

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Era globalisasi masa kini telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, terutama dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi. Perkembangan ini ditandai dengan digitalisasi yang menambah hampir semua sektor, mulai dari pendidikan, ekonomi, hingga budaya. Seiring dengan perkembangan teknologi, pendidikan juga menjadi salah satu sektor yang terkena dampak atas perkembangan digital tersebut Musyafa dkk., (2023). Integrasi teknologi dalam proses pembelajaran kini menjadi kebutuhan yang tidak dapat diabaikan untuk meningkatkan kualitas dan efektivitas pendidikan. Teknologi menawarkan berbagai keunggulan yang dapat memperkaya pengalaman belajar dan kendala-kendala yang selama ini dihadapi dalam sistem pendidikan tradisional. (Kemendikbudristek, 2022) pendidikan abad 21 menuntut pengembangan keterampilan berpikir kritis, kolaborasi, komunikasi, dan kreativitas. Untuk itu, penggunaan teknologi yang inovatif dapat mendukung pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan fleksibel.

Menurut Prensky (2001), generasi saat ini yang dikenal sebagai *digital natives* memiliki karakteristik unik dalam pola belajar, yaitu lebih tertarik pada metode pembelajaran berbasis teknologi yang visual, interaktif, dan kontekstual. Namun, di Indonesia banyak institusi pendidikan yang masih bergantung pada metode pengajaran tradisional yang kurang efektif dalam menarik minat siswa. Dampaknya, proses pembelajaran menjadi monoton dan siswa sering kehilangan

motivasi belajar. Hal ini menjadi tantangan khusus dalam pengajaran materi yang membutuhkan pemahaman mendalam, seperti teks eksplanasi dalam pelajaran bahasa Indonesia.

Teks eksplanasi merupakan jenis teks yang menjelaskan proses terjadinya suatu fenomena alam, sosial, atau budaya. Materi ini menuntut siswa untuk memahami struktur teks, kaidah kebahasaan, serta hubungan logis antar bagian dalam teks. Sayangnya, pengajaran teks eksplanasi sering kali dilakukan melalui pendekatan konvensional seperti ceramah, PowerPoint, Artikel, dan diskusi tanpa dukungan media yang interaktif Wijayanti dkk., (2022). Hal ini mengakibatkan siswa kesulitan memahami materi dan kurang mampu mengaitkan konsep dengan realitas kehidupan sehari-hari.

Di SMA Negeri 13 Banda Aceh, penggunaan media pembelajaran juga masih terbatas pada metode tradisional seperti ceramah, *PowerPoint*, dan buku teks. Pengamatan awal menunjukkan bahwa pendekatan ini kurang efektif dalam menarik minat belajar siswa. Banyak siswa merasa bosan karena materi disampaikan dengan cara yang monoton dan kurang interaktif. Selain itu, guru menghadapi tantangan dalam menciptakan media pembelajaran yang menarik, terutama karena keterbatasan waktu dan tenaga. Kondisi ini menunjukkan adanya kebutuhan untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih inovatif dan sesuai dengan kebutuhan siswa di era digital.

Salah satu solusi yang dapat menjawab tantangan ini adalah pengembangan media berbasis *Assemblr Edu* dan *Canva*. *Assemblr Edu* memanfaatkan teknologi *Augmented Reality* (AR) dan elemen 3D untuk menciptakan pengalaman belajar

yang menarik dan mendalam. Platform ini memungkinkan siswa untuk memvisualisasikan konsep abstrak secara lebih nyata, sedangkan *Canva* menyediakan alat desain grafis yang intuitif dan kreatif untuk mendukung pembuatan materi pembelajaran yang menarik.

Assemblr Edu (AR) belum pernah dikembangkan di SMA Negeri 13 Banda Aceh terkhususnya dalam pembelajaran bahasa Indonesia pada materi teks Eksplansi, oleh karena itu peneliti ingin mengembangkan pembelajaran berbasis *Assemblr Edu* dengan bantuan *Canva* di sekolah ini. Dengan penerapan teknologi seperti *Assemblr Edu*, diharapkan proses pembelajaran tidak hanya menjadi lebih menarik dan interaktif, tetapi juga mampu meningkatkan minat belajar siswa secara signifikan. Hal ini dapat juga meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi dan menginspirasi mereka untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, untuk meningkatkan semangat peserta didik dalam belajar.

Penelitian yang dilakukan oleh Ariansyah dkk., (2024) menegaskan bahwa media pembelajaran *Assemblr Edu* berbasis *Canva* valid penggunaannya dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia terkhususnya teks cerpen di kelas IX SMP, memperoleh nilai rata-rata 98% dengan kualifikasi “sangat valid”. (Masri, dkk., 2023) menyebutkan bahwa adanya peningkatan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas VII dengan menggunakan *Assemblr Edu* dengan dibuktikan uji statistik uji koefisien determinasi menyatakan bahwa media *Assemblr Edu* memiliki pengaruh terhadap minat belajar siswa sebesar 41,1%. (Suhati, dkk., 2023) mengungkapkan pengembangan *SOLCAR* bebatuan *Assemblr Edu* pada materi sistem tata surya IPA terbukti efektif berada dalam kriteria sangat layak dari

pengisian angket dan juga efektif untuk digunakan sebagai alat penunjang dalam proses pembelajaran hasil awal sebesar 44% yang termasuk kategori kurang efektif dengan nilai minimal 0,16 (16%) dengan penerapan media *Assemblr Edu* nilai peserta didik menjadi 0,8 atau (80%). Dari penelitian di atas dapat disimpulkan *Assemblr Edu* dengan kemampuannya untuk menyajikan materi pembelajaran secara interaktif dapat menjadi solusi yang efektif untuk membangkitkan minat belajar peserta didik terkhususnya dalam teks eksplanasi di SMA Negeri 13 Banda Aceh.

