

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang Penelitian

Pendidikan merupakan fondasi utama dalam pembangunan bangsa. Indonesia telah mengatur penyelenggaraan pendidikan melalui Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, namun realitas di lapangan menunjukkan masih banyak persoalan, seperti rendahnya kualitas pembelajaran, keterbatasan sarana, dan kompetensi guru yang belum merata sehingga berdampak pada rendahnya mutu layanan pendidikan (Kurniawati, 2022). Salah satu mata pelajaran yang terdampak persoalan tersebut adalah Bahasa Indonesia di jenjang sekolah dasar.

Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar memegang peran penting dalam membentuk kemampuan literasi dan komunikasi siswa. Pembelajaran ini menekankan penguasaan empat keterampilan berbahasa, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis (Nurini, 2024). Kondisi idealnya, pembelajaran Bahasa Indonesia harus berlangsung aktif, kreatif, dan kontekstual agar siswa mampu mengekspresikan gagasan dengan runtut dan kritis (Lestari, 2023). Berdasarkan hasil Asesmen Nasional yang dilakukan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi tahun 2021, kemampuan literasi siswa sekolah dasar di Indonesia masih tergolong rendah, terutama dalam memahami dan menulis teks secara runtut dan sesuai konteks. Hanya sekitar 26% siswa sekolah dasar yang mampu mencapai level kompetensi minimum dalam aspek literasi membaca (Kementerian Pendidikan, 2021).

Di sisi lain, Kurikulum Merdeka menuntut agar pembelajaran Bahasa Indonesia tidak lagi berfokus pada hafalan dan penguasaan teori semata, melainkan pada kemampuan menyampaikan gagasan secara efektif, baik lisan maupun tulisan, melalui teks yang bermakna. Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa guru masih kurang mengeksplorasi bahan ajar dan media yang relevan dan menyenangkan, ini mengindikasikan adanya kesenjangan antara tuntutan kurikulum dan implementasi pembelajaran di kelas (Permatasari, 2024). Kondisi tersebut menunjukkan pentingnya penggunaan media pembelajaran yang sesuai

dengan kebutuhan siswa, khususnya dalam pembelajaran menulis yang menuntut siswa mampu mengembangkan gagasan secara runtut berdasarkan objek yang diamati.

Salah satu faktor keberhasilan suatu pembelajaran ditentukan oleh kemampuan guru memilih dan mengembangkan bahan ajar yang sesuai kebutuhan siswa. Bahan ajar yang baik tidak hanya menjadi panduan guru, tetapi juga membantu siswa belajar secara aktif, mandiri, dan sistematis (Sutrisno, 2023). Bahan ajar dapat berupa cetak maupun non-cetak. Bahan ajar cetak, seperti buku teks, modul, dan Lembar Kerja Siswa (LKS), meskipun masih digunakan, cenderung kurang diminati oleh siswa karena sifatnya monoton dan kurang interaktif. Siswa masa kini lebih termotivasi oleh media yang dinamis, interaktif, dan dapat diakses secara digital. Bahan ajar non-cetak atau digital, seperti multimedia interaktif, video pembelajaran, animasi, dan aplikasi pembelajaran, memungkinkan siswa belajar secara lebih menarik, kreatif, dan sesuai gaya belajar mereka (Haryanto, 2022). Pemilihan media pembelajaran menjadi penting dalam materi yang membutuhkan pengamatan objek, karena informasi yang diperoleh dari objek tersebut dapat menjadi dasar bagi siswa untuk mengembangkan gagasan dalam tulisan.

Seiring berkembangnya teknologi informasi dan tuntutan kompetensi abad 21, integrasi media pembelajaran digital menjadi semakin relevan. Siswa dituntut memiliki kemampuan berpikir kritis, kreativitas, literasi digital, komunikasi, dan kolaborasi agar siap menghadapi tantangan global (Sari & Mulyani, 2020). Keberhasilan pemanfaatan bahan ajar sangat bergantung pada kompetensi pedagogis guru, termasuk kemampuan merancang, memilih, dan mengelola media pembelajaran sesuai karakteristik siswa. Kemampuan guru dalam merancang bahan ajar digital akan membantu menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan bermakna, selain itu penggunaan media digital yang tepat dapat meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan siswa, dan pemahaman materi secara lebih mendalam (Ariyanti, 2024).

