BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi saat ini membawa pengaruh signifikan terhadap berbagai aspek kehidupan manusia, penggunaan teknologi untuk menggantikan tenaga manusia termasuk salah satu bentuk revolusi industri 4.0. (Artika, Purnamiati & Wisudariani, 2021). Dalam beberapa dekade terakhir, cara belajar, mengajar, dan berinteraksi dalam lingkungan Pendidikan telah di ubah oleh kemajuan teknologi informasi, yang pada akhirnya mempermudah kehidupan manusia (Saraswati dan Setiastuti, 2022). Sundari (2024) mengungkapkan dengan hadirnya perangkat digital seperti komputer, tablet, dan *smartphone*, serta akses internet yang semakin luas, batas-batas ruang dan waktu dalam proses belajar mengajar semakin terkikis, proses pembelajaran menjadi lebih fleksibel dan dapat diakses oleh berbagai kalangan. Permintaan akan penggunaan teknologi dalam berbagai kegiatan terus meningkat karena kemampuannya untuk mempermudah beragam aktivitas (Fauzan, 2020). Dalam konteks pendidikan, kemajuan teknologi yang menggabungkan dunia fisik, digital, dan biologis telah memengaruhi semua disiplin ilmu (Indriani, Artika & Dwi 2021). Pemanfaatan teknologi bukan lagi hal yang baru, melainkan menjadi bagian yang integral. Integrasi teknologi dalam pendidikan memiliki tujuan yang sangat relevan dengan

tuntutan zaman. Salah satu tujuan integrasi teknologi dalam pendidikan adalah meningkatkan minat dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran (Purba & Saragih, 2023). Kemajuan ini menghadirkan berbagai sumber belajar yang berbasis teknologi serta memunculkan berbagai aplikasi atau *platform* yang dapat dijadikan media pembelajaran oleh guru dan peserta didik. Melalui integrasi antara media pembelajaran berbasis teknologi dan strategi pengajaran yang tepat, tujuan pembelajaran dapat dicapai secara lebih efektif (Isti'ana, 2024). Pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran membuka pintu bagi pengalaman belajar yang aktif, membangun pengetahuan, mendorong kemampuan dalam memecahkan masalah, serta menggali pengetahuan secara lebih mendalam bagi peserta didik (Permana, Hazizah dan Herlambang, 2024). Namun, keberhasilan integrasi ini sangat bergantung pada kualitas peran guru dalam proses pembelajaran. Guru yang berkompoten tidak hanya memberikan informasi dan materi secara sederhana. Darmayanti (2014) mengatakan guru yang hanya memberikan materi dan informasi-informasi kepada peserta didik ini serupa dengan pembelajaran yang bersifat tradisional. Akibatnya, peserta didik tidak kreatif dan terpaku pada hal-hal yang disampaikan oleh guru. Guru dituntut untuk kreatif agar dapat menarik perhatian siswa untuk mengikuti pembelajaran (Cahyani, Dewantara & Wirahyuni, 2022). Guru harus bisa menghadirkan inovasi pembelajaran berbasis teknologi yang dapat menarik minat peserta didik. Hal ini penting agar peserta didik tetap termotivasi dan terhindar dari kejenuhan dalam mengikuti pelajaran karena salah satu penyebab peserta didik merasa jenuh adalah kemonotonan guru dalam mengolah pembelajaran (Syifa & Julia, 2023). Sejalan dengan yang dikemukakan oleh Sihombing, Alena dan Sofiyah (2024), bahwa

kemampuan guru dalam merancang dan menerapkan desain pembelajaran adalah kunci keberhasilan pembelajaran. Dengan banyaknya pilihan media pembelajaran berbasis teknologi, guru dapat memilih media yang paling sesuai dengan kebutuhan belajar peserta didik serta situasi pembelajaran yang dihadapi.

Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran telah menjadi pilar penting dalam menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan menarik. Pada era digital saat ini, informasi dapat diakses dengan cepat dan mudah. Teknologi tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu tetapi teknologi juga mampu mengubah paradigma dalam cara kita mengajar dan belajar (Humaira, Haq, dan Fitri, 2024). Salah satu teknologi yang berkembang saat ini adalah *Augmented Reality*. Novitasari (2019) mengemukakan bahwa *Augmented Reality* merupakan teknologi yang menggabungkan dunia maya dan dunia nyata kemudian diproyeksikan menggunakan alat elektronik. Media *Augmented Reality* memiliki keunggulan dalam menghadirkan visual yang lebih menarik melalui objek tiga dimensi yang terlihat seperti berada di dunia nyata. Teknologi ini mampu menampilkan animasi tiga dimensi beserta audio, foto dan video yang mendukung suatu materi (Saputra, 2023).

Media *Augmented Reality* juga memiliki kelebihan dari sisi interaktif karena menampilkan objek tiga dimensi tertentu yang diarahkan ke kamera. Selain itu, penerapan konsep yang digunakan juga dapat meningkatkan daya nalar serta daya imajinasi peserta didik (Pradana, 2020). Media *Augmented Reality* sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik dalam meningkatkan keterampilan menyimak karena media ini didukung dengan audio dan visual 3D yang dapat diproyeksikan ke dalam dunia nyata (Nasution, 2022). Menurut Santi, Situmorang,

dan Iriani (2024), pembelajaran pada era digital perlu pengembangan yang dapat mengakomodasi karakteristik dan preferensi belajar generasi digital. Dengan bantuan teknologi *Augmented Reality*, pemahaman peserta didik dapat ditingkatkan secara signifikan serta dapat terlibat dalam proses pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan.

Di sisi lain, guru juga diuntungkan karena mereka dapat menyampaikan materi ajar dengan cara yang lebih menarik dan efektif. Hal ini sejalan dengan pandangan Asiri & Imarmata (2024) yang menekankan bahwa kesuksesan tujuan pembelajaran sangat bergantung pada media dan peran aktif guru dalam proses belajar mengajar, guru memiliki kemampuan untuk memengaruhi, mengembangkan, dan meningkatkan kompetensi peserta didik. Media pembelajaran menjadi salah satu hasil positif yang berdampak pada peningkatan kualitas sistem pendidikan (Rinaldi & Fahmi, 2024). Kualitas suatu media pembelajaran dapat diukur dari kemampuannya dalam memotivasi peserta didik, mendorong keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran, dan menarik minat peserta didik terhadap materi yang diajarkan oleh guru (Rahmawati & Zakaria, 2024). Oleh karena itu, guru perlu menyesuaikan strategi pembelajaran dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan peserta didik serta kurikulum yang berlaku di sekolah.

Untuk mencapai proses pembelajaran yang optimal dan tujuan pendidikan, diperlukan kurikulum untuk mengatur pembelajaran yang akan dilaksanakan (Dewantara, Utama & Wisudariani, 2019). Sejak 2020, Kurikulum Merdeka telah dirancang dan mulai diterapkan dengan evaluasi bertahap yang dimulai pada 2021. Kurikulum yang diterapkan dalam pembelajaran bahasa Indonesia memberikan

ruang yang luas bagi guru untuk mengembangkan kemandirian dalam proses mengajar. Dengan demikian, para pendidik dapat menyesuaikan metode pengajaran mereka sesuai dengan tahap capaian dan perkembangan masing-masing peserta didik (Kaka, 2022). Sejalan dengan itu Rawis, Lengkong dan Hayun, (2023) mengatakan salah satu aspek utama Kurikulum Merdeka adalah memberikan fleksibilitas kepada guru dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan karakteristik lokal. Hal ini membuka peluang bagi guru untuk berinovasi dengan memanfaatkan berbagai media berbasis teknologi yang relevan sehingga dapat memenuhi kebutuhan spesifik peserta didik. Beragamnya sifat peserta didik di sekolah menekankan pentingnya memberikan pendidikan yang dapat memenuhi beragam kebutuhan belajar peserta didik (Dhera, Tia, dan Lawe, 2024).

