



Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra

Journal homepage: <https://pesastra.uho.ac.id/index.php/journal>

UPAYA PENGEMBANGAN MATERI AJAR TEKS REKON FASE E BERBANTUAN AUGMENTED REALITY

Chairun Nisa¹ Trisnawati Hutagalung²

^{1,2}Universitas Negeri Medan, Indonesia

*Correspondence: E-mail: Nisakhai244@gmail.com

ABSTRACT

This research aims to develop teaching materials for phase E recount texts assisted by augmented reality in high school using Brog and Gall development research procedures. Subjects This research consists of material expert validators, media expert validators, design expert validators and Indonesian language subject teachers at Nurul Islam Indonesia High School. Data collection techniques used in this development research are documentation to analyze teaching materials, interviews to find out problems in learning and questionnaires to validate to find out the problems in learning and questionnaires to validate the developed product. The results of this study indicate that the teaching materials augmented reality-assisted recount text teaching materials that have been developed are in the in very good qualifications / very feasible with a value of 90.6% from material expert validators, validators of 90.6%, media expert validators of 88.3%, design expert validators of 92.5% and subject matter teachers of 95.5%. Based on the assessment. The final result of the average feasibility of the material developed is 91.7% with very good / very feasible qualifications so that it can be drawn conclusion that the teaching material for recount text assisted by augmented Reality teaching materials developed are very feasible to use during learning.

ARTICLE INFO

Article History:

Received: 12 June 2024

Revised: 02 July 2024

Accepted: 11 Agt 2024

Published: 11 Agt 2024

Pages: 138-145

Keyword:

Development; recount text;
augmented reality

1. PENDAHULUAN

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 serasi 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 mempublikasikannya 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 mempublikasikannya ke sebuah media cetak ataupun digital.

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.

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.

2. METODE

Riset ini merupakan bagian dari penelitian pengembangan model Brog and Gall yang dilaksanakan melalui lima tahapan yaitu: potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain dan revisi desain. Pemilihan desain penelitian pengembangan Brog and Gall didasari atas kebutuhan peneliti terhadap tahapan penelitian yang sistematis dan ringkas. Penelitian ini berfokus pada hasil validasi ahli terhadap materi ajar teks rekon fase E berbantuan *augmented reality* di SMA. Instrumen pengumpulan data yang digunakan di dalam penelitian ini, menggunakan angket untuk mendapatkan data dari subjek ahli, di antaranya ahli materi, ahli media, ahli desain dan guru mata pelajaran bahasa Indonesia. Para ahli yang menjadi validator dipilih dengan menyesuaikan kepakaran bidang ilmu masing-masing ahli. Bentuk angket setiap ahli berbeda untuk mengumpulkan data tentang evaluasi berupa masukan, komentar, kritik dan saran para ahli. Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini menggunakan analisis statistik deskriptif. Teknik pengukuran yang digunakan pada pengumpulan data adalah menggunakan skala Likert. Skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial (Sugiyono, 2017). Hasil validasi produk dari ahli materi, ahli media, ahli desain dan instrumen penilaian guru mata pelajaran ditentukan presentase atas nilai yang diberikan untuk selanjutnya dibandingkan dengan jumlah skor ideal yang sudah ditetapkan dalam angket validasi. Rata-rata skor yang diperoleh kemudian dikonversi menjadi data kualitatif untuk mengetahui tingkat kelayakan setiap aspek dari media pembelajaran yang dikembangkan. Tabel interval presentase dapat dilihat di bawah ini.

Tabel 1. Interval Presentase Skor

Nilai	Interval Persentase	Skor
A	$81\% \leq X < 100\%$	Sangat Baik
B	$61\% \leq X < 80\%$	Baik
C	$41\% \leq X < 60\%$	Sedang
D	$21\% \leq X < 40\%$	Kurang Baik
E	$0\% \leq X < 20\%$	Sangat Kurang Baik

