Pengertian: Jurnal Pendidikan Indonesia (PJPI)

E-ISSN: 2986-9528 | P-ISSN: 2986-9439
Website https://ejournal.lapad.id/index.php/pjpi

Open Access under CC BY NC SA
Copyright © 2026, Hannyfa Amira Salwa, et.al

Vol. 4, No. 3, 2026, 1747-1758
DOI:https://doi.org/10.61930/pjpi.v4i3.

Pengembangan Materi Ajar Teks Deskripsi Berbantuan Aplikasi Pembelajaran *Augmented Reality* (AR) Pada Kelas VII SMP Negeri 29 Medan Tahun Pembelajaran 2025/2026

Hannyfa Amira Salwa [1], Elly Prihasti Wuriyani [2]
[1,2)] Universitas Negeri Medan, Kabupaten Deli Serdang, Provinsi Sumatera Utara, Indonesia

*Corresponding Author: hannyipa338@gmail.com[1], ellyprihasti@unimed.ac.id[2]

Abstract

This study aims to describe the development process, product form, and feasibility level of teaching materials for descriptive texts supported by an Augmented Reality (AR) learning application for Grade VII students at SMP Negeri 29 Medan. The study employed the Research and Development (R&D) method, adapting the ADDIE model but limiting the scope to the Development stage. Research subjects included a subject matter expert, a media expert, an Indonesian language teacher (acting as a validator), and 31 students for the needs analysis. The results indicate that the development process was carried out systematically through stages of needs analysis, design, product development using the Assemblr Edu platform, and evaluation based on validator revisions. The resulting product is a digital supplementary module featuring a "word bank" of sensory diction, a guide on "show, don't tell" techniques, and interactive 3D object visualizations. The product's feasibility ratings were 87.5% from the subject matter expert, 92.5% from the media expert, and 87.5% from the subject teacher; the overall average of 89.17% falls into the "very good" category, indicating that the teaching material is suitable for use in instruction.

Keywords*: Development, Teaching Materials, Descriptive Text, Augmented Reality, Assemblr Edu*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pengembangan, bentuk produk, dan tingkat kelayakan materi ajar teks deskripsi berbantuan aplikasi pembelajaran *Augmented Reality* (AR) pada kelas VII SMP Negeri 29 Medan. Penelitian menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan mengadaptasi model ADDIE yang dibatasi hingga tahap *Development*. Subjek penelitian meliputi satu ahli materi, satu ahli media, satu guru mata pelajaran Bahasa Indonesia sebagai validator, serta 31 peserta didik untuk analisis kebutuhan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa proses pengembangan dilaksanakan secara sistematis melalui tahap analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan produk berbasis *platform Assemblr Edu,* dan evaluasi berbasis revisi validator. Produk yang dihasilkan berupa modul suplemen digital yang dilengkapi "gudang kata" diksi indrawi, panduan teknik *show, don't tell*, serta visualisasi objek tiga dimensi interaktif. Tingkat kelayakan produk memperoleh persentase 87,5% dari ahli materi, 92,5% dari ahli media, dan 87,5%

dari guru mata pelajaran, dengan rata-rata keseluruhan 89,17% berkategori sangat baik, sehingga materi ajar ini dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran.

Kata Kunci: *Pengembangan, Materi Ajar, Teks Deskripsi, Augmented Reality, Assemblr Edu*