Dalam era digital saat ini, bahan ajar tidak lagi cukup disajikan dalam bentuk teks atau gambar dua dimensi, salah satu inovasi digital yang berkembang pesat dan relevan digunakan dalam pembelajaran adalah *Augmented Reality* (AR). Pada

pembelajaran yang membutuhkan pengamatan objek secara lebih rinci, penggunaan teks atau gambar dua dimensi memiliki keterbatasan dalam memberikan pengalaman pengamatan yang lebih mendalam kepada siswa. AR merupakan teknologi yang menampilkan objek virtual ke dalam lingkungan nyata secara *real-time* melalui perangkat seperti *smartphone* atau tablet. Teknologi ini mampu menampilkan visualisasi tiga dimensi yang imersif, memberikan pengalaman belajar yang interaktif, dan memudahkan siswa mengamati objek atau proses yang sulit divisualisasikan hanya melalui teks atau gambar dua dimensi. Penelitian Chairunnisa (2023) menunjukkan bahwa penggunaan AR pada pembelajaran IPA kelas V SD dapat meningkatkan pemahaman siswa karena materi yang abstrak divisualisasikan secara nyata. Dengan demikian, AR memiliki potensi besar sebagai bahan ajar modern yang mampu menjembatani konsep abstrak menjadi lebih konkret melalui pengalaman belajar visual dan interaktif.

Sejumlah penelitian di Indonesia telah membuktikan bahwa media berbasis *Augmented Reality* efektif meningkatkan hasil belajar dan keterlibatan siswa. Mardiana (2024) mengembangkan media AR pada materi bangun ruang kelas I SD dan menemukan bahwa siswa menunjukkan peningkatan signifikan dalam pemahaman konsep karena dapat mengamati objek secara tiga dimensi. Temuan serupa ditunjukkan oleh Fariqoh (2025) dalam pembelajaran matematika berbasis AR, di mana siswa menjadi lebih termotivasi dan mampu memahami bangun ruang secara lebih mendalam. Selain itu, penelitian Kurnia Sari (2024) membuktikan bahwa LKPD berbasis AR dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa kelas IV SD karena siswa terlibat aktif dalam proses eksplorasi. Temuan-temuan tersebut menunjukkan bahwa AR dapat memberikan pengalaman belajar melalui visualisasi objek secara tiga dimensi dan interaktif.

Meskipun penelitian terkait *Augmented Reality* (AR) telah banyak dilakukan, penerapannya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya dalam meningkatkan keterampilan menulis teks deskripsi masih sangat terbatas. Padahal, kemampuan menulis teks deskripsi membutuhkan kemampuan mengamati objek secara detail, mengenali ciri-ciri visual, serta menuangkan hasil pengamatan tersebut ke dalam bentuk tulisan yang runtut dan jelas. Dalam pembelajaran yang

menggunakan buku dan gambar dua dimensi, informasi visual yang diperoleh siswa mengenai objek masih terbatas sehingga siswa dapat mengalami kesulitan dalam menemukan ciri-ciri objek secara rinci dan mengembangkan hasil pengamatannya menjadi tulisan. AR memiliki karakteristik yang sangat relevan dengan kebutuhan tersebut karena mampu menghadirkan objek tiga dimensi yang dapat diputar, diperbesar, dan diamati dari berbagai sudut secara langsung melalui perangkat digital. Dengan visualisasi imersif ini, siswa dapat melakukan observasi yang lebih mendalam sebelum menuangkannya ke dalam teks deskripsi.

Berdasarkan kebutuhan tersebut, pengembangan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* menggunakan *platform* Assemblr Edu menjadi solusi yang potensial. Assemblr Edu memungkinkan guru dan siswa memanfaatkan objek tiga dimensi yang interaktif, mudah dioperasikan, dan sesuai untuk digunakan pada jenjang sekolah dasar. Media ini dapat membantu siswa melakukan pengamatan konkret terhadap objek, seperti bentuk, warna, ukuran, hingga tekstur visual, yang selanjutnya memudahkan mereka menyusun paragraf deskripsi secara terstruktur. Penggunaan Assemblr Edu dalam penelitian ini diarahkan untuk membantu mengatasi keterbatasan siswa dalam mengamati objek dan memperoleh informasi yang dapat dikembangkan menjadi tulisan deskripsi. Selain itu, penggunaan AR dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dapat mengisi kesenjangan penelitian dan memberikan kontribusi baru terhadap pengembangan media visual inovatif untuk meningkatkan keterampilan menulis siswa di sekolah dasar. Berdasarkan uraian tersebut, judul penelitian ini adalah “Pengembangan Media *Augmented Reality* Berbasis Assemblr Edu untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Siswa dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Sekolah Dasar”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka dibuat rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran *Augmented Reality* berbasis Assemblr Edu pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi teks deskripsi kelas V di SD Sukahaji 02?

