

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan menurut UU No. 20 Tahun 2003 adalah sebuah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik dapat secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Pendidikan merupakan elemen kunci dalam meningkatkan kecerdasan suatu bangsa, sebagai cita-cita nasional Indonesia. Pendidikan yang bermutu harus menitikberatkan pada proses pembelajaran yang optimal. Pendidik harus mampu memfasilitasi proses pembelajaran bagi peserta didik untuk meningkatkan pengetahuan, membentuk karakter, dan mengembangkan keterampilan. Maka dari itu, peran pendidik sangat vital dalam menciptakan proses pembelajaran yang optimal.

Proses pembelajaran yang optimal berdasarkan kurikulum 2013 dapat ditingkatkan dengan mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran. Hal ini bertujuan untuk menciptakan lingkungan belajar yang kondusif terutama pada aspek sikap dan keterampilan bagi peserta didik. Teknologi juga dapat meningkatkan kemampuan peserta didik menjadi lebih kreatif dan inovatif. Oleh karena itu, pendidik berperan dalam memanfaatkan teknologi,

kemudian menyesuaikannya dengan materi ajar dan karakteristik serta kebutuhan peserta didik ke dalam proses pembelajaran.

Lebih lanjut, berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 16 Tahun 2007 tentang Standar Kualifikasi dan Kompetensi Akademik, guru sebagai pendidik profesional dalam pembelajaran yang optimal juga harus mampu mengembangkan materi ajar sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Salah satu cara mengembangkan materi ajar ialah dengan memanfaatkan teknologi *augmented reality*.

Augmented reality atau realitas tambahan merupakan teknologi multimedia yang saat ini gencar dikembangkan, bahkan pada bidang pendidikan. *Augmented reality* adalah media yang menggabungkan antara dunia nyata dengan dunia maya dalam bentuk dua dimensi maupun tiga dimensi. *Augmented reality* menciptakan pengalaman belajar yang imersif dan menyenangkan. Peserta didik dapat merasakan sensasi, kekaguman, dan kegembiraan dalam pembelajaran yang berlangsung. Pengalaman yang imersif ini dapat memotivasi peserta didik untuk belajar dengan antusias.

Augmented reality dapat dibuat dengan bantuan aplikasi Assemblr Edu. Assemblr Edu merupakan sebuah platform yang didedikasikan untuk mendesain pembelajaran berbasis 3D dan *augmented reality*.

Merujuk pada Permendikbud No. 58 Tahun 2014, kurikulum 2013 memiliki fokus pada pola pembelajaran yang berorientasi pada siswa dan bersifat interaktif. Kurikulum ini juga berfokus pada salah satu aspek yaitu kemampuan peserta didik dalam memahami berbagai jenis teks dalam

pembelajaran bahasa Indonesia. Salah satu teks yang wajib dikuasai peserta didik pada jenjang sekolah menengah pertama (SMP) ialah teks persuasi. Hal ini tertuang dalam kompetensi dasar 3.14 Menelaah struktur dan kebahasaan teks persuasi berupa saran, ajakan, arahan, dan pertimbangan tentang berbagai permasalahan aktual dari teks persuasi yang dibaca dan didengar dan 4.14 Menyajikan teks persuasi (saran, ajakan, arahan, dan pertimbangan) secara tulis dan lisan dengan memperhatikan struktur, kebahasaan, atau aspek lisan). Teks persuasi merupakan teks yang dirancang untuk meyakinkan dan memengaruhi pembaca atau pendengar agar menerima tindakan dan pandangan tertentu. Teks persuasi tidak hanya mencakup keterampilan berbahasa, tetapi juga melibatkan kemampuan berpikir kritis dan analitis. Kemampuan ini sangat diperlukan dalam membentuk pandangan dan mengkomunikasikan ide secara efektif. Maka dari itu, materi teks persuasi seharusnya kaya akan konsep dan perlu divisualisasikan agar menggambarkan argumen untuk memengaruhi pendengar. Visualisasi konsep ini berfungsi mengkonstruksi pengetahuan dan mempermudah pemahaman konsep peserta didik.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan di SMP Negeri 2 Binjai, melalui analisis kebutuhan siswa dan wawancara dengan guru bahasa Indonesia, ditemukan beberapa permasalahan dalam pelaksanaan pembelajaran. Dengan mengacu pada hasil analisis kebutuhan yang dilakukan terhadap peserta didik kelas VIII, terlihat adanya tantangan dalam pemahaman materi teks persuasi. Hal ini dibuktikan dari hasil angket yang