Kurikulum Merdeka menekankan pentingnya kompetensi peserta didik untuk berkomunikasi secara efektif. Kompetensi berkomunikasi merupakan integrasi empat keterampilan berbahasa (Rosdayanti & Hamdu, 2021). Keterampilan berbahasa adalah kemampuan yang dimiliki seseorang untuk menggunakan bahasa (Widyantara & Rasna, 2020). Keterampilan berbahasa meliputi keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan keterampilan menulis. Keempat keterampilan berbahasa ini sangat menunjang kemampuan berbahasa peserta didik. Widana (2024) menyatakan bahwa di antara keempat keterampilan yang dimiliki, keterampilan menyimak merupakan keterampilan berbahasa paling awal yang dikuasai oleh manusia jika dibandingkan dengan keterampilan berbahasa lainnya.

Keterampilan menyimak merupakan suatu kegiatan mendengarkan dengan keahlian yang lebih mengarahkan kepada tingkatan konsentrasi penuh terhadap suatu objek yang mereka dengar melalui bahasa lisan (Massitoh dan Euis, 2021). Keterampilan menyimak ini sudah dimulai sejak manusia dalam kandungan sehingga dapat dikatakan bahwa keterampilan menyimak ini harus dipahami dan dikuasai sebelum keterampilan berbahasa lainnya. Tanpa keterampilan menyimak, seseorang tidak akan bisa berbicara, membaca, ataupun menulis. Semakin banyak seseorang menyimak hal-hal positif maka akan semakin banyak pengetahuan yang dikuasai (Prihatin & Sari, 2021). Ini sejalan dengan pendapat Juniartini & Rasna (2020) yang mengatakan bahwa menyimak bertujuan agar orang dapat memperoleh ilmu pengetahuan dari bahan ujaran sang pembicara. Keterampilan menyimak dapat dianggap berhasil apabila seseorang yang terlibat dalam aktivitas menyimak mampu menangkap dan memahami gagasan serta informasi yang sedang disampaikan oleh orang lain dengan baik.

Dalam konteks pendidikan, penting bagi para pendidik untuk melatih dan mengajarkan keterampilan menyimak ini kepada peserta didik. Hal ini bertujuan agar para peserta didik tidak hanya mampu memahami materi yang diajarkan, tetapi juga dapat menangkap makna yang terkandung dalam komunikasi agar tidak terjadi salah penafsiran, khususnya selama proses pembelajaran berlangsung (Pradrya, 2019). Proses pelatihan dan pengajaran keterampilan menyimak ini sebaiknya dilakukan dengan pendekatan yang inovatif. Penggunaan media yang inovatif dan kreatif akan memperbesar kemungkinan bagi peserta didik untuk belajar lebih banyak, menanamkan apa yang dipelajarinya lebih baik, dan meningkatkan penampilan dalam melakukan keterampilan sesuai dengan tujuan

pembelajaran (Lestari & Fatonah, 2021). Guru dan peserta didik dapat memanfaatkan berbagai teknologi modern untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan interaktif.

Dalam konteks pelatihan dan pengajaran keterampilan menyimak, para guru dapat memanfaatkan teknologi yang telah tersedia dengan bijak, guru juga perlu memahami pemanfaatan teknologi agar tujuan pelatihan dan pengajaran tersebut dapat tercapai secara optimal. Guru harus mampu menyelaraskan kompetensi yang dimiliki dengan perkembangan serta kemajuan teknologi (Lesasunanda & Malik, 2024). Media pembelajaran yang digunakan oleh guru untuk meningkatkan keterampilan menyimak harus tepat. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam keterampilan menyimak peserta didik adalah media *Augmented Reality*.

