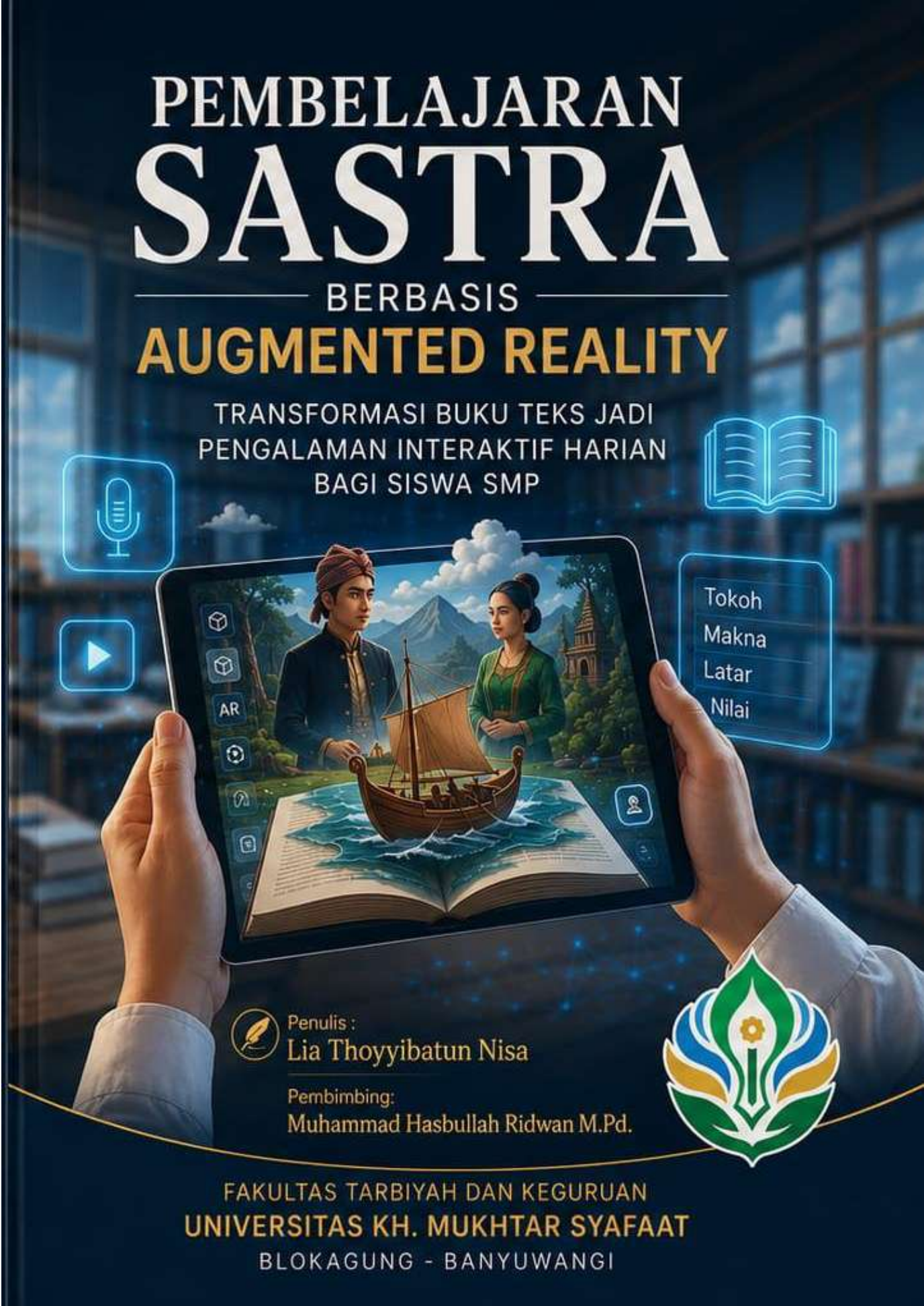
PEMBELAJARAN SASTRA BERBASIS AUGMENTED REALITY

TRANSFORMASI BUKU TEKS JADI PENGALAMAN INTERAKTIF HARIAN BAGI SISWA SMP



Penulis :
Lia Thoyyibatun Nisa

Pembimbing:
Muhammad Hasbullah Ridwan M.Pd.

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS KH. MUKHTAR SYAFAAT
BLOKAGUNG - BANYUWANGI

SKRIPSI

PEMBELAJARAN SASTRA BERBASIS *AUGMENTED REALITY* TRANSFORMASI MENGUBAH BUKU TEKS MENJADI PENGALAMAN HARIAN SISWA SMP

Oleh:

Lia Thoyyibatun Nisa

NIM: 2211231041

PROGRAM STUDI TADRIS BAHASA INDONESIA FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN UNIVERSITAS KH. MUKHTAR SYAFAAT (UIMSYA) BLOKAGUNG BANYUWANGI

2026

PRASYARAT GELAR

PEMBELAJARAN SASTRA BERBASIS *AUGMENTED REALITY* TRANSFORMASI MENGUBAH BUKU TEKS MENJADI PENGALAMAN INTERAKTIF HARIAN SISWA SMP

SKRIPSI

Diajukan Kepada Prodi Tadris Bahasa Indonesia, Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan, Universitas KH. Mukhtar Syafaat Blokagung Banyuwangi untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan Program Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

Oleh:

Lia Thoyyibatun Nisa

NIM: 2211231041

PROGRAM STUDI TADRIS BAHASA INDONESIA FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN UNIVERSITAS KH. MUKHTAR SYAFAAT (UIMSYA) BLOKAGUNG BANYUWANGI

2026

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Ujian Akhir Skripsi Dengan Judul :

PEMBELAJARAN SASTRA BERBASIS *AUGMENTED REALITY* TRANSFORMASI MENGUBAH BUKU TEKS MENJADI PENGALAMAN INTERAKTIF HARIAN SISWA SMP

Telah disetujui untuk diajukan dalam siding ujian Akhir skripsi pada tanggal: 09 juni 2026

Mengetahui

Ketua Program Studi	Pembimbing
Ali Manshur, M.Pd.	**Muhammad Hasbullah Ridwan, M.Pd.**
NIPY. 3151402098401	NIPY. 3151511079101

PENGESAHAN

Tugas Akhir Saudari Lia Thoyyibatun Nisa Telah Diujikan Kepada
Dewan Penguji Tugas Akhir Skripsi Prodi Tadris Bahasa Indonesia
Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan
Universitas Kh. Mukhtar Syafaat (Uimsya)
Blokagung Banyuwangi

Pada Tanggal: 24 Juni 2026

Dan Telah Diterima Serta Disahkan Sebagai Salah Satu Syarat
Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

Tim Penguji,

Ketua Penguji

Asngadi Rofiq, M.Pd.
NIPY. 315919088901

Penguji I

M. Hasbullah Ridwan, M.Pd.
NIPY. 3151511079102

Penguji II

Syafi' Junadi, M. Pd.
NIPY. 3151801028801

Dekan

Dr. Zulfi Zumala Dwi Andriani, S.S., M.A.
NIPY. 3150722128401

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO :

"Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan". (QS. Al – Insyirah : 6)

PERSEMBAHAN :

Dengaan rasa syukur yang mendalam penulis panjatkan kepada Allah SWT atas segala rahmat, hidsysh, dan kekuatan-nya, lembaran tugas akhir ini dipersembahkan dengan tulus dan ikhlas sebagai bukti cinta, dedikasi dan rasa hormat kepada :

1. Kedua orang tua tercinta, abah dan ibuk, yang tak pernah lelah melangitkan doa – doa terbaik mereka di setiap ibadah sholatnya, mengalirkan dukungan yang tak terhingga, serta menjadi pelita harapan yang paling utama untuk menguatkan penulis hingga bisa menyelesaikan perjalanan akademik ini.
2. Untuk keluarga dari ibuk, terimakasih atas segala dukungan yang telah diberikan selama ini, semangat yang membara, serta masukan positif yang selalu menginspirasi penulis hingga dapat menyelesaikan tugas akhir ini. Kepedulian kalian menjadi tambahan kekuatan dan motivasi berharga bagi peneliti untuk menyelesaikan tugas akhir ini.
3. Untuk keluarga besar SMP Al Falah Desa Buluagung, kecamatan siliragung, khususnya kepada ibu miratus sholikhah sebagai guru bahasa indonesia dam siswa – siswi kelas VIII di SMP Al Falah yang telah membantu penulis dengan cara berbagi ilmu, berbagi pengalaman, dan memberikan saya kepercayaan penuh untuk melakukan penelitian ini. Karya ini adalah penghormatan penulis untuk lembaga SMP Al Falah.
4. Sahabat seperjuangan tadris bahasa indonesia angkatan 2022, terimakasih atas segala pengalaman, canda tawa, kebersamaan yang sudah kalian ciptakan selama masa perkuliahan ini berlangsung. Serta seluruh pihak yang tidak dapat penulis cantumkan satu persatu, yang juga telah menyisipkan kebaiakan dan dukungan dalam penyusunan skripsi ini.
5. Untuk dirinya tang belum bisa penulis tullis namanya disini, kamu adalah salah satu alasan penulis menyelesaikan skripsi ini, karena penulis yakin bahwa sesuatu yang ditakdirkan menjadi milik kita akan menuju kepada kita bagaimanapun caranya.
6. Terakhir kepada diri sendiri, terimakasih sudah betahan sampai pada

detik ini, dengan segala usaha yang melawan rasa takut yang terus muncul disetiap langkah, melawan ketidak yakinan dirimu atas kemampuan yang kau miliki, dan rasa lelah yang terus datang dan tiada habisnya.

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan dibawah ini, saya :

Nama	: Lia Thoyyibatun Nisa
Nim	: 2211231041
Program Studi	: Tadris Bahasa Indonesia
Alamat	: Dusun Sidorukun, RT/013, RW/007,Desa Margabatin, Kecamatan Waway Karya, Kabupaten Lampung Timur

Dengan sungguh-sungguh menyatakan bahwa skripsi ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang di rujuk sumbernya.



Banyuwangi, 14 juni 2026

Yang menyatakan



Lia Thoyyibatun Nisa

Nim:2211231041

ABSTRAK

Nisa, Lia Thoyyibatun. 2026. *Pembelajaran Sastra Berbasis Augmented Reality Transformasi Mengubah Buku Teks Menjadi Pengalaman Harian Siswa Smp*. Skripsi, Program Studi Tadris Bahasa Indonesia, Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan, Universitas KH. Mukhtar Syafaat Blokagung Banyuwangi. Pembimbing : Muhammad Hasbullah Ridwan, M.Pd

Kata Kunci: *Pembelajaran Sastra, Augmented Reality, Buku Teks, Pengalaman Interaktif, Literasi Digital.*

Perkembangan teknologi digital mendorong inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa. Pembelajaran sastra yang masih didominasi buku teks konvensional sering dianggap kurang menarik sehingga berdampak pada rendahnya minat baca, apresiasi sastra, dan partisipasi siswa. Augmented Reality (AR) menjadi alternatif media yang mengintegrasikan objek virtual dengan lingkungan nyata sehingga menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan konsep, desain, dan implementasi pembelajaran sastra berbasis Augmented Reality, mengidentifikasi perubahan pemahaman, minat baca, dan apresiasi sastra siswa, serta mengetahui faktor pendukung dan penghambat penerapannya pada siswa kelas VIII SMP Al Falah Buluagung.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis studi kasus. Data diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi terhadap guru Bahasa Indonesia dan siswa kelas VIII. Analisis data dilakukan melalui reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan dan verifikasi, sedangkan keabsahan data diuji dengan triangulasi sumber dan teknik.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran sastra berbasis Augmented Reality mampu mentransformasi buku teks menjadi pengalaman belajar yang lebih interaktif melalui visualisasi digital tokoh, latar, dan alur cerita. Media AR meningkatkan keterlibatan siswa, minat baca, pemahaman isi karya sastra, serta apresiasi terhadap nilai-nilai sastra. Faktor pendukung meliputi respons positif siswa, meningkatnya motivasi belajar, dan kemudahan visualisasi materi. Adapun hambatan berupa keterbatasan perangkat, kendala teknis, dan kebutuhan adaptasi awal. Solusi yang diperlukan adalah pelatihan penggunaan media serta pengembangan materi AR yang lebih beragam dan berkelanjutan.

ABSTRACT

Nisa, Lia Thoyyibatun. 2026. Literature Learning Based on Augmented Reality: Transforming Textbooks into Students' Daily Interactive Experiences. Undergraduate Thesis, Indonesian Language Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, KH. Mukhtar Syafaat University Blokagung Banyuwangi. Supervisor: Muhammad Hasbullah Ridwan, M.Pd.

Keywords: Literature Learning, Augmented Reality, Textbooks, Interactive Experience, Digital Literacy.

The development of digital technology encourages learning innovations that can increase student engagement. Literature learning, which is still dominated by conventional textbooks, is often considered less attractive, resulting in low reading interest, literary appreciation, and student participation. Augmented Reality (AR) serves as an alternative learning medium that integrates virtual objects with the real environment, creating a more interactive learning experience. This study aims to describe the concept, design, and implementation of Augmented Reality-based literature learning, identify changes in students' understanding, reading interest, and literary appreciation, and determine the supporting and inhibiting factors in its implementation among eighth-grade students at SMP Al Falah Buluagung.

This study employed a qualitative approach with a case study design. Data were collected through observation, interviews, and documentation involving Indonesian language teachers and eighth-grade students. Data analysis was conducted through data reduction, data presentation, conclusion drawing, and verification, while data validity was tested through source and technique triangulation.