PENDAHULUAN

Pada dasarnya, pendidikan merupakan sebuah proses terstruktur yang diciptakan untuk memfasilitasi lingkungan belajar agar peserta didik dapat mengembangkan potensi kognitif, afektif, dan psikomotorik mereka secara maksimal. Guna menjawab tantangan zaman yang dinamis, sistem pendidikan nasional perlu melakukan transformasi agar bisa mencetak generasi yang adaptif serta berdaya saing global. Dalam upaya ini, pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki peran yang sangat penting sebagai sarana berpikir dan alat komunikasi sosial-budaya yang membantu siswa memahami serta menyampaikan gagasan mereka. Sejalan dengan itu, Kemendikbudristek (2022) menekankan bahwa fokus pembelajaran Bahasa Indonesia diarahkan pada peningkatan kemampuan literasi, berpikir kritis, kreativitas, dan komunikasi di lingkungan akademik. Dengan demikian, setiap aspek pembelajaran, termasuk keterampilan menulis, diharapkan dapat melatih kecakapan berbahasa yang praktis dan bermanfaat bagi kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan kebutuhan tersebut, Capaian Pembelajaran (CP) Bahasa Indonesia Fase D menegaskan bahwa siswa kelas VII SMP harus mampu menulis ide, pikiran, pendapat, atau pesan secara tertulis untuk berbagai tujuan dengan logika, sikap kritis, dan kreativitas, termasuk mencatat hasil observasi dan pengalaman secara fungsional. Standar capaian ini menjadi landasan penting bagi guru dalam melatih siswa agar terampil merangkai kata, mendokumentasikan fakta secara objektif, dan menyampaikan pesan secara terstruktur. Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan adanya kesenjangan yang signifikan antara harapan kurikulum dan kemampuan nyata siswa. Penna, dkk., (2026) menyampaikan bahwa mayoritas siswa kelas VII masih mengalami kesulitan mengekspresikan gagasan dalam tulisan deskriptif yang koheren, karena cenderung hanya menyebutkan poin singkat tanpa dapat mengembangkan imajinasi atau detail objek secara mendalam. Temuan serupa dikonsepkan oleh Sekarsari, dkk., (2026) yang menekankan bahwa keterbatasan kosakata serta rendahnya kemampuan mengatur struktur teks menyebabkan tulisan siswa sering tidak memenuhi standar Capaian Pembelajaran yang ditetapkan.

Kegagalan pencapaian target kurikulum tersebut, menurut Ni'mah dkk. (2026),

sering kali berakar pada materi ajar yang masih bersifat teoretis dan kurang mampu memantik minat peserta didik untuk mengeksplorasi objek secara kontekstual, sehingga tanpa adanya inovasi pada materi yang lebih aplikatif, target pembentukan karakter dan kemampuan berpikir kritis melalui tulisan fungsional sulit terwujud secara optimal. Persoalan ini tampak jelas pada materi teks deskripsi, mengingat secara teoretis teks deskripsi bertujuan menyajikan gambaran objek secara mendetail sehingga pembaca seolah-olah dapat melihat serta merasakan objek tersebut melalui tulisan (Kosasih dan Kurniawan dalam Daeli & Harahap, 2023). Tanpa penguasaan kosakata yang luas dan pemilihan diksi yang tepat, narasi deskriptif yang dibangun peserta didik cenderung dangkal, ambigu, dan kurang terperinci, sehingga tujuan utama teks deskripsi untuk menghadirkan realitas objek di hadapan pembaca menjadi sulit tercapai.

Masalah itu semakin tampak jelas ketika dianalisis lebih mendalam, karena Zainudin (dalam Harefa dkk., 2023) menegaskan bahwa kekuatan teks deskriptif sebenarnya berada pada kemampuannya menampilkan realitas lewat pemilihan kata yang tepat dan hidup. Pendapat ini diperkuat oleh Syariah dkk. (2024) yang berpendapat bahwa deskripsi yang baik harus didasarkan pada pengamatan cermat terhadap objek nyata, bukan sekadar rangkaian kalimat umum yang kurang detail inderawi. Namun, hasil pengamatan terhadap bahan ajar teks deskripsi di sekolah menunjukkan bahwa kumpulan kosakata deskriptif yang disediakan masih terbatas pada definisi kamus yang bersifat teknis, bukan pilihan kata deskriptif yang beragam dan dikelompokkan menurut konteks pengindraan, sehingga siswa terperangkap dalam pengulangan diksi dan mengalami kesulitan membedakan penggunaan kata formal dan nonformal dalam karya mereka.

Kelemahan penguasaan diksi tersebut kian diperparah oleh dominasi teknik penulisan yang masih bersifat *telling* (memberitahu) dibandingkan *showing* (menunjukkan), sehingga peserta didik kurang terlatih merinci detail objek secara konkret dan cenderung menghasilkan kalimat generik, misalnya menyatakan sebuah ruangan itu bersih tanpa disertai bukti indrawi yang membuktikan kondisi tersebut. Persoalan metode penulisan ini juga berkaitan dengan pemilihan objek deskripsi dalam materi ajar yang kerap kali kurang relevan dengan lingkungan keseharian peserta didik, sehingga menyulitkan proses pengindraan secara autentik karena mereka tidak pernah merasakan langsung suasana atau tekstur objek yang dideskripsikan. Rangkaian kendala tersebut pada akhirnya bermuara pada persoalan teknis penyajian media visual yang masih bersifat

statis dan dua dimensi, yang membatasi sudut pandang pengamatan peserta didik sehingga imajinasi mereka dalam menuliskan rincian volume, dimensi, maupun tekstur objek menjadi sangat terbatas.

