

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Selain mengedepankan peran guru, pendidikan modern memungkinkan siswa untuk belajar secara fleksibel, tanpa terikat pada ruang kelas, mendorong mereka untuk mandiri dan mengoptimalkan proses pembelajaran. Guru harus mampu mengembangkan potensi anak didik dan memberikan pengalaman belajar yang bermanfaat bagi anak didiknya. Oleh karena itu, guru sebagai salah satu komponen yang besar pengaruhnya dalam proses belajar mengajar, dituntut memiliki berbagai kemampuan dalam usaha meningkatkan mutu pendidikan. Sedikit sekali yang memanfaatkannya untuk belajar secara mandiri. Para guru masih mengandalkan bahan ajar konvensional. Guru hanya menggunakan bahan ajar berupa buku paket dan modul cetak. Bahan ajar tersebut tidak mampu mempresentasikan gerakan, penyajian materi dalam bahan ajar membuat siswa tidak bisa belajar secara aktif dan mandiri tanpa bantuan guru.

Mempertimbangkan situasi tersebut, pengembangan media pembelajaran *Augmented Reality* (AR) dengan pemanfaatan teknologi digital dilakukan. Yusup et al. (2023) “Penggunaan AR dalam pendidikan dapat meningkatkan proses pembelajaran, motivasi belajar, dan efektivitas pembelajaran secara keseluruhan.” Guru sebagai pembimbing dan pendorong semangat siswa dalam belajar juga harus mempunyai kemampuan dalam melaksanakan aktivitas pembelajarannya sehingga siswa termotivasi untuk belajar dan mampu belajar dengan sungguh-sungguh atau sebaik-baiknya dengan tujuan

pembelajaran bahasa Indonesia yang mampu memberikan dampak positif bagi siswa khususnya di SMK Swasta Satria Mandiri Bandar Tengah.

Sidik, D. F., & Gerhana, Y. A. (2023) “*Augmented Reality (AR)* dapat menghadirkan objek virtual ke dalam dunia nyata, sehingga dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik.” Media *Augmented Reality (AR)* ini diharapkan mampu mendukung proses pembelajaran, meningkatkan efektivitas dan kualitasnya, serta meningkatkan pemahaman materi bagi guru dan siswa. Lebih lanjut, media *Augmented Reality (AR)* diharapkan mendorong siswa untuk belajar secara mandiri dan konvensional. Media AR ini memiliki potensi untuk meningkatkan pemahaman, motivasi, dan minat belajar siswa dengan cara menyajikan materi pembelajaran secara menarik dan efektif, disesuaikan dengan kebutuhan siswa dan lingkungan belajar mereka. Media *Augmented Reality (AR)* juga memiliki kemampuan untuk meningkatkan keterampilan dalam menerapkan konsep dasar pembelajaran bahasa Indonesia, terutama dalam konteks teks negosiasi. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengevaluasi media *Augmented Reality (AR)* interaktif sebagai alat pembelajaran bahasa Indonesia untuk siswa kelas X di SMK Swasta Satria Mandiri Bandar Tengah Teknik dan Bisnis Sepeda Motor (TBSM).

Perundang-undangan tentang Sistem Pendidikan No.20 tahun 2003 “Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan sepiritual

keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat bangsa dan negara.”

Definisi dari Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) “Kata pendidikan berasal dari kata ‘didik’ serta mendapatkan imbuhan ‘pe’ dan akhiran ‘an’ sehingga kata ini memiliki pengertian sebuah metode, cara maupun tindakan membimbing.” Dapat didefinisikan pendidikan ialah sebuah cara perubahan etika serta perilaku oleh individu atau sosial dalam upaya mewujudkan kemandirian dalam rangka mematangkan atau mendewasakan manusia melalui upaya pendidikan, pembelajaran, bimbingan serta pembinaan.

Sumar, W. T. (2018) “Dengan kurikulum K13 guru dituntut untuk membuktikan profesionalismenya untuk mengembangkan kurikulum melalui rancangan perangkat pembelajaran yakni guru dapat mengembangkan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) berdasarkan kompetensi dasar (KD) yang dikembangkan oleh peserta didik. Oleh karena itu guru harus mampu mandiri, karena pada hakikatnya K13 adalah sebuah model pengembangan kurikulum berbasis sekolah yang menuntut kemandirian guru.”

Pergantian kurikulum yang konstan dan perkembangan teknologi yang pesat, mereka tengah mencari metode pembelajaran yang sesuai dan efektif. Para siswa di institusi ini memiliki bakat yang luar biasa, namun mereka memerlukan arahan yang sesuai guna meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi mereka. Ini disebabkan oleh fakta bahwa dalam kurikulum atau silabus, materi pembelajaran hanya disajikan secara umum dalam bentuk materi inti, dan tugas guru adalah untuk merinci materi inti tersebut menjadi

media pembelajaran yang komprehensif. Selain itu, tantangan lain adalah dalam hal pemanfaatan media pembelajaran. Pemanfaatan ini mencakup cara pengajarannya oleh guru dan cara pembelajarannya oleh siswa.

Ismail, M. I. (2020) “Tujuan utama teknologi pembelajaran adalah untuk memecahkan masalah belajar atau memfasilitasi kegiatan pembelajaran. Teknologi pembelajaran sebagai perangkat lunak (*software technology*) yang berbentuk cara-cara yang sistematis dalam memecahkan masalah pembelajaran semakin canggih dan mendapat tempat secara luas dalam dunia pendidikan” Aplikasi praktis teknologi pembelajaran dalam pemecahan masalah belajar mempunyai bentuk kongkrit dengan adanya sumber belajar yang memfasilitasi peserta didik untuk belajar. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dewasa ini sangat pesat. Teknologi yang semakin canggih menjadi peluang sekaligus rintangan bagi guru yang dapat digunakan untuk mendorong proses pembelajaran yang dilakukan sehingga siswa dapat belajar di manapun dan kapanpun, karena rata-rata siswa di Indonesia lebih memilih *handphone* (gawai) daripada memilih buku. Konsentrasi merupakan aktivitas jiwa untuk memperhatikan suatu objek secara mendalam. Dapat dikatakan bahwa konsentrasi itu muncul jika seseorang menaruh minat pada suatu objek, demikian pula sebaliknya merupakan kondisi psikologis yang sangat dibutuhkan dalam proses belajar mengajar di sekolah. Kondisi tersebut amat penting sehingga konsentrasi yang baik akan melahirkan sikap pemusatan perhatian yang tinggi terhadap objek yang sedang di pelajari. Minat belajar membentuk sikap akademik tertentu yang bersifat sangat pribadi pada setiap siswa. Oleh karena itu minat belajar harus ditumbuhkan

sendiri oleh masing-masing siswa. Pihak lainya hanya memperkuat dan menumbuhkan minat atau untuk memelihara minat yang telah di miliki seseorang.