The results show that Augmented Reality-based literature learning can transform textbooks into a more interactive learning experience through digital visualization of characters, settings, and plot. AR media increases student engagement, reading interest, understanding of literary works, and appreciation of literary values. Supporting factors include positive student responses, increased learning motivation, and easier visualization of literary materials. Meanwhile, inhibiting factors include limited devices, technical constraints, and the need for initial adaptation. The proposed solutions are training in media use and the development of more diverse and sustainable AR materials.

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah yang telah melimpahkan rahmat, taufiq dan hidayah-Nya, sehingga pada kesempatan ini saya dapat menyelesaikan *Tugas Penyusunan Skripsi*. Shalawat dan salam selalu tercurah limpah kepada Baginda Rasulullah Muhammad SAW berserta keluarganya, serta para sahabatnya, dan semoga sampai kepada umat akhir zaman.

Saya menyadari sepenuhnya bahwa tanpa bantuan dari berbagai pihak, proposal skripsi ini tidak akan terselesaikan dengan baik. Oleh karena itu, pada kesempatan ini saya mengucapkan terima kasih dan penghargaan yang tulus dan ikhlas kepada:

1. Dr. KH. Abdul Kholiq Syafaat, M.A., selaku Senat Universitas KH. Mukhtar Syafa'at (UIMSYA) Banyuwangi.
2. Dr. KH. Ahmad Munib Syafa'at, Lc, M.E.I., Rektor Universitas KH. Mukhtar Syafa'at (UIMSYA) Banyuwangi.
3. Dr. Zulfi Zumala Dwi Andriani, S.S., M.A., Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas KH. Mukhtar Syafa'at (UIMSYA) Banyuwangi.
4. Ali Manshur, M.Pd., Kepala Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia (UIMSYA) Banyuwangi.
5. Muhammad Hasbullah Ridwan, M.Pd., Selaku dosen pembimbing dalam penulisan proposal skripsi ini.
6. Seluruh Dosen Universitas KH. Mukhtar Syafa'at (UIMSYA) Banyuwangi.
7. Seluruh Teman-teman Tadris Bahasa Indonesia Universitas KH. Mukhtar Syafa'at (UIMSYA) Banyuwangi.

Selain itu, saya juga menyadari dalam penulisan laporan ini masih terdapat banyak kekurangan, dan tidak terlepas dari berbagai macam kendala, keterbatasan ilmu, serta referensi. Oleh karena itu, saya masih mengharapkan bimbingan dan saran dari berbagai pihak sehingga laporan ini menjadi lebih baik lagi.

Tiada balas jasa yang dapat saya berikan kecuali doa kepada Allah yang Maha Pemurah lagi Maha Pengasih, semoga kebaikan beliau semua mendapat balasan dari-Nya. Harapan saya semoga laporan proposal skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua, terutama bagi dunia Pendidikan, khususnya Pendidikan Bahasa Indonesia.

Akhirnya kepada Allah Azza Wajalla, saya kembalikan segala suatu-Nya dengan harapan semoga *Penyusunan Proposal Skripsi,* ini tersusun dengan ridho-Nya serta dapat memberikan manfaat. Amin Ya Robbal ‘Alamin.

DAFTAR ISI

PERSYARATAN GELAR ..... **i**

PERSETUJUAN PEMBIMBING ..... **ii**

PENGESAHAN PENGUJI ..... **iii**

MOTTO DAN PERSEMBAHAN ..... **iv**

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI ..... **vi**

ABSTRAK ..... **vii**

ABSTRAC ..... **viii**

KATA PENGANTAR ..... **ix**

DAFTAR ISI ..... **xi**

BAB I PENDAHULUAN **1**

1.1 Latar Belakang 1

1.2 Rumusan Masalah 4

1.3 Tujuan penelitiaan 5

1.4 Manfaat Penelitian 5

1.5 Definisi Istilah 5

BAB II KAJIAN PUSTAKA **8**

2.1 Kajian Teori 8

2.2 Penelitian Terdahulu 14

2.3 Alur Piker Penelitian 19

BAB III METODE PENELITIAN **21**

3.1 Jenis Penelitian 21

3.2 Waktu Penelitian 22

3.3 Kehadiran Peneliti 23

3.4 Data dan Sumber Data 24

3.5 Prosedur Pengumpulan Data 28

3.6 Keabsahan Data 30
3.7 Analisis Data 34
BAB IV HASIL DAN PEMBEHASAN 37
4.1 Gambaran Umum Data Lapangan 37
4.2 Verifikasi Data Lapangan 40
4.3 Hasil dan Pembahasan 40
BAB V PENUTUP 56
5.1 Kesimpulan 56
5.2 Implikasi Penelitian 57
5.3 Keterebatasan Penelitian 59
5.4 Saran 60
DAFTAR PUSTAKA 62

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 penelitian terdahulu 16
Tabel 3.1 waktu penelitian 23
Tabel 4.1 kode awal 41
Tabel 4.2 pembentukan kategori beerdasarkan tujuan penelitian 44
Tabel 4.3 matrik tematik utama..... 46
Tabel 4.4 matrik kompratif peresepsi partisipan..... 49
Tabel 4.5 matrik dampak pembelajaran 50

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 dokumentasi dengan bu mira.....95
Gambar 2 dokumentasi dengan siswa kelas VIII.....95
Gambar 3 pembuatan media AR..... 96

LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Observasi Penelitian

Lampiran 2 Transkip Wawancara

Lampiran 3 Modul Pembelajaran

Lampiran 4 Dokumentasi Penelitian

Lampiran 5 Surat Pengantar Penelitian

Lampiran 6 Surat Keterangan Selesai Penelitian

Lampiran 7 Cek Plagiasi

Lampiran 8 Kartu Bimbingan

BAB 1
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah kunci untuk membangun sumber daya manusia yang berkualitas tinggi, fleksibel, dan kompetitif di era digital. Proses pembelajaran harus diubah karena kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Proses ini harus difokuskan pada pengalaman belajar yang relevan dan kontekstual daripada hanya memberikan pengetahuan. Pemanfaatan teknologi digital untuk membantu siswa menjadi lebih kreatif, komunikatif, dan menyeluruh dalam pembelajaran merupakan salah satu arah inovasi pendidikan terbaru. Dalam hal ini, teknologi *Augmented Reality* muncul sebagai salah satu kemajuan besar yang dapat digunakan untuk menyelesaikan masalah pendidikan modern (Asyam, 2025).