Dalam era perkembangan pendidikan abad ke-21, pengintegrasian teknologi digital telah menjadi fondasi krusial dalam menyelenggarakan proses pembelajaran yang sesuai dengan tuntutan zaman. Husamah (2015) menegaskan bahwa arah pendidikan masa kini harus dapat memanfaatkan teknologi untuk melatih ketajaman berpikir kritis serta kemampuan bekerja sama para siswa. Sebagai solusi atas kendala visualisasi objek deskriptif, penggunaan *Augmented Reality* (AR) yaitu teknologi yang menggabungkan dunia nyata dengan komponen virtual secara interaktif (Azuma, 1997). Kehadiran AR menjadi salah satu langkah inovatif yang sangat strategis. Pemanfaatan AR dinilai mampu mengubah materi ajar yang bersifat abstrak menjadi lebih riil, visual, dan mudah dicerna, sehingga berpeluang besar untuk mengatasi keterbatasan media dua dimensi yang selama ini diandalkan dalam pembelajaran teks deskripsi di tingkat sekolah menengah pertama.

Sejumlah penelitian telah mengonfirmasi manfaat teknologi *Augmented Reality* (AR) dalam sektor pembelajaran. Sebagai contoh, riset oleh Kartini dkk. (2024) mengindikasikan bahwa penggunaan AR berhasil meningkatkan keaktifan dan pemahaman teoritis siswa dengan persentase kelayakan di atas 86%. Temuan ini memperkuat anggapan bahwa AR bukan hanya tren teknologi sesaat, melainkan media edukasi yang berdaya guna untuk mempermudah visualisasi tiga dimensi di luar batasan fisik kelas. Senada dengan riset tersebut, Mustaqim (2016) menyatakan bahwa aspek menyenangkan dalam AR yang melibatkan sensori pengguna sangat ampuh memicu motivasi belajar. Dengan demikian, pemanfaatan AR dalam materi teks deskripsi berpotensi besar mendorong siswa untuk memilih diksi yang tepat dalam menjelaskan bentuk fisik, corak, dan tekstur objek yang mereka amati secara langsung lewat layar gawai.

Meskipun memiliki potensi yang besar, penerapan media pembelajaran berbasis AR di lapangan masih dihadapkan pada tantangan mekanis berupa keterbatasan kepemilikan perangkat oleh sebagian siswa. Untuk menjembatani kesenjangan tersebut, pemanfaatan AR dalam penelitian ini dirancang menggunakan pendekatan pembelajaran kooperatif dengan sistem tutor sebaya, karena menurut Carera, dkk (2025), kolaborasi antar peserta didik dalam penggunaan media AR tidak hanya efektif mengatasi keterbatasan perangkat secara individu, tetapi juga dapat meningkatkan interaksi sosial, kemampuan komunikasi,

dan kerja tim saat menganalisis struktur teks deskripsi. Berdasarkan uraian tersebut, pengembangan materi ajar teks deskripsi berbantuan aplikasi AR untuk siswa kelas VII SMP menjadi langkah strategis yang krusial untuk diwujudkan. Karena itu, artikel ini disusun untuk menjelaskan proses pengembangan, bentuk produk, serta tingkat kelayakan materi ajar tersebut berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media, dan guru Bahasa Indonesia di SMP Negeri 29 Medan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*/R&D), yakni metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu sekaligus menguji tingkat keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2019). Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini berupa materi ajar teks deskripsi berbantuan aplikasi pembelajaran berbasis *Augmented Reality* (AR) melalui platform *Assemblr Edu*, yang dikemas dalam bentuk modul suplemen digital bagi peserta didik kelas VII SMP Negeri 29 Medan. Prosedur pengembangan mengacu pada model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) yang dibatasi hingga tahap *Development*, khususnya pada bagian uji validasi dan analisis kelayakan produk, mengingat fokus utama penelitian ini adalah menghasilkan dan menguji validitas materi ajar agar dinyatakan layak secara instruksional oleh para ahli sebelum diimplementasikan dalam skala yang lebih luas.