Maulansyah, dkk (2023) "Kualitas pendidikan di Indonesia dikatakan masih rendah karenatercermin dari peringkat sebagai tertinggi dibandingkan dengan negara lain, yaitu tentang kasus buta huruf. 15 % anak usia 15 tahun yang menderita buta huruf, dibandingkan dengan negara lain yang hanya kurang dari 10 % yang menderita buta huruf." Jika dibandingkan dengan negara maju lainnya, mutu pendidikan di Indonesia tergolong masih rendah, karena belum mencapai kualitas yang maksimal, dan tujuan pembelajaran sebelumnya juga belum tercapai. Hal tersebut dikarenakan oleh keterbatasan dalam penyesuaian perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, serta sosial,ekonomi,budaya,dan masyarakat. Oleh karena itu perlu diadakannya pemerataan pendidikan di indonesia, seperti sarana dan prasarana yang memadai, contohnya saja di desa-desa terpencil mereka jauh ketinggalan dibandingkan dengan anak yang berasal dari kota. Jika tidak dilakukan pemerataan fasilitas,sarana, dan prasarana dalam proses pendidikan atau belajar mengajar, maka akan berdampak pada prestasi belajar siswa, yang bisa menurunkan minat dan semangat belajar siswa, sehingga potensi yang dimiliki oleh siswa tersebut tidak tersalurkan dan dikembangkan sebagaimana mestinya.

Kadi, dkk (2017) "Guru telah diposisikan sebagai faktor terpenting dalam proses belajar mengajar. Kualitas dan kompetensi guru dianggap memiliki pengaruh terbesar terhadap kualitas pendidikan. Oleh sebab itu, sudah

sewajarnya apabila guru dituntut untuk bertindak secara profesional dalam melaksanakan proses belajar mengajar guna meningkatkan kualitas pendidikan yang mereka lakukan.” Tuntutan seperti ini sejalan dengan perkembangan masyarakat modern yang menghendaki bermacam-macam spesialisasi yang sangat diperlukan dalam masyarakat yang semakin lama semakin kompleks.

Lutfitasari & Sudarto (2023) ”Kompetensi pedagogi, khususnya kemampuan dalam berkomunikasi yang dimiliki guru, sangat menentukan keefektifan pembelajaran.” Keefektifan tersebut dapat diukur melalui kemampuan guru dalam menerapkan kompetensi pedagoginya yang bersumber pada peraturan undang-undang. Berdasarkan kutipan Undang-undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 Bab IV 8 ayat I, “Kompetensi pedagogi merupakan salah satu kompetensi yang wajib dikuasai oleh guru.” Secara lebih rinci, kompetensi tersebut tertuang dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (Permendiknas) No. 16 Tahun 2007 yang menjabarkan sepuluh kompetensi pedagogik yang harus dikuasai guru salah satunya, yaitu berkomunikasi secara efektif, empatik, dan santun dengan peserta didik.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa kualitas guru merupakan salah satu penentu dalam pencapaian tujuan pendidikan. Bagaimanapun baiknya kurikulum dan fasilitas kalau kualitas guru tidak memadai maka hasil pendidikan tidak akan dapat diharapkan baik. Berarti tugas guru di samping menyampaikan pelajaran, juga berupaya untuk

mempengaruhi peserta didik agar mampu mempelajari bahan pelajaran dan mencapai tujuan.

Sehubungan dengan uraian di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Augmented Reality* (AR) Berbasis *Blippar* Pada Teks Negosiasi Siswa Kelas X SMK Swasta Satria Mandiri Bandar Tengah.”

B. Identifikasi Masalah

Fokus masalah harus diungkap secara resmi untuk menekankan perlunya penyelidikan empiris, yang bisa dinyatakan dalam bentuk pernyataan, pertanyaan, atau hipotesis. Sugiyono (2018) “Masalah dapat diartikan sebagai penyimpangan antara yang seharusnya dengan apa yang benar-benar terjadi, antara teori dengan praktek, antara aturan dengan pelaksanaan, antara rencana dengan pelaksanaan.”

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah berikut:

1. Proses pembelajaran di kelas yang masih menggunakan media yang monoton yaitu buku paket yang membuat berkurangnya minat membaca siswa
2. Media pembelajaran yang digunakan guru yaitu buku paket tidak terlalu membuat semangat belajar siswa, sehingga minat membaca khususnya materi teks negosiasi pada siswa berdampak pada kemampuan siswa dalam memahami pembelajaran khususnya materi teks negosiasi.
3. Siswa mengharapkan pengembangan media yang menarik sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa.

Sehubungan dengan permasalahan di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan menggunakan media *augmented reality* (AR).

C. Batasan Masalah

Pembatasan masalah disusun untuk memfokuskan penelitian dan mengidentifikasi pokok-pokok masalah yang ditemukan oleh peneliti. Agar penelitian lebih terarah, penting untuk menetapkan pembatasan masalah. Sugiyono (2018: 290) “Karena adanya keterbatasan, baik tenaga, dana, dan waktu, dan supaya hasil penelitian lebih terfokus, maka peneliti tidak akan melakukan penelitian terhadap keseluruhan yang ada pada obyek atau situasi sosial tertentu, tetapi perlu menentukan fokus.”

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, maka peneliti membatasi penelitian sebagai berikut:

1. Bahan ajar pada materi teks negosiasi yakni pada KD 3.10 Mengevaluasi pengajuan, penawaran, dan persetujuan dalam teks negosiasi lisan maupun tulisan, dan pada KD 4.10 Menyampaikan pengajuan, penawaran, persetujuan dan penutup dalam teks negosiasi secara lisan maupun tulisan.
2. Media pembelajaran yang dikembangkan yaitu media *Augmented Reality* (AR).
3. Peneliti melakukan penelitian di sekolah SMK Swasta Satria Mandiri Bandar Tongah tepatnya di kelas X jurusan Teknik dan Bisnis Sepeda Motor (TBSM).

D. Rumusan Masalah

Pada latar belakang sebelumnya telah dijelaskan permasalahan yang akan diteliti serta permasalahan yang akan diselesaikan. Sugiyono (2009) "Rumusan masalah itu merupakan suatu pertanyaan yang akan dicarikan jawabannya melalui pengumpulan data." Namun demikian terdapat kaitan erat antara masalah dan rumusan masalah, karena setiap rumusan masalah penelitian harus didasarkan pada masalah.

Berdasarkan latar belakang dan pembahasan masalah yang telah disajikan, rumusan masalah penelitian dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran *augmented reality* (AR) materi teks negosiasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas X SMK Swasta Satria Mandiri Bandar Tongah jurusan Teknik dan Bisnis Sepeda Motor (TBSM)?
2. Bagaimana validasi ahli materi dan desain terhadap *augmented reality* (AR) sebagai sumber belajar materi teks negosiasi untuk kelas X SMK Swasta Satria Mandiri Bandar Tongah jurusan Teknik dan Bisnis Sepeda Motor (TBSM)?
3. Bagaimana kelayakan dan keefektifan pengembangan media pembelajaran *augmented reality* (AR) pada materi teks negosiasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas X SMK Swasta Satria Mandiri Bandar Tongah jurusan Teknik dan Bisnis Sepeda Motor (TBSM)?

E. Tujuan Penelitian

Hasil yang diharapkan dari suatu penelitian adalah inti dari tujuan penelitian. Sugiyono (2018:290) mengatakan bahwa "Secara umum tujuan

penelitian adalah untuk menemukan, mengembangkan dan membuktikan pengetahuan.” Sedangkan secara khusus tujuan penelitian kualitatif adalah untuk menemukan. Menemukan berarti sebelumnya belum pernah ada atau belum diketahui.