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

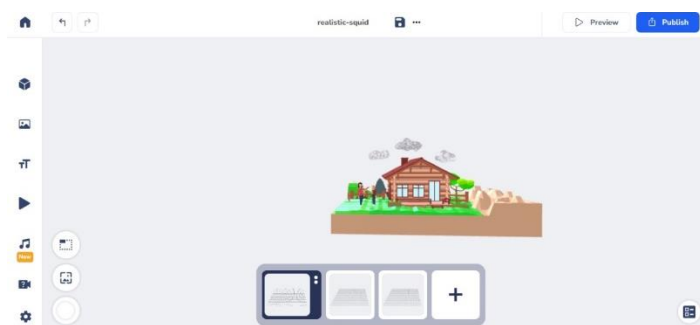
Tahapan pertama pada penelitian ini adalah menganalisis potensi dan masalah yang ada di lapangan. Pada tahap ini peneliti melakukan analisis modul dan materi ajar yang digunakan guru selama pembelajaran. Modul dan materi ajar tersebut berangkat dari capaian pembelajaran serta acuan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya. Berdasarkan hasil analisis materi ajar didapati beberapa acuan tujuan pembelajaran yang belum terintegrasi dalam pembelajaran melalui materi ajar yang digunakan oleh guru. Proses analisis materi ajar dilakukan untuk mengetahui titik awal permasalahan materi ajar. Selain itu, analisis materi ajar bertujuan untuk mengetahui ide produk yang dikembangkan agar sesuai dengan masalah dan kebutuhan yang ada.

Tahapan kedua pada penelitian pengembangan ini adalah tahap pengumpulan data yang diperoleh melalui kegiatan wawancara dengan guru mata pelajaran di sekolah. Data yang diperoleh dari wawancara ini adalah permasalahan yang dialami guru selama pembelajaran di dalam kelas. Selain itu, kegiatan wawancara yang dilakukan juga menghasilkan data produk seperti apa yang diperlukan oleh guru untuk menciptakan pembelajaran teks rekon yang

menarik, efektif dan efisien. Berdasarkan pada data-data yang telah terkumpul, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa peserta didik di SMA Nurul Islam Indonesia membutuhkan pengembangan materi ajar teks rekon berbantuan *augmented reality* untuk siswa dalam fase E atau kelas X SMA.

Tahapan selanjutnya pada penelitian ini adalah validasi produk pengembangan. Pada tahap ini materi ajar yang telah selesai dikembangkan akan divalidasi oleh beberapa ahli dan guru mata pelajaran. Kelayakan penggunaan materi ajar yang telah dikembangkan akan diketahui melalui hasil penilaian yang telah dilakukan oleh validator ahli materi, ahli media, ahli desain, dan guru mata pelajaran. Adapun validator materi pada penelitian pengembangan ini adalah Bapak Achmad Yuhdi, S.Pd., M.Pd, validator ahli media dalam penelitian pengembangan ini adalah Bapak Syukri Hidayat, M.Kom, validator ahli desain dalam penelitian pengembangan ini adalah Bapak Drs. Gamal Kartono, M.Si. Selanjutnya produk yang dikembangkan juga divalidasi oleh guru mata pelajaran Bahasa Indonesia yaitu Ibu Dian Mardiah, S.Pd. Hasil penilaian para validator akan dihitung dan dianalisis untuk menentukan apakah produk yang dikembangkan oleh peneliti sudah layak digunakan dalam pembelajaran.

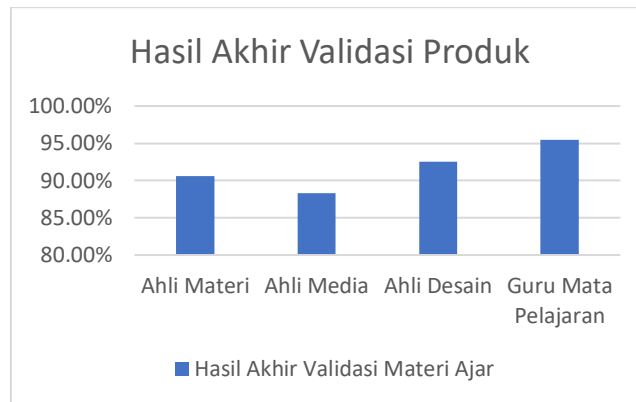
Tahapan terakhir pada penelitian pengembangan ini adalah tahap revisi desain. Pada tahapan ini produk yang telah divalidasi oleh para validator ahli materi, ahli media dan ahli desain akan direvisi sesuai dengan komentar yang diberikan saat validasi produk.