Pembelajaran sebagai proses sosial-kognitif, pembelajaran membutuhkan media yang memungkinkan pengalaman bermakna dan praktik teratur. Metode pembelajaran sastra yang menggabungkan apresiasi, penafsiran, dan pembuatan teks memungkinkan siswa menginternalisasi nilai estetika dan moral. Namun, penelitian menunjukkan bahwa siswa kurang tertarik dan terlibat dengan karya sastra ketika diberikan secara tekstual semata. Oleh karena itu, diperlukan cara baru untuk menghidupkan teks dengan elemen audio-visual, interaksi, dan kontekstualisasi budaya. Dengan cara ini, siswa dapat menikmati karya sastra secara multisensori dan berulang setiap hari. Perubahan paradigma Pendidikan dari pembelajaran yang berpusat pada guru *(teacher–centered)* menuju pembelajaran yang berpusat pada siswa *(student – sentered)* menuntut pendidik untur terus berinovasi dalam menerapkan strategi pembelejaran yang dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi siwa (Paling et al., 2024). Studi tentang

pembelajaran interaktif dan pembelajaran mobile menunjukkan bahwa pengulangan yang signifikan melalui aplikasi dan konten multimedia meningkatkan retensi dan pemahaman konsep. Oleh karena itu, merupakan ide yang relevan untuk membuat pengalaman sehari-hari yang berbasis AR pada materi sastra.

Metode pembelajaran menjadi komponen penting dalam menentukan keberhasilan proses belajar. Metode yang monoton dan minim variasi cenderung menurunkan motivasi dan minat belajar siswa, khususnya dalam pembelajaran sastra yang menuntut imajinasi

dan penghayatan. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa metode pembelajaran berbasis teknologi mampu meningkatkan partisipasi dan hasil belajar siswa secara signifikan (Fahrurrazi & Jayawardaya, 2024) Pemanfaatan teknologi seperti multimedia interaktif dan augmented reality memungkinkan siswa belajar melalui eksplorasi visual, audio, dan kinestetik secara bersamaan. Dengan demikian, metode pembelajaran berbasis teknologi dinilai mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, efektif, dan sesuai dengan karakteristik siswa abad ke-21.

Augmented Reality merupakan teknologi yang menggabungkan objek virtual ke dalam lingkungan nyata secara real time melalui perangkat digital (Saputro & Saputra, 2015). Dalam bidang pendidikan, AR memiliki potensi besar untuk memperkaya materi pembelajaran dengan visualisasi interaktif yang tidak dapat dihadirkan melalui media konvensional. *Augmented Reality* memungkinkan siswa melihat representasi tokoh, latar, atau alur cerita sastra dalam bentuk animasi tiga dimensi sehingga membantu pemahaman konsep yang bersifat abstrak (Fahrurrazi & Jayawardaya, 2024). Sejumlah studi menyatakan bahwa penggunaan AR dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman siswa terhadap materi Pelajaran.

Buku teks selama ini menjadi sumber utama dalam pembelajaran sastra di sekolah, namun penggunaannya sering kali bersifat pasif dan kurang interaktif. Buku teks cetak memiliki keterbatasan dalam menyajikan pengalaman belajar yang dinamis dan kontekstual, terutama bagi siswa yang terbiasa dengan media digital. Akibatnya, pembelajaran sastra kerap dianggap membosankan dan sulit dipahami. Integrasi teknologi *Augemented Reality* pada buku teks berpotensi mentransformasi buku cetak menjadi media pembelajaran interaktif yang mampu menghadirkan visualisasi, audio, dan animasi pendukung materi Transformasi ini diharapkan dapat meningkatkan daya tarik buku teks dan memperkaya pengalaman belajar siswa.

Pengalaman belajar yang interaktif dan berlangsung secara harian menjadi kebutuhan penting dalam pembelajaran modern. Pembelajaran yang hanya berlangsung di kelas tanpa keterkaitan dengan kehidupan sehari-hari siswa cenderung kurang bermakna. Melalui media pembelajaran berbasis *Augmented Reality*, siswa dapat mengakses materi sastra secara fleksibel dan berkelanjutan, baik di dalam maupun di luar kelas. Interaksi harian dengan materi pembelajaran memungkinkan siswa membangun pemahaman yang lebih mendalam dan kontekstual Dengan demikian, pembelajaran sastra tidak hanya menjadi aktivitas akademik, tetapi juga bagian dari

pengalaman belajar sehari-hari siswa.

Meskipun potensi *Augmented Reality* dalam pembelajaran cukup besar, implementasinya dalam pembelajaran sastra di tingkat SMP masih sangat terbatas. Pembelajaran sastra di banyak sekolah masih didominasi metode ceramah dan penggunaan buku teks tanpa dukungan media interaktif, sehingga minat dan motivasi siswa relatif rendah. Kondisi ini juga ditemukan pada pembelajaran sastra di SMP Al Falah Buluagung, khususnya pada siswa kelas VIII, di mana pembelajaran sastra belum memanfaatkan teknologi digital secara optimal. Rendahnya interaktivitas

dan keterlibatan siswa menjadi masalah utama yang perlu diatasi melalui penerapan model pembelajaran inovatif berbasis *Augmented Reality*.

Studi sebelumnya telah banyak membahas bagaimana *Augmented Reality* berguna untuk mengajarkan bahasa dan sastra. Ada beberapa yang menekankan peningkatan motivasi belajar, retensi pengetahuan dan hasil belajar yang lebih baik, dan korelasi dengan penguatan nilai-nilai karakter siswa (Nugraha et al., 2025) Walau bagaimanapun, sebagian besar penelitian masih berfokus pada efektivitas kuantitatif dan tidak mempelajari pengalaman kualitatif siswa saat berinteraksi dengan teks sastra berbasis *Augmented Reality*. Penelitian oleh (Hermawan & Hadi, 2024) *Augmented Reality* merupakan suatu bentuk obyek virtual yang mampu memberikan informasi dan membantu manusia dalam aktivitas sehari-hari. melalui kajian literatur komprehensif menemukan bahwa *Augmented Reality* memberikan berbagai manfaat, terutama dalam meningkatkan kemampuan memahami isi teks, pelafalan, serta keterampilan berkomunikasi siswa. Penambahan fitur dan efek *Augmented Reality* sesuai untuk digunakan pada pembelajaran abad ke-
21 dalam membantu siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran (Dasopang, 2020). Namun, sebagian besar penelitian tersebut dilakukan pada jenjang SD atau SMA dan belum secara khusus mengkaji pembelajaran sastra berbasis *Aumented Reality* yang terintegrasi dalam aktivitas belajar harian di tingkat SMP.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu terletak pada pemanfaatan *Augmented Reality* sebagai media pembelajaran inovatif untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Perbedaannya terletak pada fokus kajian dan konteks penerapan. Penelitian ini secara khusus menitik beratkan pada transformasi buku teks sastra menjadi pengalaman belajar interaktif harian bagi siswa SMP, yang belum banyak diteliti sebelumnya. Selain itu, penelitian ini dilakukan pada konteks

sekolah yang belum pernah menerapkan *Augmented Reality* dalam pembelajaran, sehingga memberikan gambaran implementasi awal yang lebih komprehensif.