Penggunaan model ADDIE didasarkan pada kerangka kerjanya yang sistematis dan logis, dengan evaluasi berkala pada tiap fase demi memastikan mutu produk sebelum melangkah ke proses selanjutnya (Mulyatiningsih, 2022). Pada fase analisis (*Analysis*), dilakukan pengamatan dan wawancara dengan guru Bahasa Indonesia, serta pembagian kuesioner analisis kebutuhan kepada 31 siswa kelas VII guna mengidentifikasi hambatan dalam menyusun teks deskripsi. Fase perancangan (*Design*) menitikberatkan pada pembuatan *outline* materi, penyisipan daftar istilah sensorik atau "gudang kata", panduan penerapan teknik *show, don't tell,* serta desain tampilan visual berbasis objek tiga dimensi. Terakhir, tahap pengembangan (*Development*) diwujudkan melalui penyusunan bahan ajar menjadi modul digital suplemen interaktif yang terintegrasi *dengan platform Assemblr Edu,* yang kemudian diuji kelayakannya oleh validator ahli materi, ahli media, serta guru Bahasa Indonesia selaku validator praktisi.

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui teknik observasi, wawancara, serta penyebaran kuesioner. Data yang diperoleh kemudian dikelompokkan menjadi dua jenis, yaitu data kualitatif yang mencakup masukan, kritik, dan rekomendasi perbaikan dari validator, serta data kuantitatif berupa skor angka pada lembar validasi dengan skala Likert 1-5. Data kuantitatif tersebut digunakan untuk mengukur tingkat keabsahan produk berdasarkan standar kelayakan yang telah ditetapkan (Arifin, 2020). Nilai dari setiap validator selanjutnya dihitung dengan rumus persentase kelayakan, yaitu: *P = (total skor perolehan ÷ total skor maksimum) × 100*. Hasil perhitungan ini kemudian dikonversikan ke dalam klasifikasi kelayakan dari predikat sangat kurang hingga sangat baik, sehingga tingkat kelayakan bahan ajar teks deskripsi berbasis aplikasi *Augmented Reality* dapat dievaluasi secara objektif serta terukur.

TEMUAN DAN PEMBAHASAN

Tahap analisis kebutuhan dalam penelitian ini dimulai melalui observasi dan wawancara dengan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMP Negeri 29 Medan. Dari kegiatan tersebut, ditemukan bahwa materi ajar teks deskripsi yang digunakan selama ini masih didominasi oleh penjelasan teori, glosarium teknis, serta gambar visual dua dimensi yang statis, sehingga kurang mendukung siswa dalam mengeksplorasi objek secara kontekstual. Sebagai langkah penguatan data, peneliti juga membagikan angket kebutuhan kepada 31 siswa kelas VII, yang hasilnya telah dirangkum dalam Tabel 1 di bawah ini.

Tabel 1. Ringkasan Hasil Angket Kebutuhan Peserta Didik (n = 31)

No	Pernyataan	Ya (%)	Tidak (%)
1	Pembelajaran teks deskripsi membantu melatih keterampilan menulis	100	0
2	Sumber belajar guru sudah bervariasi	32,26	67,74
3	Sering kesulitan menemukan ide/membayangkan objek saat menulis	70,97	29,03
4	Materi teks deskripsi yang diberikan sudah membantu berlatih menulis	12,90	87,10

5	Merasa bosan jika pembelajaran hanya mencatat/membaca buku	70,97	29,03
6	Memerlukan materi ajar bervisualisasi objek nyata secara interaktif	93,55	6,45
7	Sudah pernah belajar menulis teks deskripsi menggunakan AR	0	100
8	Objek visual 3D membantu membayangkan gambar objek	100	0
9	Tertarik jika materi disajikan dengan bantuan AR	100	0
10	Media berbasis teknologi membuat suasana belajar tidak membosankan	100	0
11	Termotivasi lebih aktif menulis dengan media interaktif	100	0
12	Pernah menggunakan bahan ajar menulis berbantuan media digital	32,26	67,74