2. Bagaimana penerapan media pembelajaran *Augmented Reality* berbasis Assemblr Edu pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi teks deskripsi kelas V di SD Sukahaji 02?
3. Bagaimana peningkatan kemampuan menulis siswa kelas V di SD Sukahaji 02 pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi teks deskripsi setelah diterapkannya media *Augmented Reality* berbasis Assemblr Edu?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui proses pengembangan media pembelajaran *Augmented Reality* berbasis Assemblr Edu pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi teks deskripsi kelas V di SD Sukahaji 02.
2. Untuk mengetahui penerapan media *Augmented Reality* berbasis Assemblr Edu pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi teks deskripsi kelas V di SD Sukahaji 02.
3. Untuk mengetahui peningkatan kemampuan menulis siswa kelas V di SD Sukahaji 02 pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi teks deskripsi setelah diterapkannya media *Augmented Reality* berbasis Assemblr Edu.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat secara teoretis maupun praktis, baik bagi pengembangan ilmu pengetahuan maupun bagi pelaku pendidikan.

1. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian ilmiah di bidang pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi, khususnya media *Augmented Reality* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Selain itu, penelitian ini diharapkan menjadi referensi akademik dalam penerapan model pengembangan ADDIE di bidang pendidikan dasar.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Penelitian ini dapat memberikan alternatif media pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan kontekstual dalam mengajarkan materi teks deskripsi, sehingga mendukung proses pembelajaran yang lebih efektif serta memfasilitasi peningkatan keterampilan menulis siswa.

b. Bagi Siswa

Media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* yang dikembangkan diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna, sehingga memudahkan siswa memahami materi dan meningkatkan keterampilan menulis.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat menjadi contoh implementasi pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran, sejalan dengan penguatan Kurikulum Merdeka dan digitalisasi sekolah.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini dapat dijadikan acuan atau bahan pengembangan lebih lanjut dalam menciptakan media pembelajaran berbasis AR untuk materi dan jenjang lain.

E. Kerangka Berpikir

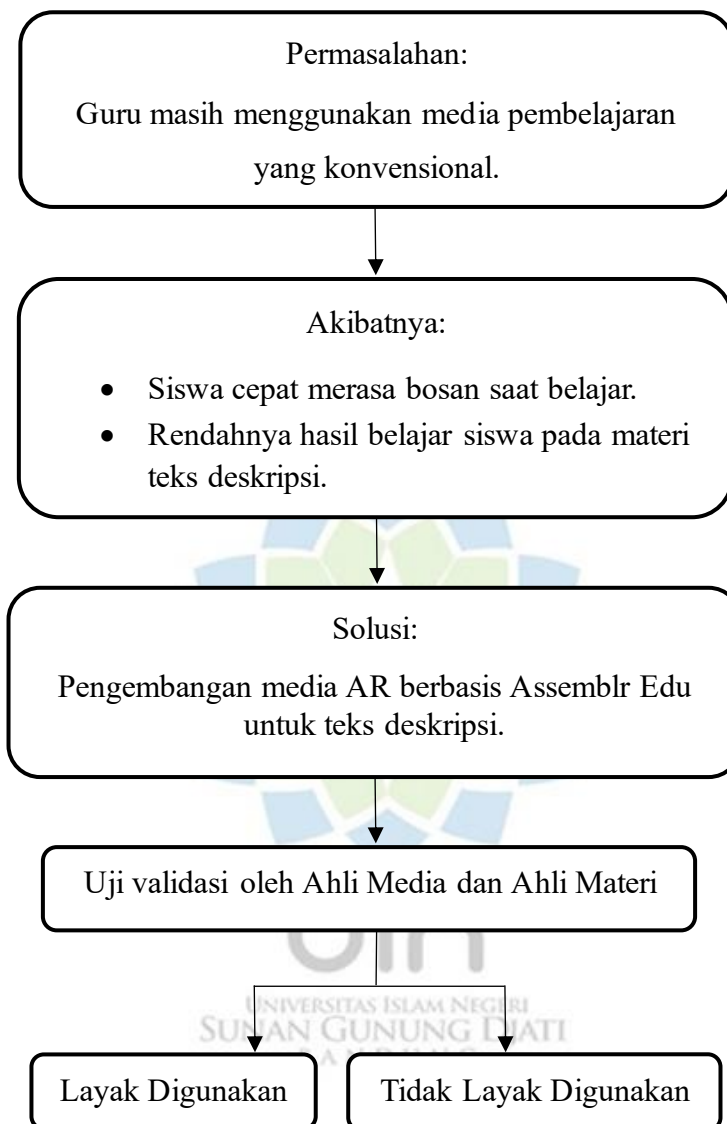
Pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar memiliki peran penting dalam membentuk kemampuan literasi siswa, khususnya dalam memahami dan menyusun teks deskripsi. Pembelajaran menulis teks deskripsi menuntut siswa mampu mengamati objek, mengenali ciri-cirinya, dan menuangkan gagasan secara runtut. Namun, capaian siswa pada materi teks deskripsi masih tergolong rendah. Siswa mengalami kesulitan dalam mengenali detail objek, membedakan ciri-ciri penting, dan membangun representasi visual sebagai dasar penyusunan deskripsi (Nazla Asyifa, 2024). Kondisi ini menunjukkan bahwa pembelajaran menulis teks deskripsi belum sepenuhnya mampu mengembangkan keterampilan observasi dan visualisasi siswa secara optimal.