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan adapun tujuan peneliti yang hendak dicapai adalah:

1. Mendeskripsikan proses pengembangan media *augmented reality* (AR) pada materi teks negosiasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas X SMK Swasta Satria Mandiri Bandar Tongah jurusan Teknik dan Bisnis Sepeda Motor (TBSM).
2. Mendeskripsikan hasil validasi ahli materi dan desain terhadap *augmented reality* (AR) sebagai sumber belajar materi teks negosiasi untuk kelas X SMK Swasta Satria Mandiri Bandar Tongah jurusan Teknik dan Bisnis Sepeda Motor (TBSM).
3. Mendeskripsikan kelayakan dan keefektifan media pembelajaran *augmented reality* (AR) pada materi teks negosiasi untuk siswa kelas X SMK Swasta Satria Mandiri Bandar Tongah jurusan Teknik dan Bisnis Sepeda Motor (TBSM).

F. Manfaat Penelitian

Setelah memiliki data dan informasi yang diperoleh dari penelitian, manfaatnya terletak pada arahan ke depan yang dapat diberikan. Informasi tersebut dapat dimanfaatkan untuk berbagai tujuan atau menunjukkan kontribusi penelitian terhadap program atau kemajuan ilmu pengetahuan.

Sugiyono (2018:291) "Setiap Penelitian diharapkan memiliki manfaat. Manfaat tersebut bisa bersifat teoritis, dan praktis." Dalam penelitian kualitatif, manfaat penelitian lebih bersifat teoritis, yaitu untuk pengembangan ilmu pengetahuan, tetapi juga mengakui manfaat praktisnya dalam memecahkan masalah. Jika peneliti kualitatif berhasil menemukan teori, teori tersebut dapat digunakan untuk menjelaskan, memprediksi, dan mengendalikan suatu fenomena.

Secara teoretis, diharapkan bahwa hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi pada pengembangan pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya dalam penggunaan media *augmented reality* (AR) untuk materi teks negosiasi, serta menambah pengetahuan bagi peneliti dan pembaca. Secara praktis hasil pengembangan media *augmented reality* (AR) memiliki manfaat untuk semua pihak baik siswa, guru/pendidik, sekolah, pembaca dan peneliti.

1. Bagi siswa, hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai sumber belajar dan berlatih melakukan negosiasi dan membuat teks negosiasi. Hal ini dapat digunakan juga untuk meningkatkan minat belajar siswa terhadap pembelajaran sehingga lebih mudah dalam memahami materi dan dapat memperoleh hasil belajar yang maksimal dan diharapkan para siswa dapat meningkatkan keterampilan berpikir dan minat belajar secara independen.
2. Bagi pendidik, memberikan umpan balik terhadap pengembangan media *augmented reality* (AR) dalam materi selain teks negosiasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

3. Bagi sekolah, dapat digunakan sebagai referensi media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan guru dan siswa dalam melakukan pembelajaran.
4. Bagi pembaca, memberi wawasan mengenai media pembelajaran serta teks negosiasi.
5. Bagi peneliti, merangsang pertumbuhan pengetahuan agar para lulusan yang menjadi guru dapat meningkatkan kreativitas dalam mengembangkan media *augmented reality* (AR) untuk bahasa Indonesia.

BAB II

KAJIAN TEORITIS, KERANGKA KONSEPTUAL DAN PENELITIAN RELEVAN

A. Kajian Teoretis

Nasution, M. K. (2017) “Ilmu Pengetahuan adalah rangkaian pengetahuan yang digali, disusun, dan dikembangkan secara sistematis dengan menggunakan pendekatan tertentu yang dilandasi oleh metodologi ilmiah, baik yang bersifat kuantitatif, kualitatif, maupun eksploratif untuk menerangkan pembuktian gejala alam dan/atau gejala kemasyarakatan tertentu.” Arif, M. (2012) “Teknologi pembelajaran adalah suatu cara atau suatu metode yang digunakan seorang pendidik dalam mengarahkan peserta didik untuk mencapai tujuan pendidikan baik menggunakan alat media atau disebut ”hardware” maupun yang lebih penting yaitu software, sehingga dalam mendidik peserta didik, mereka dapat menerima materi yang diberikan oleh pendidik dengan rasa senang bukan dengan terpaksa.” Silalahi, U. (2006) “Penelitian didefinisikan sebagai satu penyelidikan yang sistematis dan metodis atas suatu masalah untuk menemukan solusi atas masalah tersebut dan menambah khazanah pengetahuan.”

1. Pengertian Pengembangan

Arikunto (2010) “Metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang berfungsi untuk menguji, mengembangkan, dan menciptakan produk tertentu.” Mulyatiningsih (2015) “Pengembangan adalah proses penerjemahan spesifikasi desain ke dalam bentuk fisik. Dalam pembelajaran, kawasan pengembangan mencakup banyak variasi

teknologi yang digunakan, terdiri dari perangkat keras pembelajaran, perangkat lunak, bahan visual, audio, dan program atau paket yang merupakan paduan berbagai bagian.” Setyosari (2016) “Penelitian yang berkenaan dengan pengembangan suatu produk, model, atau rancangan, misalnya pengembangan rancangan model Dick dan Carey, model Banathy, dan model ADDIE.” Disamping itu, penelitian pengembangan dapat dilakukan untuk pengembangan suatu produk, misalnya pengembangan media pembelajaran interaktif mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa penelitian dan pengembangan (R&D) merupakan metode yang digunakan untuk menciptakan, menguji, dan mengembangkan produk atau model tertentu. Proses ini melibatkan penerjemahan desain menjadi bentuk fisik dan mencakup berbagai teknologi, seperti perangkat keras, perangkat lunak, dan media pembelajaran. Contoh produk yang dapat dikembangkan melalui penelitian ini termasuk media pembelajaran interaktif *augmented reality* (AR) untuk mata pelajaran bahasa Indonesia.

2. Pengertian Media *Augmented Reality* (AR)

AR dapat ditampilkan melalui berbagai perangkat elektronik seperti *smartphone*, kamera, layar, kacamata khusus, *webcam*, dan perangkat lainnya. Perangkat ini berfungsi sebagai perangkat *output* yang menampilkan informasi berupa gambar, animasi, video, dan model 3D.