Sejalan dengan urgensi pengajaran keterampilan menyimak, Kurikulum Merdeka untuk jenjang SMP Fase D (kelas IX) secara eksplisit mencantumkan pembelajaran menyimak sebagai bagian dari capaian pembelajaran. Salah satu bentuk teks yang digunakan dalam pembelajaran menyimak adalah teks eksplanasi, yang diarahkan untuk melatih peserta didik dalam memahami proses dan hubungan sebab-akibat dari suatu fenomena. Pembelajaran menyimak teks eksplanasi ini tercantum secara spesifik dalam Bab 4 Modul Ajar Bahasa Indonesia Kelas IX yang berjudul Dari Hobi Menjadi Pundi-Pundi. Dalam bab ini, peserta didik diarahkan untuk menyimak. Setelah kegiatan menyimak, peserta didik diminta untuk mengidentifikasi informasi penting, memahami struktur teks eksplanasi, serta menuliskan kembali informasi tersebut dalam bentuk teks eksplanasi dan mempresentasikannya secara lisan. Dengan demikian,

keterampilan menyimak, khususnya dalam memahami teks eksplanasi, tidak hanya penting secara teoritis, tetapi juga telah diakomodasi secara konkret dalam dokumen kurikulum yang berlaku saat ini.

Media *Augmented Reality* sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik dalam meningkatkan keterampilan menyimak karena media ini didukung dengan audio dan visual 3D yang dapat diproyeksikan ke dalam dunia nyata (Rosdiah Salam¹, Erma Suryani Sahabuddin², 2024). *Augmented Reality* memiliki jenis yang beragam dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik. *Discovery-Based Learning* (DBL) merupakan salah satu jenis *Augmented Reality* yang memungkinkan peserta didik tidak hanya mendengar atau membaca teks secara pasif, tetapi juga dapat mengeksplorasi informasi yang disajikan dalam bentuk visual interaktif yang mendukung pemahaman peserta didik (Yuen dan Yaoyuneyong, 2011).

Media *Augmented Reality* dapat meningkatkan daya simak peserta didik. Sukma & Saifudin (2021) mengemukakan bahwa daya simak dapat ditingkatkan dengan beberapa teknik yang relevan, baik memvisualisasikan bahan simakan atau menggabungkan angka, bunyi, dan kata-kata yang mudah diingat. Media *Augmented Reality* mampu mengemas teknik tersebut. *Augmented Reality* adalah media interaktif yang dapat mengatasi masalah motivasi belajar peserta didik rendah dikarenakan oleh *Augmented Reality* memiliki daya tarik kepada peserta didik (Carolina, 2022). Sejalan dengan itu, Juaningsih (2017) juga mengemukakan bahwa salah satu faktor penentu keberhasilan dalam menyimak adalah motivasi. Semakin menarik media pembelajaran yang digunakan, semakin terbangun juga motivasi belajar peserta didik karena pada hakikatnya, media berperan

membangkitkan semangat dan memperjelas materi yang akan disampaikan oleh seorang pendidik kepada peserta didiknya (Jadidah, Awalia, dan Abdulah, 2023) sehingga pengalaman belajar mereka menjadi lebih menarik.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di salah satu sekolah di Provinsi Bali, tepatnya di Lingkungan Awen, Lelateng, Kecamatan Negara, Kabupaten Jembrana, yaitu SMP Negeri 6 Negara, menunjukkan bahwa para guru telah mengimplementasikan media inovatif berbasis teknologi dalam proses pembelajaran. Ini tentu menunjukkan bahwa guru telah tanggap terhadap perkembangan zaman. Untuk mengembangkan diri, guru hendaknya peka terhadap perubahan-perubahan sosial serta tanggap terhadap pembaharuan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi pada masa sekarang maupun masa yang akan datang (Monica, 2020). Salah satu contoh penggunaan media ini terlihat pada pembelajaran teks eksplanasi. Menurut Nuryaningsih (2021), teks ekplanasi bertujuan menjelaskan proses pembentukan atau kegiatan yang terkait dengan fenomena-fenomena alam, sosial, ilmu pengetahuan, dan budaya. Mahajani, Suhendra, dan Nita (2021) menyatakan teks eksplanasi merupakan teks yang ditulis berdasarkan proses terjadinya sesuatu. Dalam teks tersebut, bisa diuraikan berbagai kejadian dan ditulis berdasarkan fakta dan runtutan kejadian yang sebenarnya. Seluruh konten yang termuat dalam sebuah teks eksplanasi memaparkan hal terkait *mengapa* dan *bagaimana* suatu peristiwa dapat terjadi (Suprianto, 2020).