Salah satu faktor yang memengaruhi kondisi tersebut adalah keterbatasan media pembelajaran. Penggunaan buku teks, gambar dua dimensi, dan metode ceramah belum memberikan pengalaman visual dan observasi yang cukup terhadap objek yang dideskripsikan. Akibatnya, siswa mengalami kesulitan memperoleh informasi konkret untuk dikembangkan menjadi tulisan deskriptif yang jelas dan runtut. Penggunaan media visual dan audiovisual dapat membantu siswa membangun gambaran objek secara lebih konkret dan meningkatkan kualitas tulisan deskripsi (Fitrianingsih, 2024). Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang mampu menghubungkan pengalaman visual dengan keterampilan menulis teks deskripsi.

Penelitian ini menawarkan pengembangan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* menggunakan platform Assemblr Edu. Menurut Yuliana (2020), teknologi AR mampu menghadirkan objek tiga dimensi secara interaktif sehingga mendukung pemahaman konsep visual. Assemblr Edu dipilih karena mudah digunakan oleh guru tanpa memerlukan kemampuan pemrograman dan sesuai dengan karakteristik Kurikulum Merdeka (Prasetya, 2021).

Pengembangan media dilakukan menggunakan model ADDIE karena memberikan tahapan sistematis mulai dari analisis kebutuhan hingga evaluasi produk. Penelitian nasional menunjukkan bahwa model ini efektif digunakan dalam pengembangan media pembelajaran interaktif di SD (Uno, 2024). Penelitian ini juga berlandaskan teori konstruktivisme Piaget yang menekankan pembelajaran aktif berbasis pengalaman (Bustomi, 2024), serta didukung penelitian mengenai multimedia interaktif yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Samsiyah, 2021).

Berdasarkan hal tersebut, pengembangan media berbasis AR melalui Assemblr Edu diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret dan interaktif sehingga membantu siswa dalam mengamati objek dan mengembangkan hasil pengamatannya menjadi teks deskripsi. Melalui model ADDIE, produk yang dikembangkan diharapkan layak secara teknis dan efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis siswa pada materi teks deskripsi. Kerangka berpikir penelitian tersebut selanjutnya disajikan dalam bentuk bagan sebagai berikut:



Gambar 1. 1 Kerangka Berpikir

F. Hipotesis

Hipotesis dalam penelitian ini merupakan jawaban sementara yang didasarkan pada asumsi dan postulat yang telah diuraikan dalam kerangka berpikir. Peneliti meyakini bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* menggunakan *platform* Assemblr Edu mampu memberikan kontribusi positif terhadap proses dan hasil belajar siswa, khususnya pada materi teks deskripsi di kelas V Sekolah Dasar.