Dewi (2022) “*Augmented Reality* merupakan sebuah istilah yang digunakan dalam penyebutan sebuah teknologi penggabungan dunia nyata dan dunia maya secara langsung atau realtime.” Pada dasarnya

augmented reality mempunyai sebuah karakteristik yang dimana terdapat bagian dari *virtual reality* (VR) atau *virtual environment* (VE) dengan memperlihatkan suatu gambaran tentang bagaimana penggabungan antara dunia nyata dengan dunia maya secara bersamaan serta dapat dilihat dari tempat yang sama kepada user, berdasarkan dari karakteristik tersebut mengenai ciri-ciri *augmented reality* menurut Sugianto (2018) adalah “*Pertama* bersifat interaktif (menambah interaksi kepada pengguna melalui dunia maya dengan dunia yang nyata). *Kedua* secara waktu yang bersamaan (realtime). *Ketiga* berbentuk dua dimensi maupun tiga dimensi serta diagram ilustrasi.”

a. Manfaat Media *Augmented Reality* (AR)

AR membantu dalam visualisasi konsep yang sulit dipahami melalui teks atau gambar statis yang bisa divisualisasikan secara tiga dimensi, memudahkan siswa untuk memahami bagaimana konsep tersebut bekerja dalam dunia nyata. Dengan AR, siswa dapat merasakan pengalaman pembelajaran yang mendalam. Mereka bisa, menjelajahi pembelajaran yang tidak membosankan, melihat secara langsung di depan mereka tampak seperti nyata. Ini memberikan pengalaman belajar yang lebih mendalam dan berkesan. Media pembelajaran AR memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri. Aplikasi AR dapat memberikan informasi tambahan dan panduan langsung saat siswa berinteraksi dengan objek AR, memungkinkan mereka untuk mengeksplorasi dan belajar sesuai kecepatan mereka sendiri. Dengan semakin banyaknya perangkat yang mendukung AR, seperti smartphone dan tablet, akses ke pembelajaran berbasis AR

menjadi lebih mudah dan terjangkau. Ini memungkinkan lebih banyak siswa, bahkan di daerah terpencil, untuk mendapatkan pengalaman pembelajaran yang berkualitas. AR juga dapat mendukung pembelajaran kolaboratif. Misalnya, siswa dapat bekerja dalam kelompok untuk menyelesaikan tugas AR atau berpartisipasi dalam proyek-proyek kolaboratif yang melibatkan elemen AR, sehingga meningkatkan keterampilan kerja sama dan komunikasi mereka. Faiza et al. (2022) “Kelebihan metode *augmented reality* ini adalah tampilannya yang menarik karena memungkinkan anda untuk melihat objek 3D seolah-olah berada di lingkungan nyata.” *Augmented reality* juga memiliki aspek interaktif, karena menggunakan penanda untuk menampilkan objek 3D tertentu yang ditargetkan pada kamera web atau kamera ponsel Android. Media pembelajaran *augmented reality* dapat digunakan untuk menumbuhkan lingkungan belajar yang interaktif dan meningkatkan kepuasan siswa.

b. Kelebihan Pembelajaran Melalui Media *Augmented Reality* (AR)

Rizal et al. (2022) di dalam penelitiannya “AR meningkatkan pengetahuan dan pemahaman dalam penggunaan teknologi terkhusus nya AR untuk menunjang berbagai aktifitas dalam sekolah, meningkatkan kemampuan para guru dalam pembuatan materi sebagai salah satu cara penyampaian yang lebih menarik disertai dengan berbagai animasi, audio dan video yang biasanya sangat disukai siswa.”

c. Kekurangan Pembelajaran Melalui Media *Augmented Reality* (AR)

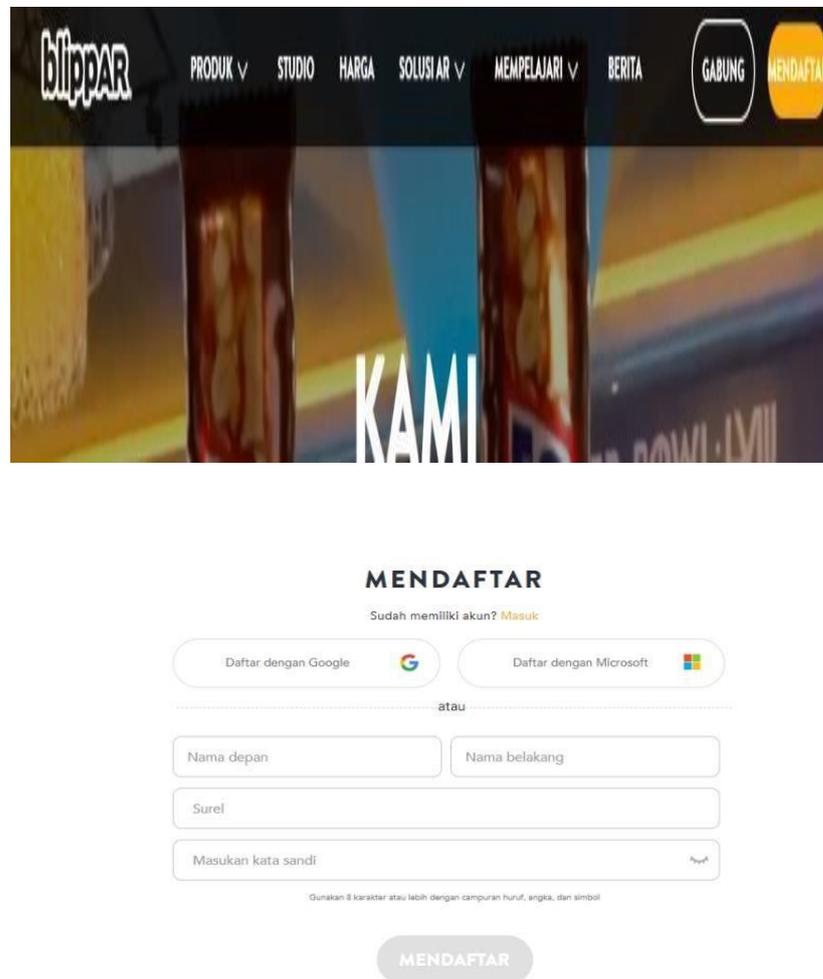
Qorimah dan Utama (2022) “Kekurangan penggunaan media *augmented reality* (AR) ialah sangat sensitif berubah akibat sudut pandang, pembuat media sedikit dan banyak membutuhkan peralatan untuk memasangnya.” Pengembangan dan implementasi AR memerlukan biaya yang cukup tinggi, baik untuk perangkat keras maupun perangkat lunak. Selain itu, memerlukan sumber daya manusia yang terampil dalam teknologi ini. Menggunakan AR juga memerlukan pemahaman teknis yang baik, guru dan siswa mungkin memerlukan pelatihan tambahan untuk bisa memanfaatkan teknologi ini dengan optimal. Dan tidak semua siswa memiliki akses ke perangkat yang mendukung AR, seperti smartphone atau tablet dengan spesifikasi yang memadai. Hal ini dapat menyebabkan kesenjangan akses antara siswa.

d. Blippar

Fokus pada penelitian ini adalah media pembelajaran *Augmented Reality* (AR) dimana AR tersebut dapat menampilkan objek tiga dimensi dari perangkat lunak *Blippar*. *Blippar* adalah platform teknologi berbasis *augmented reality* (AR) yang memungkinkan pengguna untuk melihat dan berinteraksi dengan dunia digital melalui kamera perangkat mereka. Melalui aplikasi *Blippar*, pengguna dapat memindai objek fisik, gambar, atau kode QR untuk memicu konten digital yang terkait, seperti informasi tambahan, animasi 3D, video, atau pengalaman interaktif lainnya. *Blippar* sering digunakan dalam pemasaran, pendidikan, dan hiburan untuk menciptakan pengalaman yang lebih mendalam dan imersif.