disebar sebanyak 26 dari 32 peserta didik menyatakan bahwa materi ajar yang digunakan dalam pembelajaran belum cukup bervariasi dan belum memanfaatkan media inovatif atau teknologi mutakhir. Analisis tersebut mencerminkan keinginan siswa untuk memiliki pengalaman belajar yang lebih menarik dan terkini. Selain itu, terdapat kesepakatan dari seluruh peserta didik bahwa pembelajaran teks persuasi memerlukan materi ajar yang lebih mudah dipahami dan perlu mengadopsi teknologi mutakhir. Dengan demikian, integrasi *augmented reality* diharapkan dapat memberikan pengalaman pembelajaran yang inovatif dan memberikan dorongan positif terhadap hasil belajar siswa.

Lebih lanjut, berdasarkan wawancara yang dilakukan kepada guru bidang studi Bahasa Indonesia, Ibu Anna Herlina, S.Pd. ditemukan beberapa masalah dalam pelaksanaan pembelajaran. Dalam memberikan materi ajar kepada peserta didik, guru belum mampu menarik perhatian peserta dalam memahami teks persuasi. Peserta didik sering mengalami kesulitan dalam berkonsentrasi selama pembelajaran. Hal ini menghambat pemahaman mereka terhadap materi yang disampaikan. Kemudian, guru yang lebih aktif dalam proses pembelajaran dan peserta didik hanya mendengarkan dan cenderung pasif dalam proses belajar-mengajar. Selain itu, guru menyampaikan bahwa peserta didik belum mencapai tingkat optimal dalam memahami materi yang diajarkan. Hal ini dibuktikan dengan peserta didik merasa kesulitan dalam mengaplikasikan konsep dan prinsip yang diajarkan dalam menghasilkan teks persuasi. Hal ini secara rinci dapat dilihat dari

nilai yang dicapai peserta didik masih belum memenuhi KKM sebesar 75. Hal ini didukung data dari guru, sebanyak 15 peserta didik memperoleh nilai 68 dan 12 peserta didik memperoleh nilai 50. Hanya 5 peserta didik yang mencapai nilai KKM. Rata-rata nilai peserta didik dalam menulis teks persuasi hanya sebesar 63.

Lebih lanjut, guru menyampaikan kepada penulis bahwa media yang digunakan dalam penyampaian materi berupa buku teks. Setelah dianalisis, buku teks yang digunakan cenderung menggunakan gaya kepenulisan yang kaku dan formal sehingga membuat peserta didik sulit memahami isi buku. Bahasa yang digunakan terlalu teknis dan banyak istilah yang sulit dipahami peserta didik. Selanjutnya, buku teks juga kurang memanfaatkan visualisasi yang bisa membantu peserta didik memahami konsep teks persuasi. Selain itu, buku teks juga kurang menyajikan kegiatan yang melibatkan peserta didik secara aktif. Misalnya, kurangnya latihan, tugas, atau diskusi yang memungkinkan peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam mempelajari isu faktual. Hal inilah yang membuat proses pembelajaran cenderung membosankan. Kemudian, guru juga menyampaikan bahwa peserta didik masih kesulitan menuangkan ide-ide dan gagasannya dalam menulis teks persuasi.