Berdasarkan hal tersebut, maka hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Hipotesis Deskriptif

Media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* yang dikembangkan dengan *platform* Assemblr Edu pada materi teks deskripsi untuk siswa kelas V Sekolah Dasar memiliki karakteristik yang layak, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan belajar siswa.

2. Hipotesis Prediktif

Penggunaan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* menggunakan *platform* Assemblr Edu dalam pembelajaran teks deskripsi dapat meningkatkan keterampilan menulis siswa kelas V Sekolah Dasar.

G. Hasil Penelitian Terdahulu

Penelitian ini didasarkan pada beberapa hasil penelitian sebelumnya yang relevan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi *Augmented Reality*, khususnya menggunakan *platform* Assemblr Edu di tingkat Sekolah Dasar. Kajian terhadap hasil-hasil penelitian terdahulu diperlukan untuk memastikan bahwa penelitian ini bersifat orisinal, tidak duplikatif, dan menawarkan kontribusi baru dalam bidang pendidikan, khususnya pembelajaran Bahasa Indonesia materi teks deskripsi di kelas V SD.

Berikut ini adalah tiga penelitian terdahulu yang dijadikan acuan:

1. Tiarna Nova, dkk. melakukan penelitian berjudul “Pemanfaatan Media *Augmented Reality* dalam Pengembangan Materi Ajar Teks Deskripsi Siswa.” Penelitian ini berangkat dari kebutuhan untuk menyediakan materi pembelajaran yang lebih menarik, konkret, dan mudah dipahami siswa

dalam menulis teks deskripsi. Namun pelaksanaannya dibatasi hingga tahap diseminasi terbatas dengan fokus pada pengembangan materi teks deskripsi di sekolah. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui angket, wawancara, studi banding, dan FGD untuk menilai kelayakan media. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media AR memiliki tingkat kelayakan yang sangat tinggi, dengan 90% responden menyatakan media sangat mudah digunakan dan 10% menyatakan mudah. Dari 20 responden, 19 menyatakan bahwa media AR ini mampu menginspirasi siswa dan menumbuhkan rasa bangga terhadap objek-objek yang dideskripsikan. Penelitian ini relevan dengan penelitian yang sedang dilakukan karena sama-sama memanfaatkan AR sebagai media pembelajaran inovatif, namun berbeda pada fokus materi; penelitian ini mengembangkan materi teks deskripsi, sedangkan penelitian yang sedang peneliti susun berfokus pada peningkatan kemampuan menulis melalui media AR (Tiarna Nova Intan Malasari, 2024).

2. Sejalan dengan penelitian sebelumnya, Maulana, dkk. melaksanakan penelitian berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality* untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Cerita Rakyat pada Siswa Kelas IV SD Negeri 104202 Bandar Setia.” Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan menulis siswa, khususnya dalam menuangkan ide cerita rakyat secara runtut dan menarik. Untuk menjawab permasalahan tersebut, peneliti mengembangkan media pembelajaran berbasis augmented reality dengan memanfaatkan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Penelitian ini merupakan penelitian Research and Development (R&D) dengan subjek sebanyak 26 siswa kelas IV. Validitas media diuji oleh ahli materi dan ahli media dengan hasil masing-masing sebesar 86% dan 80% yang dikategorikan layak. Media ini juga terbukti sangat praktis berdasarkan penilaian praktisi pendidikan dengan persentase 91,76%. Selain itu, efektivitas media ditunjukkan melalui peningkatan hasil belajar siswa, di mana nilai rata-rata

meningkat dari 52,11% pada pretest menjadi 81,92% pada posttest. Penelitian ini memiliki relevansi dengan penelitian yang sedang peneliti lakukan karena sama-sama mengembangkan media AR dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Perbedaannya terletak pada fokus keterampilan penelitian ini mengembangkan kemampuan menulis cerita rakyat, sementara penelitian peneliti berfokus pada peningkatan kemampuan menulis teks deskripsi melalui media AR (Maharaja, 2025).

3. Titi Desmayanti, dkk. mengembangkan media pembelajaran dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis AR Assemblr Edu pada Materi Metamorfosis Kelas V SD.” Penelitian ini dilatarbelakangi oleh perlunya media interaktif yang membantu siswa memahami konsep metamorfosis secara konkret. Metode yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (R&D) dengan model ADDIE. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media AR yang dikembangkan layak digunakan dengan rata-rata validasi ahli lebih dari 90 persen, serta efektif meningkatkan hasil belajar siswa dengan N-Gain sebesar 0,71. Penelitian ini memiliki kesamaan signifikan dengan penelitian yang dilakukan peneliti, baik dari segi *platform*, model pengembangan. Perbedaannya terdapat pada materi pelajaran dan kompetensi yang dikembangkan (Titi Desmayanti, 2024).