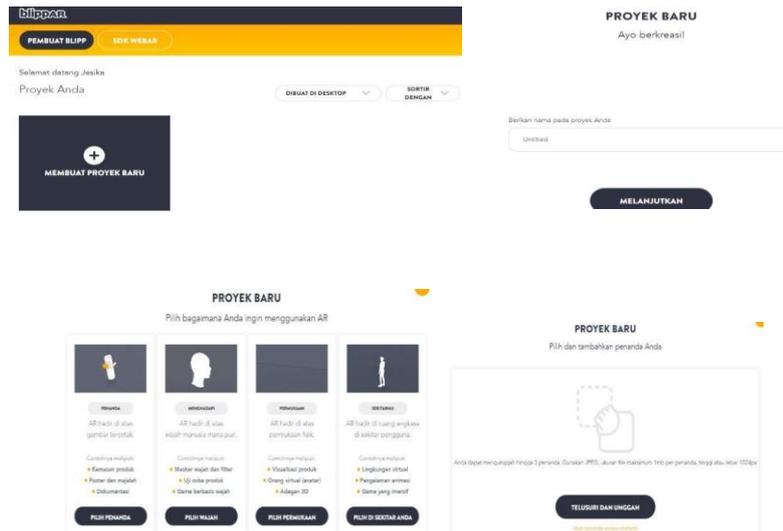
Adapun langkah-langkah membuat media *Augmented Reality* (AR) berbasis *Blippar* adalah sebagai berikut:

- a) Kunjungi situs web *Blippar* <https://www.blippar.com/> Buat akun baru atau masuk jika sudah memiliki akun klik pada pojok kanan atas.



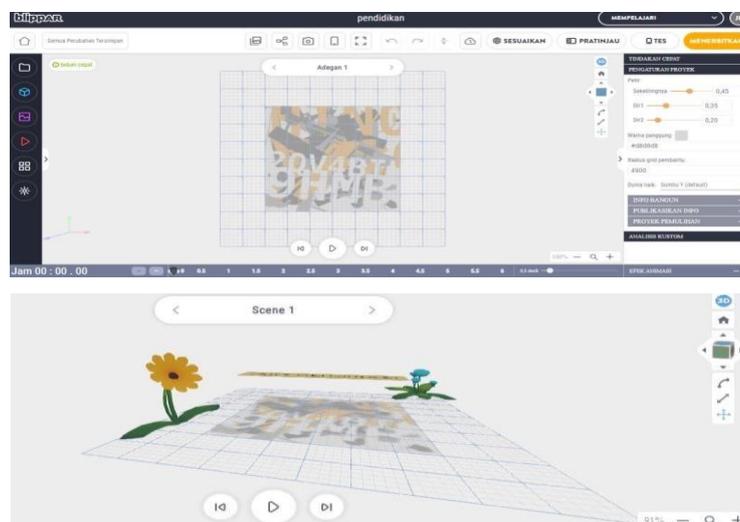
Gambar 1. Tampilan Laman Halaman *Blippar*

- b) Setelah masuk, pilih opsi untuk membuat proyek baru. Berikan nama untuk proyek Anda dan pilih template yang sesuai atau mulai dari awal.



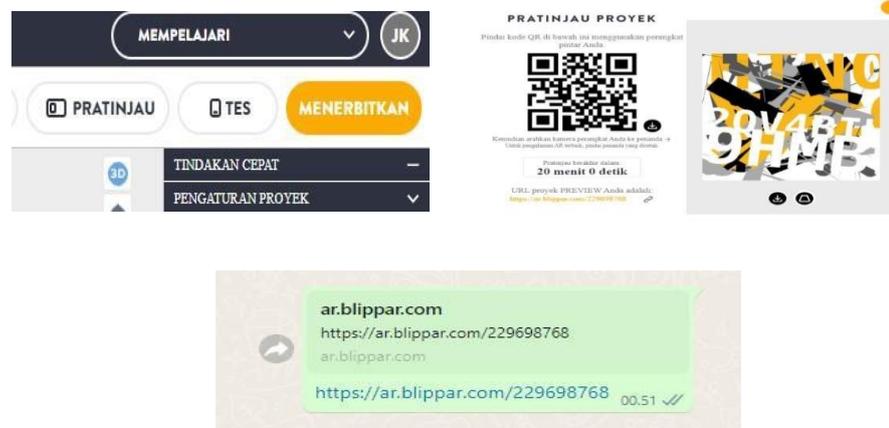
Gambar 2. Tampilan Membuat/Memilih Proyek AR

- c) Setelah memilih mau membuat proyek seperti apa pada 4 pilihan diatas selanjutnya berikut lembar kerja untuk membuat *augmented reality* (AR) 3D. Unggah konten yang ingin anda gunakan untuk AR, seperti gambar, video, model 3D, atau audio. Gunakan editor *drag-and-drop* untuk menempatkan dan mengatur konten di tempat yang diinginkan. Tambahkan interaksi seperti tombol, animasi, atau efek lain yang diinginkan



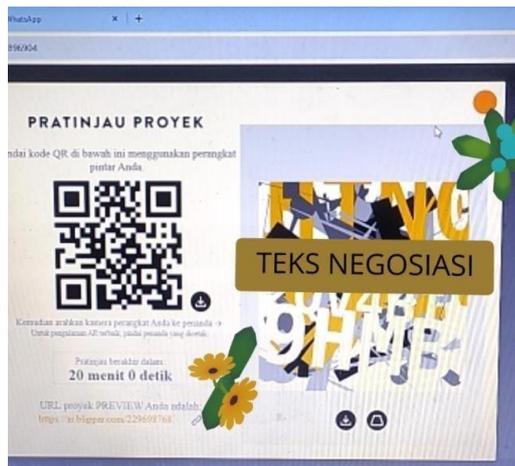
Gambar 3. Lembar Kerja BlippAR Untuk Membuat AR dan Hasil 3D yang Telah Dibuat

- d) Gunakan fitur *preview*/tes untuk melihat bagaimana pengalaman AR akan terlihat di perangkat pengguna. Uji AR tidak perlu mendownload aplikasinya untuk memastikan semuanya bekerja dengan baik. Setelah puas dengan desain dan fungsionalitas AR, pilih opsi untuk mempublikasikan/menerbitkan proyek. Blippar akan memberikan kode QR atau tautan yang bisa Anda bagikan agar orang lain bisa mengakses pengalaman AR Anda.



Gambar 4. Langkah Membagikan AR yang Telah Kita Buat

- e) Hasil dari mengklik tautan yang telah di bagikan dengan klik tautan yang telah dibagikan dan langsung diarahkan untuk scan barcode/objek dari AR yang telah kita buat, maka hasilnya akan terlihat.



Gambar 5. Tampilan Proyek 3D/AR Siap Digunakan

Sumber: <https://www.blippar.com/>

3. Teks Negosiasi

a. Pengertian Teks Negosiasi

Ana, H. (2019) “Teks negosiasi merupakan sebuah teks yang mengandung unsur saling berinteraksi didalamnya. Melalui teks negosiasi kreativitas siswa dibangun untuk mengidentifikasi struktur teks negosiasi dan kalimat persuasif.”

Kosasih dan Kurniawan (2014) “Teks negosiasi adalah aktivitas seseorang dalam berkomunikasi antara satu pihak dengan pihak lain guna mencapai persetujuan dalam keperluan yang berbeda.” Kemendikbud (2014) “Teks negosiasi adalah kegiatan orang-orang dalam bentuk tawar-menawar yang mempunyai fungsi untuk mencari penyelesaian dalam mempunyai perbedaan kepentingan.” Nurbaiti et al. (2019) “Teks adalah sebuah tulisan yang dihasilkan seseorang dalam bentuk tulis maupun lisan. Sedangkan negosiasi adalah sebuah bentuk interaksi tawar-menawar

yang dilakukan oleh dua orang atau lebih guna untuk mencapai suatu kesepakatan bersama dengan tujuan yang berbeda.”