Teks eksplanasi dipilih sebagai sasaran pengimplementasian media karena teks eksplanasi dapat diintegrasikan dengan berbagai media pembelajaran, termasuk media *Augmented Reality*. Mengorganisasi dan menyajikan

pembelajaran teks eksplanasi dengan komprehensif dan jelas diperlukan sebuah media pembelajaran berbasis digital meskipun guru telah mencoba berbagai media berbasis teknologi, termasuk *platform* populer, seperti *YouTube*, penggunaan media tersebut secara berulang-ulang, sering membuat peserta didik merasa cepat mengantuk, kehilangan minat, dan merasa bosan selama kegiatan pembelajaran berlangsung (Islami dan Kurniawan, 2023). Sejalan dengan yang dikemukakan oleh Susanti & Angelika (2024) bahwa pendekatan pengajaran yang monoton, kurang bervariasi, bersifat repetitif, dan tidak melibatkan interaksi yang menarik dapat berdampak negatif terhadap kualitas belajar peserta didik dan pencapaian tujuan pembelajarannya. Oleh karena itu, penting bagi para guru untuk berinovasi dalam pemilihan media pembelajaran yang digunakan agar kegiatan belajar mengajar tetap menarik dan efektif. Husna & Supriyadi (2023) mengatakan pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan minat dan keinginan yang baru, membangkitkan motivasi, dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap pembelajaran sehingga peserta didik dapat lebih terlibat dan termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran dengan antusiasme yang lebih tinggi.

Hasil observasi juga menunjukkan bahwa peserta didik memiliki kendala yang hampir sama. Peserta didik sulit untuk membayangkan fenomena yang tidak sedang mereka alami meskipun pengalaman tersebut sering mereka temukan pada lingkungan sekitar. Seorang guru perlu menyediakan media pembelajaran yang mampu memberi gambaran nyata dan juga sederhana kepada peserta didik. Hal ini sesuai dengan tujuan *Augmented Reality*. Menurut Nauko dan Amali (2021), tujuan *Augmented Reality* adalah untuk menyederhanakan sebuah informasi maya

yang berasal dari lingkungan sekitar dan untuk melihat informasi secara langsung pada dunia nyata sehingga dapat menarik perhatian peserta didik. Keikutsertaan dan keaktifan peserta didik sangat berpengaruh pada proses pembelajaran sehingga pembelajaran bisa berlangsung secara aktif dan produktif serta meningkatkan efektivitas dan mutu hasil belajar karena keaktifan belajar menjadi elemen kunci dalam menilai efektivitas pembelajaran (Rachim, 2024). Pembelajaran bahasa Indonesia di kelas IX SMP Negeri 6 Negara menuntut peserta didik untuk berperan mengaktifkan kegiatan belajar di kelas, salah satu materi pembelajaran bahasa Indonesia yang diupayakan oleh guru adalah materi teks eksplanasi di kelas IX A. Berdasarkan hasil observasi di kelas tersebut, semua anak memiliki *smartphone* dan dilengkapi dengan aplikasi untuk memindai *barcode* yang dapat membantu memaksimalkan penggunaan media.

Guru bahasa Indonesia di SMP Negeri 6 Negara saat ini telah menggunakan media pembelajaran *Augmented Reality* dalam materi teks eksplanasi. *Augmented Reality* merupakan sebuah teknologi yang memungkinkan peserta didik berinteraksi dengan benda visual yang seolah-olah menyatu dengan dunia nyata sehingga interaksi tersebut dapat terlihat secara realistis (Nistrina, 2021). Dengan *Augmented Reality*, pengguna bisa melihat gambar atau model 3D yang muncul di lingkungan sekitar mereka. Teknologi ini memiliki ciri khas dan banyak keunggulan, seperti menggabungkan dunia nyata dan virtual, berfungsi secara interaktif dalam waktu nyata serta *Augmented Reality* memberikan visual yang menarik dan menyenangkan sehingga bisa mempermudah peserta didik dalam proses belajar mengajar (Monita & Ibrahim, 2019). Pengguna hanya memerlukan perangkat keras, seperti komputer dan ponsel. Ponsel pintar menjadi salah satu alat