Kebaruan penelitian ini terletak pada integrasi *Augmented Reality* secara sistematis dalam pembelajaran sastra harian di tingkat SMP dengan memanfaatkan buku teks sebagai media utama yang diperkaya konten digital. Pendekatan ini tidak hanya memperkenalkan teknologi baru, tetapi juga mengubah pola interaksi siswa dengan teks sastra secara berkelanjutan. Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi konseptual dan praktis dalam pengembangan model pembelajaran sastra berbasis teknologi yang relevan dengan kebutuhan pendidikan masa kini.

Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan dan menganalisis efektivitas pembelajaran sastra berbasis augmented reality bagi siswa kelas VIII SMP Al Falah Buluagung. Secara khusus, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan *Augmented Reality* terhadap motivasi belajar, minat baca, dan pemahaman sastra siswa, serta menghasilkan rekomendasi implementasi pembelajaran sastra berbasis *Augmented Reality* yang dapat diterapkan secara berkelanjutan di sekolah.

Implikasi penelitian ini diharapkan memberikan manfaat teoretis dan praktis bagi dunia pendidikan. Secara teoretis, penelitian ini memperkaya kajian tentang pembelajaran sastra berbasis teknologi digital. Secara praktis, hasil penelitian dapat menjadi alternatif solusi bagi guru dalam menciptakan pembelajaran sastra yang lebih interaktif, kontekstual, dan menarik. Selain itu, penerapan *Augmented Reality* berpotensi meningkatkan literasi digital dan kompetensi abad ke-21 siswa, sehingga pembelajaran sastra menjadi lebih relevan dengan perkembangan zaman.

1.2 Rumusan Masalah

1.2.1 Bagaimana konsep pembelajaran sastra berbasis *Augmented Reality* dalam mentransformasi buku teks menjadi pengalaman interaktif harian bagi siswa kelas VIII SMP Al Falah Buluagung?

1.2.2 Bagaimana desain dan implementasi model pembelajaran sastra berbasis *Augmented Reality* yang relevan dan efektif sesuai karakteristik siswa Kelas VIII SMP Al Falah Buluagung ?

1.2.3 Bagaimana pemahaman, minat baca, dan apresiasi sastra siswa setelah menggunakan pembelajaran sastra berbasis *Augmented Reality* di kelas VIII SMP Al Falah Buluagung?

1.2.4 Apa saja faktor pendukung dan penghambat dalam implementasi pembelajaran sastra berbasis *Augmented Reality* di SMP Al Falah

Buluagung?

1.3 Tujuan Peneletian

1.3.1 Mendeskripsikan konsep pembelajaran sastra berbasis *Augmented Reality* dalam mentransformasi buku teks menjadi pengalaman interaktif harian bagi siswa kelas VIII SMP Al Falah Buluagung.

1.3.2 Mendeskripsikan desain dan implementasi model pembelajaran sastra berbasis *Augmented Reality* yang relevan dan efektif sesuai karakteristik siswa kelas VIII SMP Al Falah Buluagung.

1.3.3 Mendeskripsikan pemahaman, minat baca, dan apresiasi sastra siswa setelah menggunakan pembelajaran sastra berbasis *Augmented Reality* di kelas VIII SMP Al Falah Buluagung.

1.3.4 Mengidentifikasi faktor pendukung dan penghambat dalam implementasi pembelajaran sastra berbasis *Augmented Reality* di SMP Al Falah Buluagung.

1.4 Manfaat Penelitian

manfaat penelitian ini bersifat :

1.4.1 **Manfaat Teoretis**

Penelitian ini memberikan kontribusi dalam pengembangan ilmu pendidikan bahasa dan sastra Indonesia, khususnya terkait integrasi teknologi *Augmented Reality* dalam pembelajaran sastra yang masih minim kajiannya terhadap pengalaman belajar interaktif harian.

1.4.2 Manfaat praktis

Bagi guru Bahasa Indonesia, hasil penelitian ini menyediakan model pembelajaran inovatif yang dapat meningkatkan keterlibatan pemahaman siswa terhadap materi sastra.

1.4.2.1 Bagi siswa, diharapka mampu meningkatkan motivasi, minat baca, dan apresiasi sastra melalui pengalaman pembelajaran yang lebih interaktif dan kontekstual.

1.4.2.2 Bagi sekolah, hasil penelitian dapat menjadi dasar pengembangan kurikulum berbasis teknologi serta bahan pertimbangan dalam pemanfaatan media pembelajaran digital.

1.5 Definisi Istilah

Bagian ini menguraikan beberapa istilah kunci yang digunakan dalam konteks penelitian secara konseptual dan oprasional. Definisi ini penting agar peneliti dan pembaca memiliki pemahaman yang sama

terhadap variabel dan fenomena yang diteliti.

1.5.1 *Augmented Reality*

Secara teoritis, *Augmented Reality* adalah teknologi yang menggabungkan dunianyata dengan lemen virtual berbentuk visual, audio, dan interaksi tiga dimensi yang dapat diakses melalui

perangkat digital seperti *semartphone,* tablet, atau kacamata *Augmented Reality*. Dalam Pendidikan, *Augmented Reality* memungkinkan siswa erinteraksi langsung dengan objek atau cerita yang sebelumnya hanya bisa dilihat dalam teks atau gambar dua dimensi. Penggunaan *Augmented Reality* dalam pembelajaran meningkatkan keterlibatan siswa karena pengalaman belajar menjadi lebih konkret dan menyenangkan (Nugraha et al., 2025). Dalam penelitian ini, *Augmented Reality* didefinisikan secara oprasional sebagai medis digital interaktif yang menghidupkan elemen sastra (tokoh, latar, dan peristiwa) melalui perangkat digital sehingga siswa dapat mengeksplorasi teks sastra secara visual dan emosional.

1.5.2 Pembelajaran Sastra

Pembelajaran sastra Adalah kegiatan Pendidikan yang bertujuan untuk meningkatkan aresiasi karya sastra, baik itu uisi, rosa, atau drama. Pembelajaran sastra tidak hanya menekankan pada kognitif (memahami teks) tetapi juga afektif (menghayati maksa) dan pesikomotorik (berkreasi dengan gagasan). Pembelajaran sastra berbasis *Augmented Reality* memiliki kemampuan meningkatkan imajenasi siswa dengan memberikan suasana dan karakter cerita yang lebih nyata (Saputri et al., 2025). Ini menunjukan bahwa metode ini berkontribusi pada tujuan kurikulum untuk menumbuhkan pembelajar yang berfikir kritis dan kreatif. Secara operasional, pembelajaran sastra dalam penelitian mencaku semua aktivitas belajar yang menggunakan teks satra sebagai bahan utama dan menggunakan teknologi *Augmented Reality* sebagai media yang membantu siswa, memahami, mengahrgai, dan mengomunikaiskan nilai – nilai sastra.