Dari berbagai definisi di atas, penulis menyimpulkan bahwa teks negosiasi adalah jenis teks yang digunakan untuk mencapai kesepakatan antara dua pihak atau lebih yang memiliki kepentingan berbeda. Proses negosiasi ini melibatkan diskusi, tawar-menawar, dan kompromi untuk menemukan solusi yang dapat diterima oleh semua pihak yang terlibat. Teks ini biasanya mencakup argumen, penawaran, permintaan, dan kesepakatan yang dibuat selama proses negosiasi. Tujuan utama dari teks negosiasi adalah mencapai kesepakatan yang menguntungkan semua pihak dengan cara yang adil dan saling menguntungkan.

b. Struktur Teks Negosiasi

Nurbaiti et al., (2019) Struktur Negosiasi (UMUM):

- a) Negosiator merupakan penutur & mitra tutur
- b) Pembuka merupakan penggiringan topik/basa-basi
- c) Isi merupakan inti pembicaraan
- d) Penutup merupakan pengambilan keputusan/penyelesaian.

Struktur Negosiasi (KOMPLEKS)

- a) Orientasi berisi kalimat pembuka, biasanya dibubuhi salam. Fungsinya memulai negosiasi.
- b) Permintaan merupakan suatu hal berupa barang ataupun jasa yang ingin dibeli oleh pembeli atau konsumen.
- c) Pemenuhan yaitu hal berupa barang atau jasa dari pemberi jasa atau penjual yang diminta oleh pembeli atau konsumen.
- d) Penawaran merupakan puncaknya negosiasi terjadi tawar menawar.
- e) Persetujuan yaitu keputusan antara dua belah pihak untuk penawaran yang sudah dilakukan.
- f) Pembelian merupakan keputusan konsumen jadi menerima atau menyetujui penawaran itu atau tidak.
- g) Penutup berisi kalimat penutup atau salam penutup.

c. Jenis-Jenis Teks Negosiasi

Nurbaiti et al. (2019) “Jenis-jenis teks negosiasi adalah dalam sebuah teks negosiasi terdapat banyak unsur didalamnya salah satunya adalah jenis-jenis teks negosiasi. Jenis-jenis teks negosiasi itu ada negosiasi berdasarkan situasi dan negosiasi berdasarkan negosiator.”

Hariwijaya (2006) Jenis-jenis negosiasi menurut sifat dan karaternya negosiasi dibagi menjadi dua jenis:

- a) Negosiasi formal adalah proses negosiasi seperti rapat dialog forum, dengan pendapat.
- b) Negosiasi informal adalah negosiasi yang sebagai mana dalam kehidupan sehari-hari, bertemu dan saling berbagi dengan orang lain.

Istijanto (2005) “Berdasarkan jenisnya teks negosiasi terbagi menjadi dua yaitu lisan dan tulisan.” Lisan adalah teks negosiasi yang berupa percakapan antara pihak pertama dan kedua.

Teks negosiasi tulisan adalah bentuk teks negosiasi yang menggunakan bahasa baku dan media tulisan.

d. Fungsi Teks Negosiasi

Negosiasi akan menjadi bagian penting dalam kehidupan sehari-hari peserta didik. Selain berhubungan dengan tawar-menawar dalam jual beli barang atau jasa, negosiasi juga mencakup kegiatan seperti diskusi dalam pembuatan tugas kelompok atau tugas individual di luar jam sekolah. Oleh karena itu, kreativitas peserta didik diperlukan

untuk menyelesaikan permasalahan saat bernegosiasi. Lestari et al. (2022) “Teks negosiasi adalah sebuah teks yang berisi interaksi sosial yang berfungsi mencari penyelesaian bersama di antara pihak-pihak yang mempunyai perbedaan kepentingan, pihak tersebut akan berusaha menyelesaikan perbedaan itu dengan cara yang baik tanpa merugikan salah satu pihak.” Kosasih (2021) fungsi teks negosiasi adalah sebagai berikut:

- a) Negosiasi harus menghasilkan kesepakatan.
- b) Negosiasi harus menghasilkan keputusan yang saling menguntungkan.
- c) Negosiasi bertujuan mencari penyelesaian.
- d) Negosiasi harus mengarah pada tujuan praktis.
- e) Negosiasi harus memprioritaskan kepentingan bersama.

e. Kaidah Kebahasaan Teks Negosiasi

Aeni (2016) menjelaskan bahwa kaidah yang terdapat pada teks negosiasi sekurang-kurangnya dibangun dari unsur-unsur yang meliputi:

- a) Melibatkan dua pihak atau lebih; negosiasi dilakukan dua pihak atau lebih, masing-masing dapat mewakili diri sendiri, dapat juga mewakili perusahaan atau lembaga.
- b) Menggunakan bahasa lisan serta didukung gerak tubuh dan ekspresi aya dengan ekspresi wajah wajah, negosiasi umumnya melengkapi sikap negosiator. Setuju tidaknya negosiator terhadap sesuatu terlihat jelas dalam raut wajah. Bahkan, simbol-simbol gerakan tubuh mendukung sikap.
- c) Mengandung konflik/pertentangan/perselisihan seseorang melakukan negosiasi karena ada persoalan atau ketidakjelasan terhadap suatu hal. Umumnya, dilakukan dalam rangka sebuah kerjasama tertentu, atau menyelesaikan masalah tertentu.
- d) Ada tawar-menawar/tukar-menukar. Tawar-menawar atau tukar-menukar suatu kebijakan, kesepakatan, atau penyelesaian persoalan merupakan hal-hal yang melatarbelakangi sebuah perilaku negosiasi.

- e) Menyangkut keinginan/hal yang belum terjadi, perilaku negosiasi akan terlihat jelas setelah memasuki tahap konsekuen terhadap keputusan kedua belah pihak. Oleh karena itu, perlu diatur kesepakatan dalam bentuk perjanjian atau kesepakatan kesaksian bersama.
- f) Berakhir sepakat atau tidak sepakat, jika negosiasi dilakukan dengan kepastian, besar kemungkinan masing-masing pihak menyetujui ketentuan-ketentuan baru sebaliknya, tiap-tiap pihak bertahan dengan posisinya, tidak terjadi kesepakatan bersama.

f. Contoh Teks Negosiasi

Berikut contoh teks ceramah:

Terima Kasih Bu Mia

a) Pembuka (Pendahuluan)

Kamis pagi usai pelajaran olah raga, Bu Mia, guru Kimia masuk kelas X MIPA tepat waktu. Tak seperti biasanya, hari itu anak-anak belum selesai berganti pakaian. Penyebabnya, mereka baru saja mengikuti ujian lari mengelilingi stadion. Sebenarnya hari itu Bu Mia akan memberikan ulangan. Beberapa siswa yang napasnya masih memburu dan keringatnya bercucuran, mengajukan usul pada Dani.

b) Isi (Rangkaian *Argument*)

“Dan ... minta Bu Mia menunda ulangan dong. Capek nih,” kata Ali.