yang paling umum digunakan, kendati aksesnya yang mudah tetapi penggunaan *Augmented Reality* sebagai media pembelajaran di dunia pendidikan masih sangat terbatas. Sejalan dengan itu Salsabila, Akhyar, dan Setiawan, (2023) mengungkapkan bahwa saat ini *Augmented Reality* banyak digunakan dalam bidang *game*, kedokteran, dan *image processing*, sedangkan dalam bidang pendidikan masih jarang digunakan. Dengan demikian, *Augmented Reality* hendaknya diterapkan di sekolah-sekolah agar penggunaannya sebagai media pembelajaran lebih banyak lagi.

Visualisasi materi melalui teknologi *Augmented Reality* dalam dunia pendidikan yang semakin berkembang, terdapat banyak materi yang dapat divisualisasikan menggunakan teknologi *Augmented Reality*. Beberapa contoh menarik adalah proses terjadinya hujan atau siklus air dan iklan layanan masyarakat tentang bencana banjir yang dimanfaatkan oleh guru di SMP Negeri 6 Negara sebagai media pembelajaran untuk materi teks eksplanasi. Keberadaan *Augmented Reality* dalam pembelajaran siklus air membantu peserta didik untuk tidak terjebak dalam narasi fantasi yang sering kali ditemukan dalam buku teks konvensional. Media konvensional memiliki keterbatasan dalam hal aktualitas dan pembaharuan informasi. Dalam dunia yang terus berubah dengan cepat, buku teks yang sudah dicetak tidak selalu mencakup perkembangan terkini di bidang studi (Rahmadhani dan Roni, 2023). Dengan visualisasi yang lebih konkret dan interaktif, peserta didik diharapkan dapat lebih mudah menangkap dan mengingat informasi yang disampaikan.

Meskipun demikian, efektivitas media ini dalam mencapai tujuan pembelajaran, khususnya dalam elemen menyimak, belum pernah diteliti secara

mendalam. SMP Negeri 6 Negara dipilih sebagai lokasi penelitian bukan hanya karena sekolah tersebut telah menerapkan media pembelajaran inovatif dalam kegiatan belajar mengajarnya. Namun, juga disebabkan oleh berbagai tantangan yang dihadapi di sekolah tersebut. Beberapa persoalan, seperti kurangnya gairah belajar peserta didik, minimnya perhatian mereka terhadap proses pembelajaran, serta kecenderungan peserta didik yang lebih tertarik pada penggunaan media interaktif dibandingkan dengan metode ceramah.

Adapun penelitian sejenis yang relevan dengan penelitian ini, yaitu sebagai berikut. Pertama, penelitian yang dilakukan oleh Kartika & Fatonah (2023) yang berjudul "Pemanfaatan *Youtube* Sebagai Media Pembelajaran Menyimak Cerita Rakyat Bagi peserta didik Kelas V di SD Negeri Bonisari I Kabupaten Tangerang". Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Jannah dan Oktaviani (2022) yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Media *Augmented Reality* Terhadap Kemampuan Literasi Numerasi Digital Pada Pembelajaran Matematika Materi Penyajian Data Kelas V Mi At-Taufiq". Ketiga, penelitian yang dilakukan oleh Winda dan Dafit (2021) dengan judul "Analisis Kesulitan Guru dalam Penggunaan Media Pembelajaran *Online* di Sekolah Dasar". Persamaan beberapa penelitian tersebut adalah sama-sama meneliti penggunaan media berbasis digital khususnya *Augmented Reality* sebagai media pembelajaran. Adapun perbedaan penelitian di atas dengan penelitian yang akan dilakukan, yakni muatan pembelajaran, lokasi pelaksanaan penelitian, subjek, dan objek penelitian. Hal inilah yang melatarbelakangi untuk dilakukan penelitian dan untuk mengeksplorasi lebih dalam terkait pemanfaatan *Augmented Reality* dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, disusunlah penelitian ini dengan judul "Pemanfaatan Media *Augmented*

Reality dalam Pembelajaran Menyimak Teks Eksplanasi di SMP Negeri 6 Negara”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, dapat diidentifikasi sejumlah permasalahan sebagai berikut.