Kemudian, berdasarkan analisis terhadap indikator capaian kompetensi ditemukannya beberapa permasalahan dalam materi ajar yang digunakan, yaitu pada indikator (3.14.1 Menganalisis struktur (kalimat saran, ajakan, arahan, dan pertimbangan) teks persuasi yang dibaca),

permasalahannya ialah tidak ada pembahasan mendetail tentang stuktur yang membangun teks persuasi. Materi ajar hanya memberikan gambaran umum tentang stuktur teks persuasi tanpa memberikan contoh konkret dari setiap bagian. Pada indikator (3.14.2 Menganalisis kebahasaan (kalimat saran, ajakan, arahan, dan pertimbangan) teks persuasi yang dibaca), permasalahan pada materi ajar yang digunakan ialah penjelasan mengenai ciri kebahasaan tidak jelaskan dengan detail. Misalnya, tidak dijelaskan apa bedanya kalimat sarant dan kalimat arahan, keumudian juga tidak dijelaskan apa saja contoh kalimat tersebut. Pada indikator (4.14.1 Merancang kerangka teks persuasi dengan memperhatikan struktur dan ciri kebahasaan teks persuasi) dan (4.14.2 Menyusun teks persuasi dengan memperhatikan struktur dan ciri kebahasaan teks persuasi), materi yang digunakan memiliki keterbatasan dalam memberikan contoh kerangka teks persuasi yang beragam sehingga peserta didik tidak memiliki referensi yang cukup untuk merancang teks persuasi. Berdasarkan hal inilah, dapat disimpulkan perlu adanya pengembangan materi teks persuasi. Pengembangan materi ini dapat difokuskan untuk memberikan penjelasan lebih mendalam mengenai struktur dan kebahasaan teks persuasi, contoh-contoh yang beragam. Melalui pengembangan ini, diharapkan dapat membantu peserta didik dalam memahami, menganalisis, dan menyajikan teks persuasi sesuai stuktur dan kebahasaan teks persuasi dengan lebih baik.

Guru juga meyampaikan, pembelajaran belum mampu menarik minat dan perhatian peserta didik secara keseluruhan. Kurangnya keterkaitan

antara materi ajar dengan kehidupan nyata atau minat peserta didik dapat membuat mereka merasa tidak tertarik dan tidak termotivasi untuk aktif dalam proses belajar. Dalam pembelajaran yang efektif, penting untuk membuat koneksi yang relevan antara materi ajar dengan kehidupan sehari-hari peserta didik, serta memperhatikan minat dan kebutuhan individual mereka.

Selain itu, guru mengatakan bahwa dalam pembelajaran teks persuasi peserta didik kesulitan menghasilkan teks persuasi. Hal ini mengakibatkan tujuan atau pesan yang ingin disampaikan menjadi tidak jelas. Dalam pembelajaran di kelas, guru menyatakan peserta didik memerlukan media pembelajaran selain buku teks untuk membuat peserta didik lebih berkonsentrasi mengikuti pembelajaran. Salah satu cara agar peserta didik dapat mengikuti pembelajaran dengan efektif ialah membangun rasa senang dan nyaman untuk belajar karena peserta didik akan lebih mudah memahami materi yang disampaikan guru.

Astuti (2019) dalam penelitiannya mengungkapkan pembelajaran teks persuasi memerlukan bantuan media. Materi yang disajikan dengan beragam gambar sesuai tema serta warna-warni yang beraneka ragam dapat membantu siswa dalam memahami dan menghasilkan teks persuasi yang variatif. Lebih lanjut, penelitian yang dilakukan Hapsari (2020) pengembangan bahan ajar berbasis *augmented reality* menunjukkan hasil positif dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Hasil penelitian ini memberikan hasil bahwa pemanfaatan AR dalam pembelajaran bahasa

Indonesia harus banyak dikembangkan. Hal ini didukung pendapat Valentinovna (2023) dalam pendidikan, AR dengan konsep visualisasinya memungkinkan peserta didik lebih memahami dan mengingat materi ajar serta meningkatkan motivasi belajar.