Berdasarkan uraian hasil penelitian terdahulu, terdapat sejumlah persamaan dan perbedaan yang penting untuk diperhatikan. Dari segi persamaan, seluruh penelitian memanfaatkan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* (AR) sebagai sarana visualisasi materi yang lebih interaktif dan konkret bagi siswa Sekolah Dasar. Selain itu, ketiga penelitian sama-sama dilakukan pada jenjang SD, khususnya kelas IV dan V, yang berada pada tahap operasional konkret menurut teori perkembangan kognitif Piaget. Pada tahap ini, siswa membutuhkan bantuan representasi visual untuk memahami objek atau konsep secara lebih jelas sehingga penggunaan AR menjadi relevan dan efektif.

Kesamaan lain terlihat dari tujuan utama masing-masing penelitian, yaitu meningkatkan kualitas pembelajaran melalui media yang menarik dan inovatif.

Penelitian oleh Maulana dan Desmayanti menggunakan model pengembangan ADDIE untuk menghasilkan media pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif model yang juga diadopsi dalam penelitian ini. Sementara itu, penelitian oleh Tiarna Nova menunjukkan bahwa AR memiliki tingkat kelayakan sangat tinggi dan mampu meningkatkan motivasi siswa dalam memahami objek deskripsi. Dengan demikian, seluruh penelitian terdahulu menunjukkan bahwa AR dapat menjadi solusi pedagogis yang mendukung pembelajaran pada Kurikulum Merdeka yang menekankan diferensiasi, kemandirian belajar, dan pengalaman belajar bermakna.

Namun demikian, terdapat perbedaan yang signifikan dari sisi fokus materi dan keterampilan yang dikembangkan. Penelitian Tiarna Nova berfokus pada pengembangan materi teks deskripsi, tetapi tidak sampai pada pengujian efektivitas media terhadap peningkatan kemampuan menulis siswa. Penelitian Maulana menekankan keterampilan menulis cerita rakyat, sementara penelitian Desmayanti berfokus pada mata pelajaran IPA dengan materi metamorfosis. Artinya, sebagian besar penelitian sebelumnya lebih banyak mengembangkan media, menguji kelayakan, atau meningkatkan pemahaman konsep, sedangkan penelitian ini secara spesifik diarahkan untuk meningkatkan kemampuan menulis teks deskripsi sebuah keterampilan literasi yang membutuhkan proses berpikir lebih kompleks, mulai dari pemilihan diksi, pengamatan objek, hingga penyusunan paragraf deskriptif yang koheren.

Perbedaan lainnya terletak pada karakteristik materi pembelajaran. Materi IPA seperti metamorfosis bersifat konkret dan sangat mudah divisualisasikan, sehingga AR menjadi alat bantu yang sangat sesuai. Sebaliknya, teks deskripsi merupakan materi Bahasa Indonesia yang menuntut kemampuan linguistik, imajinatif, dan analitis. Oleh karena itu, pemanfaatan AR dalam penelitian ini tidak hanya berfungsi sebagai visualisasi objek, tetapi juga sebagai pemicu observasi, penyusunan ide, dan pengayaan kosakata deskriptif. Kombinasi antara aspek visual (AR) dan aspek linguistik (penyusunan teks) menjadikan penelitian ini lebih kompleks dan memiliki nilai kebaruan.

Dengan demikian, meskipun penelitian ini memiliki kesamaan pada penggunaan *platform* AR dan tujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, penelitian ini tetap memiliki orisinalitas yang kuat. Fokus penelitian diarahkan pada pengembangan kemampuan menulis teks deskriptif, yaitu ranah literasi yang masih jarang digabungkan dengan teknologi AR. Hal ini menunjukkan bahwa penelitian ini bukan merupakan pengulangan dari penelitian terdahulu, tetapi merupakan inovasi yang memperluas pemanfaatan AR dari materi sains dan materi ajar umum menuju pengembangan keterampilan berbahasa pada Kurikulum Merdeka.