1. Peserta didik cenderung kurang aktif dalam proses pembelajaran.
2. Peserta didik cenderung kesulitan membayangkan fenomena yang tidak mereka alami, khususnya pada pembelajaran teks eksplanasi.
3. Penggunaan media menjadi faktor yang memengaruhi keaktifan belajar peserta didik.
4. Proses pembelajaran dapat dioptimalkan dengan pemanfaatan teknologi.
5. Guru telah menerapkan beberapa media pembelajaran berbasis teknologi tetapi perlu dioptimalkan.
6. *Augmented Reality* salah satu teknologi yang dijadikan alternatif dalam pembelajaran teks eksplanasi
7. Kesesuaian pemanfaatan teknologi *Augmented Reality* perlu dikaji, khususnya dalam pembelajaran teks eksplanasi.

1.3 Pembatasan Masalah

Pada pembelajaran teks eksplanasi, terdapat empat elemen keterampilan berbahasa, untuk menghindari penelitian yang terlalu luas dan pembiasan data peneliti berfokus pada salah satu elemen, yakni menyimak. Penelitian ini akan

dilakukan di kelas IX.A SMP Negeri 6 Negara. Selain itu, peneliti akan berfokus pada pemanfaatan teknologi berbasis *Augmented Reality*, terutama yang berkaitan dengan pemanfaatan *Augmented Reality* dalam pembelajaran menyimak teks eksplanasi, respons peserta didik, serta kendala yang dihadapi guru saat memanfaatkan media *Augmented reality* dalam pembelajaran menyimak teks eksplanasi.

1.4 Rumusan Masalah

1. Bagaimana pemanfaatan media *Augmented Reality* dalam pembelajaran menyimak teks eksplanasi di SMP Negeri 6 Negara?
2. Bagaimana respons peserta didik terhadap pemanfaatan media *Augmented Reality* dalam pembelajaran menyimak teks eksplanasi di SMP Negeri 6 Negara?
3. Kendala apa saja yang dihadapi oleh guru saat menggunakan media *Augmented Reality* dalam pembelajaran menyimak teks eksplanasi di SMP Negeri 6 Negara?

1.5 Tujuan Penelitian

1. Mendeskripsikan pemanfaatan media *Augmented Reality* dalam pembelajaran menyimak teks eksplanasi di SMP Negeri 6 Negara.
2. Mendeskripsikan respons peserta didik terhadap pemanfaatan media *Augmented Reality* dalam pembelajaran menyimak teks eksplanasi di SMP Negeri 6 Negara.
3. Menganalisis kendala yang dihadapi oleh guru saat menggunakan media *Augmented Reality* dalam pembelajaran menyimak teks eksplanasi di SMP Negeri 6 Negara.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, baik secara teoritis maupun secara praktis pada berbagai pihak. Adapun manfaat penelitian ini sebagai berikut.

a. Manfaat teoretis

Secara teoretis, hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan tambahan pengetahuan terkait media berbasis teknologi yang cocok diterapkan dalam pembelajaran bahasa Indonesia sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran.

b. Manfaat praktis

Secara praktis, penelitian ini akan memberikan manfaat bagi beberapa pihak, antara lain sebagai berikut.

1. Bagi peserta didik,

hasil penelitian ini dapat memotivasi peserta didik, memberikan pengalaman belajar, dan memudahkan peserta didik memahami materi dalam teks eksplanasi yang sifatnya abstrak sehingga kegiatan menyimak bisa dilaksanakan dengan baik.

2. Bagi guru,

hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai alternatif dalam memilih media pembelajaran. Selain itu, guru diharapkan dapat menjadi pelopor dalam pemanfaatan media *Augmented Reality* sehingga memungkinkan peserta didik memahami dan dapat menyimak pembelajaran dengan baik.

3. Bagi peneliti,

hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai referensi dan kajian dalam penelitian berikutnya yang tentunya berkaitan dengan media AR.