Penelitian relevan lainnya yang dilakukan Khunaeni dkk, 2020 (dalam pengembangan modul fisika berbantuan teknologi *augmented reality* pada materi gelombang bunyi untuk SMA/MA kelas XI) penelitian ini berlatar belakang masalah peserta didik yang merasa bosan dalam pembelajaran fisika. Maka dari itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan modul fisika dengan teknologi *Augmented Reality* (AR). Diperoleh kesimpulan bahwa kualitas modul fisika sangat baik dengan persentase nilai 95% dari ahli materi, 86,67% dari ahli media dan 90% dari guru fisika. Berdasarkan hasil penelitian, modul fisika berbantuan teknologi *Augmented Reality* (AR) yang dikembangkan layak dan dapat digunakan dalam pembelajaran fisika. Hal ini menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi AR dapat meningkatkan proses pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan dan kebutuhan peserta didik di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dan pengembangan yang berjudul **“Pengembangan Materi Teks Persuasi Berbasis *Augmented Reality* Berbantuan Aplikasi *Essemblr Edu* pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Binjai”**. Melalui media *agumented reality* ini, diharapkan dapat membantu peserta didik dalam memahami materi teks persuasi.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, dapat diidentifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Kurangnya penggunaan media inovatif atau teknologi muktahir.
2. Peserta didik kesulitan berkonsentrasi dan bersifat pasif selama pembelajaran.
3. Peserta didik belum optimal dalam memahami materi.
4. Buku teks cenderung monoton dan membosankan kurangnya visualisasi yang mendukung.
5. Materi yang digunakan belum optimal dalam menunjang tercapainya indikator capaian kompetensi.
6. Pembelajaran belum menarik minat dan perhatian peserta didik.

C. Batasan Masalah

Penelitian difokuskan pada pengembangan materi ajar teks persuasi berbasis *augmented reality* berbantuan aplikasi assemblr edu pada siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Binjai.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan materi ajar teks persuasi berbasis *augmented reality* berbantuan aplikasi assemblr edu pada siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Binjai?
2. Bagaimana bentuk pengembangan materi ajar teks persuasi berbasis *augmented reality* berbantuan aplikasi assemblr edu pada siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Binjai?
3. Bagaimana kelayakan materi teks persuasi berbasis *augmented reality* berbantuan aplikasi assemblr edu kelas VIII SMP Negeri 2 Binjai?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ialah sebagai berikut:

1. Menganalisis proses pengembangan materi ajar teks persuasi berbasis *augmented reality* berbantuan aplikasi assemblr edu pada siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Binjai.
2. Menganalisis bentuk pengembangan materi ajar teks persuasi berbasis *augmented reality* berbantuan aplikasi assemblr edu pada siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Binjai.
3. Menganalisis kelayakan materi teks persuasi berbasis *augmented reality* berbantuan aplikasi assemblr edu kelas VIII SMP Negeri 2 Binjai.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Sebagai sumbangsih pemikiran mengenai materi teks persuasi berbasis *augmented reality* dalam menambah inovasi materi ajar bahasa Indonesia khususnya pada materi ajar teks persuasi.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta Didik

Penelitian ini dapat melatih siswa untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran, mempermudah peserta didik dalam memahami materi teks persuasi, dan menambah sumber belajar bagi peserta didik.

b. Bagi Guru

Penelitian ini membantu guru dalam mengajarkan materi ajar teks persuasi dan memotivasi guru untuk memanfaatkan media pembelajaran yang inovatif sehingga menciptakan pengalaman belajar yang menarik.

c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat memberikan motivasi kepada guru-guru untuk meningkatkan kreatifitas dan inovatif sebagai tenaga pendidik yang bertanggung jawab kepada peserta didik.

d. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini menambah pengetahuan, mengembangkan pengetahuan berpikir dan sebagai bahan refleksi bagi peneliti sebagai calon pendidik.