1.5.3 Paradigma Perubahan Media Pembelajaran

Paradigma perubahan dari media pembelajaran tradisional berbasis cetak menuju bentuk digital interaktif yang memungkinkan pengguna berinteraksi secara langsung dengan konten dikenal sebagai transformasi buku teks. Buku teks sekarang merupakan platform belajar dinamis yang memungkinkan animasi, narasi suara, kuis, dan simulasi berbasis *Augmented Reality* . Transformasi buku teks sastra berarti mengubah narasi menjadi pengalaman visual dan interaktif yang dapat diakses melalui aplikasi *Augmented Reality* (Mustika & Hamidah, 2025).

Istilah ini mengacu pada penerapan interaksi digital yang fleksibel, adaptif, dan tidak terbatas pada ruang kelas untuk memasukkan aktivitas belajar ke dalam rutinitas harian siswa. Pengalaman interaktif harian memungkinkan siswa mempelajari dan mengapresiasi karya sastra di luar kelas. Contohnya adalah aplikasi *Augmented Reality* yang memungkinkan siswa mengakses fragmen cerita, kuis sastra, atau adegan visual kapan saja. Buku gambar *Augmented Reality* memiliki kemampuan untuk memperpanjang keterlibatan siswa dengan teks karena memberi mereka kesempatan untuk belajar tanpa tekanan formal. Dalam penelitian ini, pengalaman interaktif harian digambarkan sebagai bentuk pembelajaran sastra berbasis teknologi yang menyatu dengan gaya hidup digital generasi Z: menjadikan membaca dan mempelajari teks sastra sebagai bagian dari kehidupan sehari-hari mereka (Kirani & Cahyaningtyas, 2025).

Kemampuan siswa untuk memahami, mengevaluasi, dan menciptakan karya sastra dengan bantuan media digital dikenal sebagai literasi digital sastra. Kemampuan untuk membaca teks multimodal—termasuk teks, gambar, suara, dan animasi—serta

hubungan antara pengalaman digital dan interpretasi estetika sastra adalah bagian dari literasi ini. Literasi digital sangat penting untuk pembelajaran abad ke-21, di mana siswa harus menjadi kreator aktif daripada hanya mengonsumsi konten online (Cynthia & Sihotang, 2023). Dalam penelitian ini, literasi digital sastra mengacu pada kemampuan siswa SMP untuk memahami dan mengapresiasi karya sastra secara kritis dan reflektif dengan menggunakan media *Augmented Reality*.

BAB II
LANDASAN TEORI

2.1 Teori – Teori Yang Berkaitan Dengan Penelitian

Landasan teori ini menguraikan dasar konseptual dan teoritis yang mendukung penelitian terkait penggunaan teknologi *Augmented Reality* (AR) dalam pembelajaran di sekolah menengah pertama (SMP). Kajian teori dibangun secara sistematis dengan menyoroti 4 pilar utama :

a. Teori kontruktivisme dalam pembelajaran
b. Teori humanistic
c. Teori pembelajaran sastra
d. Teori teknologi pembelajaran berbasis *Augmented Reality*.

2.1.1 Teori Kontruksivisme Dalam Pembelajaran

Teori kontruksivisme merupakan landasan utama bagi pembelajaran berbasis teknologi seperti *Augmented Reality*. Kontuksivisme menegaskan bahwa pengetahuan dibangun melalui pengalaman langsung, bukan sekedar hasil transfer informasi dari guru kepada siswa. Kontruksivisme menempatkan siswa sebagai pusat pembelajaran, Dimana pengetahuan dihasilkan melalui interaksi aktif dengan lingkungan dan teknologi yang digunakan (Cahyono et al., 2025). Dalam teori ini, siswa tidak dipandang sebagai penerima informasi secara pasif, melainkan sebagai individu yang secara aktif membentuk pemahamannya sendiri terhadap materi pembelajaran. Tokoh utama dalam teori konstruktivisme adalah Jean Piaget dan Lev Vygotsky.Menurut Piaget, proses belajar terjadi melalui tahapan perkembangan kognitif yang memungkinkan siswa membangun pengetahuan berdasarkan pengalaman yang diperoleh. Sementara itu, Vygotsky menekankan pentingnya interaksi sosial dan lingkungan dalam proses pembelajaran. Melalui interaksi dengan guru, teman sebaya, maupun media pembelajaran, siswa dapat mengembangkan kemampuan berpikir dan membangun pemahaman baru.

Dalam konteks pembelajran sastra, kontruksivisme memberi peluang bagi siswa untuk mengalami teks sastra secara langsung

mealalui media interaktif, bukan sekedar membaca secara pasif. Teknologi *Augmented Reality*. memungkinkan siswa memvisualisasikan karakter, latar, dan alur cerita dalam bentuk digital tiga dimensi yang memperkaya proses kontruksi makna. Sebagaimana dijelaskan oleh (Puspitoningrum et al., 2025) pengalam belajar berbasis *Augmented Reality*. Membantu siswa mengontruksikan pemahaman baru terhadap nilai budaya kearifan local dalam karya sastra melalui keterlibatan emosional dan kognitif yang lebih tinggi. Dengan demikian, teori kontruksivisme memberikan kerangka bahw apembelajaran berbasis *Augmented Reality*. bukan hanya alat bantu visual, melainkan sara pembentukan makna aktif yang bersifat kontekstual dan reflektif.

Konstruktivisme memberikan kerangka teoritis yang kuat untuk pengembangan media interaktif seperti Augmented Reality (AR) dan Virtual Reality (VR), yang memungkinkan siswa berinteraksi secara langsung dengan objek digital tiga dimensi, memperkuat proses konstruksi makna dalam pembelajaran berbasis teknologi. Menemukan bahwa menggunakan media ASMBLR 3D berbasis konstruktivisme membantu siswa lebih memahami konsep abstrak tentang bahan fotosintesis (YOGASWARA, 2024). Selain itu, penelitian yang mengembangkan media pembelajaran berbasis *Augmneted Reality* (AR) untuk materi teori kinetik gas. Penelitian ini menunjukkan bahwa pendekatan konstruktivistik melalui teknologi AR dapat membantu siswa memahami konsep ilmiah melalui eksplorasi visual interaktif dan kontekstual. Penelitian ini menunjukkan bahwa konstruktivisme dapat digunakan dengan baik dalam teknologi yang mendukung pembelajaran eksperimental dan berbasis eksperimen.

Penerapan konstruktivisme berbasis teknologi dalam pendidikan dasar hingga menengah membutuhkan kesiapan infrastruktur dan kemampuan guru. Keberhasilan penerapan *Augmented Reality*. di sekolah sangat bergantung pada kemampuan guru untuk mengadaptasi pendekatan konstruktivistik (Najamuddin et al., 2025). Guru tidak boleh hanya menjadi sumber pengetahuan; mereka harus mampu bertindak sebagai fasilitator yang mendorong eksplorasi. Sebaliknya, konstruktivisme telah berkembang menjadi paradigma baru dalam manajemen pembelajaran di era transformasi digital, menurut (Fadillah, 2025) Proses pembelajaran dapat diubah menjadi pengalaman yang berkolaborasi dan reflektif dengan penggabungan teknologi seperti LMS, AR, dan VR. Ini memungkinkan siswa berpartisipasi aktif dalam membangun

pemahaman yang sesuai dengan kebutuhan dan konteks mereka.