Pengembangan media pembelajaran *Assemblr Edu* (AR) berbasis *Canva* ini perlu diikuti dengan sistem evaluasi dan pemantauan yang berkelanjutan. Evaluasi dapat dilakukan melalui uji coba media pada peserta didik untuk mengukur kelayakannya. Selain itu, perlu dilakukan pemantauan terhadap perkembangan minat belajar peserta didik dan prestasi akademis mereka setelah implementasi media pembelajaran. Salah satu langkah yang perlu diperhitungkan untuk minat belajar siswa terkhususnya mata pelajaran bahasa Indonesia di SMA Negeri 13 Banda Aceh adalah dengan mengembangkan media pembelajaran berbasis *Assemblr Edu* dan *Canva*. Dengan pengembangan dan pengujian ini, diharapkan media pembelajaran berbasis teknologi dapat memberikan dampak positif dalam meningkatkan minat belajar siswa dan menjadi acuan bagi guru untuk menciptakan pembelajaran yang lebih inovatif, kreatif, dan sesuai dengan kebutuhan era digital sekarang ini.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas yang telah diuraikan maka diidentifikasi beberapa masalah:

1. Penggunaan media pembelajaran seperti *PowerPoint* dan buku teks di SMA Negeri 13 Banda Aceh kurang efektif dalam menarik minat belajar siswa.
2. Kurangnya pemanfaatan teknologi pembelajaran berbasis digital, seperti *Assemblr Edu* (AR) dan *Canva* yang dapat meningkatkan interaktivitas dan daya tarik materi pembelajaran.
3. Guru di SMA Negeri 13 Banda Aceh menghadapi keterbatasan waktu dan tenaga untuk mengembangkan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif.

1.3 Rumusan Masalah

Dalam penelitian ini rumusan masalahnya adalah:

1. Apakah Media Pembelajaran berbasis *Assemblr Edu* (AR) dan *Canva* untuk meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik pada materi teks eksplanasi kelas XI SMAN 13 Banda Aceh memenuhi kategori layak?
2. Apakah penerapan media pembelajaran berbasis *Assemblr Edu* (AR) dan *Canva* dapat meningkatkan minat belajar peserta didik pada materi teks eksplanasi kelas XI SMA Negeri 13 Banda Aceh?
3. Apakah penerapan media pembelajaran berbasis *Assemblr Edu* (AR) dan *Canva* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi teks eksplanasi kelas XI SMA Negeri 13 Banda Aceh?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Mengetahui hasil validasi media pembelajaran berbasis *Assemblr Edu* (AR) berbasis *Canva* dalam meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik pada materi teks eksplanasi kelas XI SMA Negeri 13 Banda Aceh.
2. Untuk mengetahui apakah penerapan media pembelajaran *Assemblr Edu* (AR) berbasis *Canva* dapat meningkatkan minat belajar peserta didik pada materi teks eksplanasi kelas XI SMA Negeri 13 Banda Aceh.
3. Untuk mengetahui apakah penerapan media berbasis *Assemblr Edu* (AR) dan *Canva* dapat meningkatkan hasil peserta didik pada materi teks eksplanasi kelas XI SMA Negeri 13 Banda Aceh.

1.5 Manfaat Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan tujuan di atas, maka manfaat dari penelitian ini adalah:

1) Manfaat Teoretis

Penelitian ini dapat menambah wawasan dan pengetahuan tentang pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi, khususnya untuk pembelajaran teks eksplanasi dalam mata pelajaran bahasa Indonesia dan juga dapat menjadi referensi bagi peneliti lain yang tertarik mengembangkan media pembelajaran inovatif dengan menggunakan platform berbasis teknologi seperti *Assembler Edu* (AR) dan *Canva*.

2) Manfaat Praktis

- a. Bagi siswa-siswi, membantu siswa memahami materi teks eksplanasi dengan lebih mudah melalui media pembelajaran yang interaktif, visual dan kontekstual dan meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia melalui pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan.
- b. Bagi guru, memberikan alat bantu berupa media pembelajaran yang inovatif dan kreatif untuk meningkatkan efektivitas proses pengajaran dan menyediakan panduan bagi guru dalam memanfaatkan teknologi untuk menciptakan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan era digital.
- c. Bagi sekolah, memberikan contoh implementasi media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat diadopsi oleh mata pelajaran lain di sekolah dan mendukung dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dengan mengintegrasikan teknologi ke dalam sistem pendidikan di SMA Negeri 13 Banda Aceh.
- d. Bagi penulis, penelitian ini memberikan kesempatan bagi penulis untuk memperdalam pemahaman tentang teori pembelajaran berbasis teknologi dan implementasinya dalam konteks pendidikan, khususnya dalam pembelajaran teks eksplanasi. Penulis juga memperoleh pengalaman langsung dalam merancang, mengembangkan, dan menguji media pembelajaran berbasis teknologi seperti *Assembler Edu* yang didukung *Canva*, sehingga meningkatkan kemampuan penulis dalam menciptakan inovasi pendidikan.