Berdasarkan data pada Tabel 1, sebanyak 67,74% peserta didik menyatakan bahwa sumber belajar yang digunakan guru belum bervariasi, 87,10% menilai materi teks deskripsi yang diterima belum optimal menunjang latihan menulis, dan 70,97% mengaku merasa jenuh apabila pembelajaran menulis hanya diisi dengan aktivitas mencatat dan membaca. Selain itu, seluruh peserta didik (100%) mengonfirmasi belum pernah mendapatkan pengalaman belajar menulis teks deskripsi menggunakan teknologi *Augmented Reality*, sementara 93,55% menyatakan memerlukan materi ajar yang memuat visualisasi objek nyata secara interaktif. Temuan ini menegaskan bahwa kesulitan peserta didik tidak semata bersumber dari pemahaman struktur teks, melainkan juga dari terbatasnya daya jangkau imajinasi akibat ketiadaan media pemantik yang intuitif, sehingga pengembangan materi ajar berbantuan *Assemblr Edu* hadir sebagai jawaban konkret atas kebutuhan tersebut.

Merujuk pada hasil analisis kebutuhan tersebut, peneliti membuat dan mengembangkan modul pendamping digital untuk materi teks deskripsi yang dikoneksikan dengan aplikasi *Augmented Reality* (AR) lewat *platform Assemblr Edu* bagi siswa Fase D kelas VII SMP. Bahan ajar yang dikembangkan ini menawarkan empat aspek inovasi kunci, meliputi: (1) "gudang kata" yang menyajikan pilihan kosakata kontekstual berdasarkan rangsangan indra penglihatan, pendengaran, peraba, serta penciuman; (2)

panduan serta peragaan teknik *show, don't tell* yang mengontraskan kalimat deskripsi umum dengan deskripsi mendetail berorientasi sensoris; (3) representasi tiga dimensi secara interaktif untuk objek-objek seperti tanaman obat kunyit, bunga matahari, dan sarana sekolah, yang disertai fitur titik informasi serta pemindaian barkod; dan (4) rencana penggunaan media dalam pembelajaran kooperatif bersistem tutor sebaya demi mengatasi kendala keterbatasan gawai yang dimiliki siswa.



Gambar 1. Media Pembelajaran *Augmented Reality* Teks Deskripsi

Tingkat kelayakan produk selanjutnya diuji melalui validasi oleh ahli materi, ahli media, dan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia. Validasi ahli materi dilakukan oleh dosen Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Negeri Medan terhadap aspek kelayakan isi, kebahasaan, dan penyajian, sebagaimana dirangkum pada Tabel 2.

Tabel 2. Ringkasan Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Indikator Kunci	Skor
1	Kelayakan Isi	Kesesuaian materi dengan CP Fase D	4
		Keakuratan fakta dan objek	4

		Kelengkapan struktur teks deskripsi	5
2	Kebahasaan	Ketepatan ejaan dan diksi	4
		Kejelasan instruksi kerja dalam materi ajar	5
		Ketepatan penggunaan kata sifat dan kata khusus dalam teks	4
3	Penyajian	Keruntutan alur penyampaian materi	5
		Kemampuan materi memicu rasa ingin tahu siswa	4
Skor Total			**35/40**
Persentase & Kualifikasi			**87,5% (Sangat Baik)**

Hasil validasi ahli materi memperoleh total skor 35 dari skor maksimal 40, atau setara persentase kelayakan 87,5% dengan kualifikasi sangat baik. Perolehan skor tertinggi terletak pada indikator kelengkapan struktur teks deskripsi, kejelasan instruksi kerja dalam materi ajar, dan keruntutan alur penyampaian materi yang meraih skor 5 (sangat baik), sementara indikator lainnya memperoleh skor 4 (baik). Capaian ini menandakan bahwa materi yang disusun telah selaras dengan tuntutan Kurikulum Merdeka, akurat secara konsep, dan komunikatif bagi tingkat perkembangan psikologis peserta didik kelas VII, meskipun ahli materi tetap memberikan sejumlah masukan perbaikan terkait pencantuman sumber contoh teks deskripsi dan penataan letak tabel.

Validasi berikutnya dilakukan oleh ahli media dari bidang teknologi pendidikan terhadap aspek tampilan visual, pemanfaatan AR, dan aspek teknis aplikasi, sebagaimana disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Ringkasan Hasil Validasi Ahli Media

Aspek Penilaian	Skor Total	Skor Maksimal	Persentase	Kualifikasi
Tampilan Visual, Pemanfaatan AR, dan Aspek Teknis	37	40	92,5%	Sangat Baik

Hasil validasi ahli media menunjukkan total skor 37 dari skor maksimal 40, atau setara persentase kelayakan 92,5% dengan kualifikasi sangat baik, menjadikannya perolehan tertinggi di antara ketiga validator. Skor tinggi ini mengonfirmasi bahwa aplikasi *Assemblr Edu* berhasil memproyeksikan objek tiga dimensi secara stabil, jernih, dan responsif saat dipindai melalui gawai, didukung oleh fitur interaktif seperti rotasi sudut pandang 360 derajat dan titik penanda informasi yang mengubah gambaran objek statis menjadi simulasi visual yang hidup bagi peserta didik.