Pembelajaran berbasis konstruktivisme memungkinkan siswa mengonstruksi nilai dan makna dalam konteks sosial dan budaya. Misalnya, menggunakan *Augmented Reality* (AR) dalam pembelajaran sastra Indonesia dapat membantu siswa memahami teks klasik dengan memberi mereka gambaran tentang karakter dan latar budaya. Hal ini sejalan dengan gagasan (Puspitoningrum 2025) bahwa pembelajaran interaktif berbasis AR dapat membantu siswa memahami kearifan lokal melalui pengalaman kognitif dan emosional (Puspitoningrum et al., 2025). Selain itu, (Aprilianto & Rahmawati, 2025) menyatakan bahwa penggabungan AR dan VR mengubah sistem pendidikan. Kedua teknologi ini menawarkan lingkungan belajar imersif yang selaras dengan prinsip konstruktivisme, yaitu pembentukan makna melalui pengalaman langsung. Dengan demikian, siswa memiliki kemampuan untuk mengubah konsep abstrak menjadi pengalaman dunia nyata yang lebih mudah dipahami dan digunakan.

Oleh karena itu, penerapan teori konstruktivisme dalam pembelajaran berbasis teknologi akan menjadi fondasi penting bagi masa depan pendidikan Indonesia. Konstruktivisme dapat benar-benar diwujudkan sebagai pendekatan utama dalam pembelajaran abad ke-21 dengan dukungan kebijakan, peningkatan kemampuan guru, dan pengembangan infrastruktur digital.

2.1.2 Teori Humanistic Dalam Pendidikan Modern

Teori humanistik merupakan teori belajar yang menekankan pengembangan potensi manusia secara menyeluruh, baik dari aspek kognitif, emosional, maupun sosial. Teori ini memandang bahwa tujuan utama pendidikan adalah membantu peserta didik mencapai aktualisasi diri dan mengembangkan kemampuan sesuai potensi yang dimiliki. Tokoh yang berpengaruh dalam teori humanistik adalah Abraham Maslow dan Carl Rogers.

Maslow melalui teori hierarki kebutuhan menjelaskan bahwa proses belajar akan berjalan optimal apabila kebutuhan dasar siswa, seperti rasa aman, kenyamanan, penghargaan, dan motivasi diri terpenuhi. Sementara itu, Carl Rogers menekankan bahwa pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang memberikan kebebasan kepada siswa untuk mengeksplorasi

pengalaman belajar sesuai minat dan kebutuhannya.

Teori humanistic berfokus pada pengembangan potensi manusia secara utuh, kognitif, efektif, dan psikomotorik. dalam

paradigma ini, manusia dipandang sebagai mahluk yang memiliki kapasitas untuk tumbuh dan mencapai aktualisasi diri melalui pembelajaran yang bermakna. Penerapan media berbasis AR dapat meningkatkan aspek efektif siswa, seperti empati dan rasa ingin tahu, karena pengalaman visual dan narativnya mengunggah keterlibatan emosional (Nugraha et al., 2025). Pendekatan humanistic menjadi relevan dalam pembelajaran sastra karena karya sastra tidak hanya berisi pesan kognitif, tetapi juga nilai kemanusiaan dan reflekdi moral. Dengan teknologi AR, siswa dapat mengalami nilai – nilai tersebut melalui narasi visual yang lebih hidup, menjadikan pembelajaran lebih bermakna dan humanis. Dalam penelitian (Rahmasari et al., 2025) tentang pengembangan media cerita rakyat berbasis *Augmented Reality*, ditemukan bahwa interaksi digital dengan tokoh – tokoh cerita memperkuat empati siswa terhadap nilai – niali budaya local dan kemanusiaan yang terkandung dalam karya saastra.

Ketika teknologi seperti *Augmented Reality* (AR) digunakan dalam pembelajaran sastra, pendekatan humanistik menjadi lebih luas. *Augmented Reality* dapat membuat belajar lebih menarik dan kontekstual dengan memungkinkan siswa berinteraksi dengan sastra secara visual dan emosi. Media *Augmented Reality* memiliki kemampuan untuk menghidupkan kembali prinsip-prinsip kemanusiaan universal seperti empati, keadilan sosial, dan tanggung jawab moral dalam pembelajaran kontemporer(Alatas et al., 2025). Banyak penelitian telah menunjukkan dampak AR terhadap aspek afektif pembelajaran. Siswa yang belajar menggunakan media berbasis *Augemented Reality* (AR) menunjukkan rasa ingin tahu yang lebih besar, keterlibatan emosional yang lebih besar, dan empati yang lebih besar terhadap materi yang dipelajari. Sumayana 2021 Menemukan bahwa berinteraksi dengan karakter dalam media cerita rakyat berbasis *Augmented Reality* (AR) meningkatkan

pemahaman siswa tentang nilai budaya lokal dan meningkatkan apresiasi mereka terhadap nilai kemanusiaan yang ada dalam karya sastra (Sumayana, 2021).

Dengan menggunakan *Augmented Reality*, siswa dapat secara langsung mengalami "penghayatan nilai" dalam pembelajaran sastra. Misalnya, siswa dapat merasakan nuansa emosional yang lebih kuat ketika mereka melihat adegan dalam karya sastra klasik dalam format visual tiga dimensi. Hal ini pada akhirnya akan membantu mereka memahami pesan moral cerita (Harras, 2025). Selain itu, pendekatan humanistik menekankan betapa pentingnya menjalin hubungan yang positif dengan orang lain selama proses belajar. AR dapat digunakan untuk membuat ruang belajar di mana siswa bekerja sama dan berbicara tentang nilai kemanusiaan dalam sastra secara kreatif dan menyenangkan. Metode seperti ini meningkatkan minat siswa dalam belajar dan meningkatkan kesadaran sosial mereka.

Dengan demikian, sinergi antara teori humanistic dan teknologi *Augmented Reality* dalam pembelajaran sastra menawarkan paradigma baru Pendidikan yang lebih bermakna, reflektif, dan humanis. Melalui pengalaman belajar yang menggabungkan empati, kreativitas, dan refleksi moral siswa tidak hanya memahami karya sastra sebagai tekks, tetapi juga sebagai media pembentukan karakteer dan nilai kemanusian.