Gambar 1. Bentuk AR yang dikembangkan

Bentuk pengembangan materi ajar teks rekon berbantuan *augmented reality* berupa sebuah buku teks yang berisi materi ajar teks rekon berbantuan *augmented reality* yang diperuntukkan untuk peserta didik fase E atau setara dengan siswa kelas X SMA. Materi ajar dirancang dan dikembangkan terlebih dahulu dan dilanjutkan membuat *augmented reality* berisi materi pembelajaran dengan hasil akhir berbentuk kode QR atau *QR Code*. Kemudian, produk didesain menggunakan aplikasi canva untuk menciptakan materi ajar yang layak dan menarik menggunakan kertas A4. Desain dari materi ajar ini memiliki nuansa alam seperti warna hijau, kuning dan coklat serta gambar animasi pendukung yang dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam pembelajaran.

Materi ajar teks rekon berbantuan *augmented reality* yang telah divalidasi akan mendapatkan nilai untuk menentukan tingkat kelayakannya. Nilai yang diperoleh akan dihitung dan dianalisis hingga mendapatkan presentase kelayakan materi ajar yang dikembangkan. Validasi dilakukan dengan memberikan angket penilaian kepada para validator yaitu validator ahli materi, ahli media, ahli desain serta guru mata pelajaran. Berikut hasil akhir dari penilaian kelayakan produk pengembangan materi ajar teks rekon fase E berbantuan *augmented reality*.



Grafik 1. Hasil Akhir Validasi Produk

Berdasarkan hasil validasi ahli materi yang menilai berdasarkan aspek kelayakan isi, aspek kelayakan penyajian, dan aspek kelayakan bahasa pada materi ajar didapatkan hasil sebesar 90,6% atau berada pada kualifikasi sangat baik. Pada hasil penilaian ahli materi kategori baik ditemukan pada indikator mendorong rasa ingin tahu peserta didik, keterlibatan peserta didik, dan keefektifan penggunaan kalimat beserta ejaannya. Selain indikator-indikator tersebut materi ajar yang dikembangkan sudah berada pada kualifikasi sangat baik.

Kemudian, hasil validasi ahli media yang menilai berdasarkan aspek animasi dan pengoperasian teknologi memperoleh hasil sebesar 88,3% dengan kualifikasi sangat baik. Pada validasi ahli media skor yang dominan terlihat adalah 4 dan lima sehingga pada validasi media, materi yang dikembangkan mendapatkan kualifikasi sangat baik. Terakhir, hasil validasi ahli desain yang menilai berdasarkan aspek kegrafikan didapati hasil sebesar 92,5% dengan kualifikasi sangat baik. Pada aspek ini hanya ditemukan satu kategori cukup yaitu judul kegiatan yang mendorong keingintahuan peserta didik.

Tabel 2. Hasil Akhir Validasi Produk

No	Validator	Presentase	Kualifikasi
1	Ahli Materi	90,6%	Sangat Baik
2	Ahli Media	88,3%	Sangat Baik
3	Ahli Desain	92,5%	Sangat Baik
4	Guru Mata Pelajaran	95,5%	Sangat Baik
	Rata-rata	91,7%	Sangat Baik

Berdasarkan seluruh hasil penilaian dan validasi produk oleh validator ahli materi, ahli media, ahli desain dan guru mata pelajaran, diperoleh hasil akhir rata-rata skor kelayakan sebesar 91,7% dengan kualifikasi "sangat baik". Selain itu, penggunaan *augmented reality* tersebut memiliki beberapa kekurangan apabila diterapkan dalam pembelajaran diantaranya yaitu terdapat beberapa bug dalam pengaplikasiannya apabila jaringan internet dan device yang digunakan tidak memadai dan SDM yang dapat mengaplikasikan *augmented reality* masih sangat sedikit dikarenakan kurangnya penguasaan teknologi yang dimiliki oleh guru.