“Waduuuh aku gak berani,” jawab Dani. “Lia saja suruh bilang. Dia kan ketua kelas,

” sambung Dani.

“Baiklah, aku akan mencoba merayu Bu Mia. Doakan berhasil,” kata Lia. “Beres. Kamu kan ketua kelas.” Dengan santun, Lia menghadap Bu Lia yang wajahnya tampak kaku melihat murid-muridnya belum juga siap mengikuti pelajaran.

“Maaf, Bu. Boleh Lia berbicara sebentar?” tanya Lia sambil duduk.

“Iya. Ada apa?”

“Begini, Bu, saya mewakili teman-teman, Lia minta maaf karena temanteman belum selesai ganti baju. “

“Biasanya kan tidak terlambat seperti ini?” tanya Bu Mia.

“Iya, Bu. Sekali lagi maakan, kami. Kami kelelahan, Bu. Tadi baru saja ujian lari mengelilingi stadion 2 kali.”

“Oh ... kenapa tidak bilang tadi? Kalian sudah minum?” suara Bu Mia berubah ramah setelah tahu penyebab Lia dan kawan-kawannya terlambat ganti baju.

“Belum sempat, Bu. Kami takut ketinggalan ulangan,” jawab Lia tetap dengan sopan. “Kalau boleh, kami minta waktu sepuluh menit untuk minum dan ganti baju, Bu. Biar badan kami segar.”

“Ya sudah, kalian istirahat 15 menit. Ulangannya minggu depan saja. Nanti kita latihan soal saja,” jawab Bu Lia mengagetkan Mia dan teman-teman. “Makasih, Bu,”

kata Lia.

“Eit ... tapi ingat. Kalian harus tertib. Tidak boleh gaduh dan mengganggu kelas lain.

Dan masuk kelas lagi tepat pukul 09.00 WIB.”

“Iya, Bu. Makasih.”

c) Penutup (Penegasan Kembali)

Teman-teman Lia yang sejak tadi ikut menyimak pembicaraan Lia dan Bu Mia bertepuk tangan gembira mendengar keputusan Bu Mia.

Sumber: Buku bahasa Indonesia kelas X

4. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Nurfadhillah, S. (2021) "Guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus pengertian media dalam proses pembelajaran cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis, untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal." Dalam KBBI "Media berasal dari bahasa latin *medius* berarti 'perantara', 'tengah', atau 'pengantar'. Dalam kamus besar bahasa Indonesia media berarti alat, alat (sarana) komunikasi seperti koran, majalah, radio, televisi, film, poster dan spanduk." Arsyad (2011) "Kata media pembelajaran berasal dari bahasa latin '*medius*' yang secara harfiah berarti 'tengah', perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan." Hasan et al. (2021)

“Media pembelajaran adalah sarana pendukung proses pembelajaran agar peserta didik dapat menerima materi pembelajaran dengan baik.”

Al-Quran juga mengatur kegiatan kehidupan atau muamalah. Juga etika perdagangan, penjualan, atau pemasaran. Ayat Al-Quran yang dipedomi sebagai etika marketing adalah sebagai berikut:

أُولَئِكَ الَّذِينَ اشْتَرُوا الضَّلَالَةَ بِالْهُدَىٰ فَمَا رَبِحَت تُّجَارَتُهُمْ وَمَا كَانُوا

مُهْتَدِينَ

Artinya: “Mereka itulah yang membeli kesesatan dengan petunjuk. Maka perdagangan mereka itu tidak beruntung dan mereka tidak mendapat petunjuk.” (QS. Al-Baqarah, ayat 16).

Berdasarkan uraian diatas, dapat digambarkan bagaimana hukum Islam sudah mengatur tentang etika, penjualan, atau pemasaran dalam berbisnis. Pesan normatif dalam Al-Qur’an menunjukkan bahwa jual beli adalah pekerjaan yang diakui dalam Islam. Bahkan dipandang sebagai salah satu pekerjaan yang mulia, meskipun demikian ada pesan moral yang perlu diperhatikan.

يَأْتِيهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا لَا تَأْكُلُوا أَمْوَالَكُمْ بَيْنَكُمْ بِالْبَطْلِ إِلَّا أَنْ
تَكُونَ تِجَارَةً عَنْ تَرَاضٍ مِنْكُمْ وَلَا تَقْتُلُوا أَنْفُسَكُمْ إِنَّ اللَّهَ كَانَ بِكُمْ



Kemuliaan jual beli terletak pada kejujuran yang dilakukan oleh kedua belah pihak, jual beli tidak hanya dilakukan sebatas memenuhi keinginan para pelakunya untuk memperoleh keuntungan, akan tetapi harus dilakukan sebagai bagian untuk memperoleh ridho Allah. Jual beli mabrur adalah setiap jual beli yang tidak ada dusta dan khianat, sedangkan dusta adalah penyamaran barang yang dijual, dan penyamaran itu adalah menyembunyian aib barang yang akan dijual oleh penjual.

b. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Sidharta, A. (2005) media pembelajaran berdasarkan jenisnya dapat pula dikelompokkan sebagai berikut:

1. Media asli hidup, seperti: aquarium dengan ikan dan tumbuhannya, terrarium dengan hewan darat dan tumbuhannya, kebun binatang dengan semua binatang yang ada, kebun percobaan/kebun botani dengan berbagai tumbuhan, insektarium (berupa kotak kaca yang berisi serangga, semut, anai-anai dan sebagainya).
2. Media asli mati, misalnya: herbarium, taksidermi, awetan dalam botol, bioplastik dan diorama (pameran hewan dan tumbuhan yang telah dikeringkan dengan kedudukan seperti aslinya di alam).
3. Media asli benda tak hidup, contoh: berbagai jenis batuan mineral, kereta api, pesawat terbang, mobil, gedung, papan tulis, dan papan tempel.

4. Media asli tiruan atau model, seperti: model irisan bagian dalam bumi, model penampang batang, penampang daun, model boneka, model torso manusia yang dapat dilepas dan dipasang kembali, model globe, model atom, model DNA, maket.
5. Media grafis: bagan (chart), diagram, grafik, poster, plakat, gambar, foto, lukisan.
6. Media dengar (audio): program radio, tape recorder, piringan hitam, cassette, tape, pengeras suara, telepon.
7. Media pandang dengar (audio visual): televisi, video, film suara (gambar hidup), slide bersuara.
8. Media proyeksi: proyeksi diam (still projection), contohnya slide, filmstrip, transparansi; proyeksi gerak (movie projection), contohnya film atau gambar hidup (umumnya dengan ukuran 8 mm, 16 mm, 36 mm).
9. Media cetak (printed materials) : buku cetak, koran, majalah, komik.

c. Klasifikasi Media Pembelajaran

Ada beberapa cara untuk mengklasifikasikan media, baik pengertian media secara umum maupun media pembelajaran.