Penilaian terakhir dilakukan oleh guru mata pelajaran Bahasa Indonesia sebagai validator praktisi yang menilai kepraktisan penggunaan media di kelas, dengan hasil total skor 35 dari skor maksimal 40 atau persentase kelayakan 87,5% berkualifikasi sangat baik. Guru menilai bahwa materi ajar ini mampu mengatasi masalah keterbatasan kosakata serta kebiasaan menulis peserta didik yang kerap masih generik, sekaligus menilai skenario pembelajaran kooperatif melalui tutor sebaya sebagai solusi tepat atas keterbatasan kepemilikan gawai di sekolah. Rekapitulasi ketiga hasil validasi tersebut disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Akhir Validasi Produk

No	Validator	Persentase	Kualifikasi
1	Ahli Materi	87,5%	Sangat Baik
2	Ahli Media	92,5%	Sangat Baik
3	Guru Mata Pelajaran Bahasa Indonesia	87,5%	Sangat Baik
Rata-rata		**89,17%**	**Sangat Baik**

Berdasarkan hasil penilaian tiga validator, didapatkan rata-rata kelayakan sebesar 89,17 % dengan label "sangat baik", menandakan bahwa materi ajar teks deskripsi yang memanfaatkan aplikasi *Augmented Reality* melalui *platform Assemblr Edu* telah memenuhi standar kelayakan yang baik dalam hal isi substantif, alur penyajian, kualitas visual media, serta kegunaannya dalam proses belajar. Variasi persentase yang muncul dari tiga validator merepresentasikan perbedaan perspektif penilaian sesuai keahlian masing-masing. Pakar materi menekankan ketepatan konsep dan kejelasan bahasa, pakar media fokus pada kualitas objek 3D serta kestabilan performa aplikasi, sementara guru menyoroti kemudahan penerapan di kelas. Temuan ini konsisten dengan studi Kartini dkk. (2024) yang menunjukkan bahwa integrasi *Augmented Reality* dapat meningkatkan

partisipasi dan pemahaman konseptual siswa dengan tingkat kelayakan tinggi, serta mendukung pandangan Mustaqim (2016) bahwa elemen rekreatif dan multisensori dalam AR efektif meningkatkan motivasi belajar. Dengan demikian, materi ajar yang dikembangkan dalam penelitian ini dapat dianggap layak dipakai sebagai alternatif bahan ajar Bahasa Indonesia pada materi teks deskripsi untuk siswa kelas VII SMP.

SIMPULAN

Berdasarkan temuan dan pembahasan yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa pengembangan materi ajar teks deskripsi yang menggunakan aplikasi pembelajaran *Augmented Reality* untuk kelas VII SMP Negeri 29 Medan dilakukan secara terstruktur dengan mengikuti model ADDIE hingga tahap *Development.* Proses dimulai dengan analisis kebutuhan melalui observasi, wawancara, dan penyebaran kuesioner kepada 31 siswa, kemudian perancangan kerangka materi yang mencakup glosarium istilah berbasis sensorik serta panduan teknik *show, don't tell*. Selanjutnya, pengembangan produk berupa modul suplemen digital interaktif berbasis *platform Assemblr Edu* yang telah diverifikasi oleh pakar materi, pakar media, dan guru Bahasa Indonesia. Hasil akhir berupa materi ajar digital yang menampilkan visualisasi objek tiga dimensi interaktif lengkap dengan titik penanda informasi, pemindaian kode batang, variasi istilah sensorik, perbandingan teknik show, don't tell, serta skenario pembelajaran kooperatif melalui sistem tutor sebaya untuk mengatasi keterbatasan kepemilikan perangkat siswa di kelas.