4. KESIMPULAN

Validasi kelayakan pada produk yang telah dikembangkan memperoleh nilai dari validator ahli materi sebesar 90,6% dengan kualifikasi sangat baik/sangat layak. Nilai yang didapatkan dari validator ahli media sebesar 88,3% dengan kualifikasi sangat baik/sangat layak, nilai dari validator ahli desain sebesar 92,5% dengan kualifikasi sangat baik/sangat layak. Kemudian, nilai dari guru mata pelajaran bahasa Indonesia sebesar 95,5% dengan kualifikasi sangat baik/sangat layak. Berdasarkan penilaian para validator tersebut maka diperoleh nilai rata-rata sebesar 91,7% dengan kualifikasi sangat baik/sangat layak. Selain itu, penggunaan *augmented reality* tersebut memiliki beberapa kekurangan apabila diterapkan dalam pembelajaran diantaranya yaitu terdapat beberapa bug dalam pengaplikasiannya apabila jaringan internet dan device yang digunakan tidak memadai dan SDM yang dapat mengaplikasikan *augmented reality* masih sangat sedikit dikarenakan kurangnya penguasaan teknologi yang dimiliki oleh guru. Penelitian selanjutnya diharapkan dapat memperdalam kajian terkait efektivitas *augmented reality* dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Adam, A., Mahmut, A. K., Akram, A., & Thaba, A. (2022). Pengembangan Materi Ajar Bahasa Indonesia Kelas X SMA Berbasis Flipbook Maker. *Fon: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 18(1), 104–115. <https://doi.org/10.25134/fon.v18i1.5279>
- Ahmad, Z., Ahmad, H., & Rahman, Z. A. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Augmented Reality Berbantuan Assemblr Edu Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMA Negeri 5 Kota Ternate. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, Desember, 8(23), 514–521. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7421774>
- Cai, S., Chiang, F. K., Sun, Y., Lin, C., & Lee, J. J. (2017). Applications of augmented reality-based natural interactive learning in magnetic field instruction. *Interactive Learning Environments*, 25(6), 778–791.
- Fitrina, A. (2021). Penggunaan Bahan Ajar Berbasis Teknologi Dan Informasi Dalam Proses Pembelajaran Ppkn. *Prosiding Webinar Nasional IAHN-TP Palangka Raya*.
- Hasugian, P. M., Riandari, F., & Perwira, Y. (2020). Peningkatan Kreativitas Siswa SMA Sekota Medan Dengan Pengenalan Teknologi Augmented Reality 3D Menggunakan Android. *TRIDARMA: Pengabdian Kepada Masyarakat (PkM)*, 3(1), 1–8.
- Ivanova, M., & Ivanov, G. (2011). *Enhancement of learning and teaching in computer graphics through marker augmented reality technology*.
- Kuswinardi, J. W., Rachman, A., Taswin, M. Z., Pitra, D. H., & Oktiawati, U. Y. (2023). Efektivitas Pemanfaatan Aplikasi Augmented Reality (Ar) Dalam Pembelajaran Di Sma: Sebuah Tinjauan Sistematis. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 6(3).
- Rizti Yovan, R. A., & Kholiq, Abd. (2021). Pengembangan Media Augmented Reality Untuk Melatih Keterampilan Berpikir Abstrak Siswa SMA pada Materi Medan Magnet. *PENDIPA Journal of Science Education*, 6(1), 80–87. <https://doi.org/10.33369/pendipa.6.1.80-87>
- Nisa, C., & Trisnawati, H. (2024). Pengembangan Materi Ajar Teks Rekon Fase E Berbantuan Augmented Reality. *Pesastra: Jurnal Pesastra (Pendidikan Bahasa dan Sastra)*, 1(3), 138-145.

- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sukono. (2018). Memanfaatkan Kemajuan Teknologi Untuk Meningkatkan Kompetensi Guru. *Profesionalisme Guru Abad XXI*.
- Trinaldi, A., Bambang, S. E. M., Afriani, M., Rahma, F. A., & Rustam. (2022). Analisis Kebutuhan Penggunaan Bahan Ajar Berbasis Teknologi Infomasi. *JURNAL BASICEDU*, 6(6), 9304–9314.
- Yandri, T., Syamsurizal, S., Rahmi, Y. L., Yogica, R., & Adriani, F. (2022). Analisis Kebutuhan Pengembangan Booklet Keanekaragaman Hayati di Indonesia sebagai Suplemen Bahan Ajar Kelas X IPA SMA/MA. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 2(2), 30–41.
- Yustifa Oktafiyani, D., Umalihayati, & Dayurni, P. (2023). Efektivitas Penggunaan Augmented Reality Berbasis Android Dengan Model Pembelajaran Stad Untuk Meningkatkan Pemahaman Belajar Siswa Kelas X IPS 1 SMA Negeri 8 Kota Serang. *Jurnal Pendidikan: SEROJA*, 2(5). <http://jurnal.anfa.co.id/index.php/seroja>