1. Dilihat dari jenisnya, media dibagi ke dalam:
 - a. Media auditif: radio, telepon, cassette recorder dan piringan audio.
 - b. Media visual: film strip (film rangkai), slide (film bingkai), foto, gambar, lukisan, cetakan, film bisu, film kartun.
 - c. Media audio visual: film suara (gambar hidup), televisi dan video cassette.
2. Dilihat dari daya liputnya, media dibagi atas:
 - a. Media yang mempunyai daya input yang luas dan serentak, serta dapat menjangkau jumlah siswa yang banyak dalam waktu yang sama, misalnya radio dan televisi.
 - b. Media yang mempunyai daya input yang terbatas oleh ruangan dan tempat, seperti film, sound slide, film strip.
 - c. Media untuk pengajaran individual seperti modul berprogram, pembelajaran melalui komputer.
3. Dilihat dari bentuk, media dapat dibedakan atas:
 - a. Media dua dimensi: poster, bagan, grafik, peta datar, foto, gambar, lukisan.
 - b. Media tiga dimensi: peta timbul, globe, model boneka.
4. Dilihat dari bahan dan pembuatannya, media dibagi pula atas:
 - a. Media yang sederhana, yaitu media yang bahan dasarnya mudah diperoleh dan harganya murah, cara pembuatannya mudah dan penggunaannya tidak terlalu sulit.
 - b. Media yang kompleks, yaitu media yang bahan dan alat pembuatannya sulit diperoleh serta mahal biayanya dan sulit membuatnya.

d. Fungsi Media Pembelajaran

Hasan et al. (2021) “Fungsi media dalam sistem pembelajaran adalah sebagai alat bantu, alat penyalur pesan, alat penguatan (*reinforcement*) dan sebagai wakil guru dalam menyampaikan informasi secara lebih teliti, jelas, dan menarik.” Tujuan media pembelajaran dalam proses belajar adalah untuk meningkatkan semangat, motivasi, pemahaman, dan stimulasi. Media ini dapat meningkatkan motivasi belajar baik bagi siswa maupun pengajar dan memudahkan pemahaman materi sehingga pesan dapat diingat dengan baik. Media juga berfungsi sebagai alat interaksi antara peserta didik dengan lingkungan sekitarnya dan membantu dalam menerapkan konsep dasar yang akurat dan realistis selama proses pembelajaran.

B. Kerangka Konseptual

Sugiyono (2016) “Kerangka konseptual dalam penelitian dan pengembangan dapat berupa kerangka konseptual yang asosiatif/hubungan, maupun komperatif atau perbandingan”. Dari definisi di atas, penulis menyimpulkan bahwa kerangka konseptual adalah sebuah struktur atau model yang menjelaskan, mengarahkan, dan menghubungkan berbagai konsep dan ide yang relevan dalam suatu penelitian atau proyek. Ini merupakan fondasi teoretis yang membantu peneliti memahami hubungan antara variabel dan bagaimana mereka berinteraksi satu sama lain. Dalam penelitian ini kerangka konseptual berupa hubungan antara produk yang dikembangkan dengan

potensi masalah yang melatarbelakanginya. Kerangka konseptual ini didapat dari permasalahan yang muncul dari latar belakang yaitu media pembelajaran yang masih terbatas dalam pembelajaran bahasa Indonesia khususnya materi teks negosiasi di SMK Swasta Satria Mandiri Bandar Tongah. Salah satu alternatif untuk menyelesaikan permasalahan ini dengan mengembangkan media pembelajaran dalam pembelajaran bahasa Indonesia sebagai sumber belajar materi teks negosiasi di SMK Swasta Satria Mandiri Bandar Tongah.

Berikut ini penulis mencoba membuat bagan tentang perumusan konseptual yang akan dilakukan di SMK Swasta Satria Mandiri Bandar Tongah sebagai berikut:



Gambar 6 Kerangka Konseptual

Dari bagan di atas dijelaskan bahwa dalam pengembangan media Augmented Reality (AR) sebagai media pembelajaran di kelas, langkah-langkah termasuk analisis masalah, solusi melalui produk awal, validasi oleh

ahli, dan uji respon peserta didik, untuk menghasilkan *augmented reality* (AR) akhir yang menarik, efektif, dan siap digunakan.

C. Penelitian Yang Relevan

Penelitian yang relevan dalam konteks ini mengacu pada referensi yang terkait dengan topik penelitian ini. Isu yang sama telah dibahas dalam penelitian sebelumnya yang relevan dengan topik yang juga pernah dibahas oleh:

1. Penelitian yang pernah dilakukan Tohir et al. (2024) berjudul “Analisis Penerapan Augmented Reality Dalam Proses Pemahaman Pembelajaran.” *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran (JRPP)*, 2024, 7.3: 8096-8102. Hasil dari penelitian ini, yang dilakukan dengan menggunakan metode studi literatur untuk menganalisis penerapan *augmented reality* (AR) dalam proses pemahaman pembelajaran, mengungkapkan beberapa temuan yang signifikan yaitu meningkatnya keterlibatan siswa. Penggunaan AR dalam pembelajaran telah terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa. Siswa cenderung lebih tertarik dan termotivasi untuk belajar ketika mereka dapat berinteraksi langsung dengan materi pelajaran melalui pengalaman AR yang imersif Borman (2017). Penelitian yang pernah dilakukan Hariawan et al. (2020) berjudul “Pelatihan *Augmented Reality* (AR) Untuk Meningkatkan Keterampilan Guru.” Dalam penelitian ini peserta pelatihan *augmented reality* terlihat sangat antusias. Peserta pada awalnya belum mengenal *augmented reality*, oleh karena itu supaya menarik perhatian peserta penulis menyampaikan penjelasan mengenai *augmented reality* kemudian

menunjukkan beberapa karya ilmiah yang telah terbit mengenai penerapan *augmented reality* untuk pembelajaran dan menampilkan contoh video dari penerapan *augmented reality* yang telah digunakan sebagai media promosi maupun sebagai media pembelajaran. Hal ini menjadikan peserta sangat antusias mengikuti pelatihan *augmented reality*.

2. Penelitian yang pernah dilakukan Saurina (2016) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini Menggunakan *Augmented Reality*.” Hasil uji coba menjelaskan bahwa 93% anak dapat mengenali objek binatang dari lingkungan hidupnya, sebesar 100% menyatakan anak dapat mengulang ejaan nama dari hewan dengan Bahasa Indonesia yang diperagakan dengan *augmented reality*, sebesar 95% anak dapat mengulang ejaan nama dari hewan dengan Bahasa Inggris yang diperagakan dengan *augmented reality*, sebesar 95% anak dapat menyebutkan ciri-ciri binatang dengan memilih salah satu bagian tubuh dari binatang yang dipilih, dan sebesar 100% menyatakan anak lebih tertarik menggunakan AR daripada menggunakan Alat Peraga Edukasi (APE) sebagai media pembelajaran.
3. Penelitian yang pernah dilakukan Somadayo et al. (2024) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Teknologi *Augmented Reality*.” Dengan menggabungkan *augmented reality* (AR) ke dalam pembelajaran Bahasa Indonesia maka diharapkan tidak hanya meningkatkan efektivitas pembelajaran tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa Nurmaena & Gumiandari

(2022) Penelitian-penelitian sebelumnya telah mencoba mengeksplorasi pengaruh AR dalam pembelajaran, menurut Kanti et al. (2022) dan Meilindawati et al. (2023) penggunaan media pembelajaran *augmented reality* bagus diterapkan untuk peserta didik untuk membantu dalam pembelajaran matematika dan mampu meningkatkan hasil belajar serta dapat meningkatkan siswa dalam proses pembelajaran.