Hasil uji validasi kelayakan menunjukkan pencapaian yang sangat positif, dengan persentase kelayakan dari ahli materi sebesar 87,5%, ahli media sebesar 92,5%, dan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia sebesar 87,5%, sehingga diperoleh rata-rata keseluruhan sebesar 89,17% yang berada pada kualifikasi sangat baik. Capaian ini membuktikan bahwa materi ajar teks deskripsi berbantuan aplikasi *Augmented Reality* yang dikembangkan telah memenuhi standar kelayakan, baik dari aspek isi, kebahasaan, penyajian, desain media, maupun kepraktisan penggunaannya di kelas, sehingga layak dijadikan alternatif bahan ajar Bahasa Indonesia dalam pembelajaran teks deskripsi di sekolah menengah pertama. Temuan ini sekaligus membuka peluang bagi penelitian lanjutan untuk menguji efektivitas produk pada tahap implementasi dan evaluasi secara lebih luas, mengingat penelitian ini masih dibatasi pada tahap uji validasi dan kelayakan produk, sehingga kajian mengenai dampaknya terhadap peningkatan keterampilan menulis teks deskripsi peserta didik

secara empiris masih terbuka untuk dieksplorasi lebih lanjut oleh peneliti berikutnya.

DAFTAR PUSTAKA

Arifin, Z. (2020). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Surabaya: CV. Jakad Media Publishing.

Azuma, R. T. (1997). A Survey of Augmented Reality. *Presence: Teleoperators and Virtual Environments*, 6(4), 355–385. https://doi.org/10.1162/pres.1997.6.4.355

Carera, A., dkk. (2026). Efektivitas Penggunaan *Augmented Reality* (AR) dalam Meningkatkan Perubahan Energi pada Siswa Kelas 4 di SDN Karangduak 2. *Jurnal Multidisiplin Ilmu Akademik, 2*(1), 562-568. https://doi.org/10.61722/jmia.v2i1.3573

Daeli, M. R., & Harahap, R. (2023). Pengaruh Metode *Outdoor Learning* terhadap Kemampuan Menulis Teks Deskripsi Siswa. *Pendekar: Jurnal Pendidikan Berkarakter, 1*(3), 54-67. https://doi.org/10.51903/pendekar.v1i3.281

Harefa, N., Lase, S., Telaumbanua, K., & Bawamenewi, A. (2023). Pengembangan Media Augmented Reality untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Teks Deskripsi Siswa SMP. *Jurnal Pendidikan, 6*(1), 3241-3247. https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.3379

Husamah. (2015). *Pembelajaran Bauran (Blended Learning)*. Malang: Prestasi Pustaka.

Kartini, S. A., Bunda, Y. P., & Afni, N. (2024). Transformasi *Augmented Reality* Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Pengenalan Budaya Sumatera Utara. *Jurnal FASILKOM (Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer), 14*(3), 573-580. https://doi.org/10.37859/jf.v14i3.7904

Kemendikbudristek. (2022). *Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 008/H/KR/2022 tentang Capaian Pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah pada Kurikulum Merdeka*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.

Mulyatiningsih, E. (2022). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Yogyakarta: Alfabeta.

Mustaqim, I. (2016). Pemanfaatan *Augmented Reality* sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan (JPTK), 13*(2), 174-183. https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v13i2.8525

Ni'mah, N. A., Handayani, D. E., & Purnamasari, V. (2026). Analisis Kesulitan Menulis Teks Deskripsi pada Peserta Didik Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Ilmiah Transformatif, 10*(3), 1-9.

Penna, D., Nitbani, S. H., & Malay, N. M. (2026). Kemampuan Menulis Teks Deskripsi Siswa Kelas VII SMP Negeri 20 Kupang Tahun Ajaran 2025/2026. *Jurnal Lazuardi, 9*(1), 216-231. https://doi.org/10.53441/jl.Vol9.Iss1.369

Sekarsari, L. R., Efendi, A., & Kusmiatun, A. (2026). Analisis Kebutuhan Bahan Ajar Interaktif Berbasis *Google Sites* untuk Pembelajaran Menulis Teks Deskripsi Kelas VII SMP/MTs. *Literasi: Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa, Sastra Indonesia, dan Daerah, 16*(2), 326-340.

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Syariah, E. N., Fadhillah, D., & Sumiyani. (2022). Analisis Keterampilan Menulis Teks Deskriptif Pada Siswa Kelas IV di SDN Duri Kosambi 06 Pagi Kota Jakarta Barat. *Jurnal Pendidikan dan Konseling, 4*(5), 417-420. https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i5.6622