2.1.3 Teori Pembelajaran Sastra

Pembelajaran sastra merupakan proses pembelajaran yang bertujuan membantu siswa memahami, mengapresiasi, dan memaknai karya sastra. Pembelajaran sastra tidak hanya berfokus pada penguasaan teori, tetapi juga pada pengalaman estetik, pengembangan imajinasi, kemampuan berpikir kritis, serta pembentukan karakter peserta didik. Salah satu teori yang relevan dalam pembelajaran sastra adalah teori Reader Response yang dikemukakan oleh Louise Rosenblatt. Teori ini menjelaskan bahwa makna karya sastra muncul melalui interaksi antara pembaca dan teks. Setiap siswa dapat memberikan interpretasi yang berbeda terhadap karya sastra berdasarkan pengalaman, pengetahuan, dan kondisi emosional yang dimiliki. Dalam pembelajaran sastra modern, siswa tidak lagi hanya menerima penjelasan dari guru, tetapi juga dilibatkan secara aktif dalam proses memahami dan menafsirkan karya sastra. Oleh karena itu, pembelajaran sastra membutuhkan

media yang mampu membantu siswa membangun imajinasi dan pengalaman membaca yang lebih menarik.

Teori pembelajaran sastra, sastra berfungsi sebagai alat untuk membentuk imajinasi, karakter, dan kepekaan moral

siswa. Teori pembelajaran sastra modern memperluas konsep *reader-response theory,* yang menyatakan bahwa pemaknaan teks muncul melalui interaksi pembaca dengan *Augmented Reality*, interaksi ini menjadi lebih konkret, karena siswa tidak hanya membaca teks tetapi juga memahaminya melalui suara dan visual interaktif (Sukardi, 2024).

2.1.4 Teori Teknologi Pembelajaran dalam *Augmented Reality*

Dalam teori teknologi pembelajaran, penting untuk menggunakan teknologi digital untuk meningkatkan interaksi, motivasi, dan hasil belajar. *Augmented Reality* adalah teknologi yang mengintegrasikan perangkat digital ke dunia nyata secara real time, yang menghasilkan pengalaman belajar yang lebih autentik dan interaktif (Nurdiyanti, 2017). *Augmented Reality* dapat digunakan dalam pendidikan sastra untuk mengubah buku teks menjadi media pengalaman (Sumatraputra et al., 2023). Mereka menemukan bahwa aplikasi interaktif berbasis *Augmented Reality* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena menggabungkan elemen visual, audio, dan narasi yang menarik.

Pengembangan teknologi pembelajaran berbasis *Augmented Reality* berkaitan erat dengan teori Multimedia Learning yang dikemukakan oleh Richard E. Mayer. Teori ini menjelaskan bahwa siswa lebih mudah memahami materi pembelajaran apabila informasi disampaikan melalui kombinasi teks, gambar, suara, animasi, dan visual interaktif dibandingkan hanya menggunakan teks biasa. Dalam konteks pembelajaran sastra, teknologi *Augmented Reality* memungkinkan buku teks yang semula bersifat statis berubah menjadi media pembelajaran yang lebih hidup dan menarik. Siswa dapat melihat visualisasi tokoh cerita, suasana latar, maupun adegan tertentu secara digital melalui perangkat smartphone atau tablet. Pengalaman tersebut membantu siswa memahami isi karya sastra dengan lebih konkret dan mendalam.

Penggunaan *Augmented Reality* juga mendukung pembelajaran abad 21 yang menekankan integrasi

Selain meningkatkan minat belajar, teknologi *Augmented Reality* juga mampu menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan kontekstual. Siswa tidak hanya membaca materi secara pasif, tetapi juga terlibat dalam pengalaman belajar yang lebih aktif melalui eksplorasi visual dan interaksi digital. Dengan demikian, teori teknologi pembelajaran berbasis *Augmented Reality* mendukung penggunaan media digital sebagai sarana transformasi pembelajaran sastra dari metode konvensional menuju pembelajaran yang lebih inovatif, menarik, dan sesuai dengan perkembangan pendidikan modern.

Dari keempat teori tersebut dapat disimpulkan bahwa penelitian ini berlandaskan pada pandangan bahwa pembelajaran sastra berbasis *Augmented Reality* merupakan perwujudan kontruksivisme dan humanism dalam era digital. Melalui *Augmented Reality*, siswa dapat membangun pengetahuan (kontruksivisme), mengalami nilai kemanusian (humanistic), memahami estetika dan moral teks (teori sastra), dan berinteraksi secara multimodal dengan media (teroi teknologi embelajaran). Integrasi teori ini menjadi dasar konseptual untuk memahami fenomena “transformassi buku teks menjadi pengalaman interaktif harian” yang diteliti.

2.2 Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu merupakan kajian sistematis terhadap hasil – hasil riset yang terlah dilakukan sebelumnya untuk memberikan landasan teoritis, memperkuat argument, serta menunjukakan kebaruan *(novelty)* penelitian yang sedang dilakukan. Penelitian ini menjadi refrensi utama dalam Menyusun kerangka teori dan landasan berfikir dalam penelitian baru.

2.2.1 Pertama

Hamidah, L. M., Lestari, L, T., & Ihsan, B. (2025). *Aktivitas Siswa Dalam Pembelajaran Teks Prosedur Melalui Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Augmented Reality*. Metode penelitian menggunakan kulaitatif deskriptif melalui observasi dan wawancara guru. Dengan hasil Penerapan AR meningkatkan keterlibatan siswa sebesar 45%, terutama dalam memahami langkah-langkah prosedural secara visual. AR juga memicu interaksi kolaboratif antarsiswa.

2.2.2 Kedua

Pusitoningrum, E., Swanjaya, D., & Khan, R.I. (2025). *Penguatan Kearifan Local Kediri Melalui Cerita Panji Dalam*

Pembelajaran Menulis Kreatif Berbasis Augmented Reality. Metode Penelitian ini menggunkan penelitian pengembangan (R&D) model 4D (Define, Design, Develop, Disseminate). Dengan hasil AR membantu siswa menulis secara lebih imajinatif dan kontekstual karena menghadirkan visualisasi karakter dan latar budaya secara nyata.

2.2.3 Ketiga

Nugraha, H. S., Sutisna, A., & Garsela, F.(2025). *Penerapan Media Augmented Reality Dalam Pembelajaran Tata Krama Bahasa Sunda Pada Siswa SMP Alfa Centauri Kota Bandung*. Metode penelitian ini menggunakan penelitian Kualitatif fenomenologis melalui wawancara dan observasi kelas. Dengan hasil Media AR meningkatkan empati budaya dan pemahaman nilai sopan santun dalam konteks interaktif visual

2.2.4 Keempat

Oktaviana, Y. (2025). *Keefektifan Media Augmented Reality Berbasis* Problem-*Based Learning Terhadap Keterampilan Menulis Karya Ilmiah*. Metode penelitian ini menggunakan penelitian Eksperimen kuantitatif dengan kelompok kontrol dan perlakuan. Dengan Hasil UtamaPenggunaan AR meningkatkan motivasi dan hasil belajar menulis ilmiah sebesar 41%, terutama pada kemampuan merancang struktur tulisan dan ide orisinal.

2.2.5 Kelima

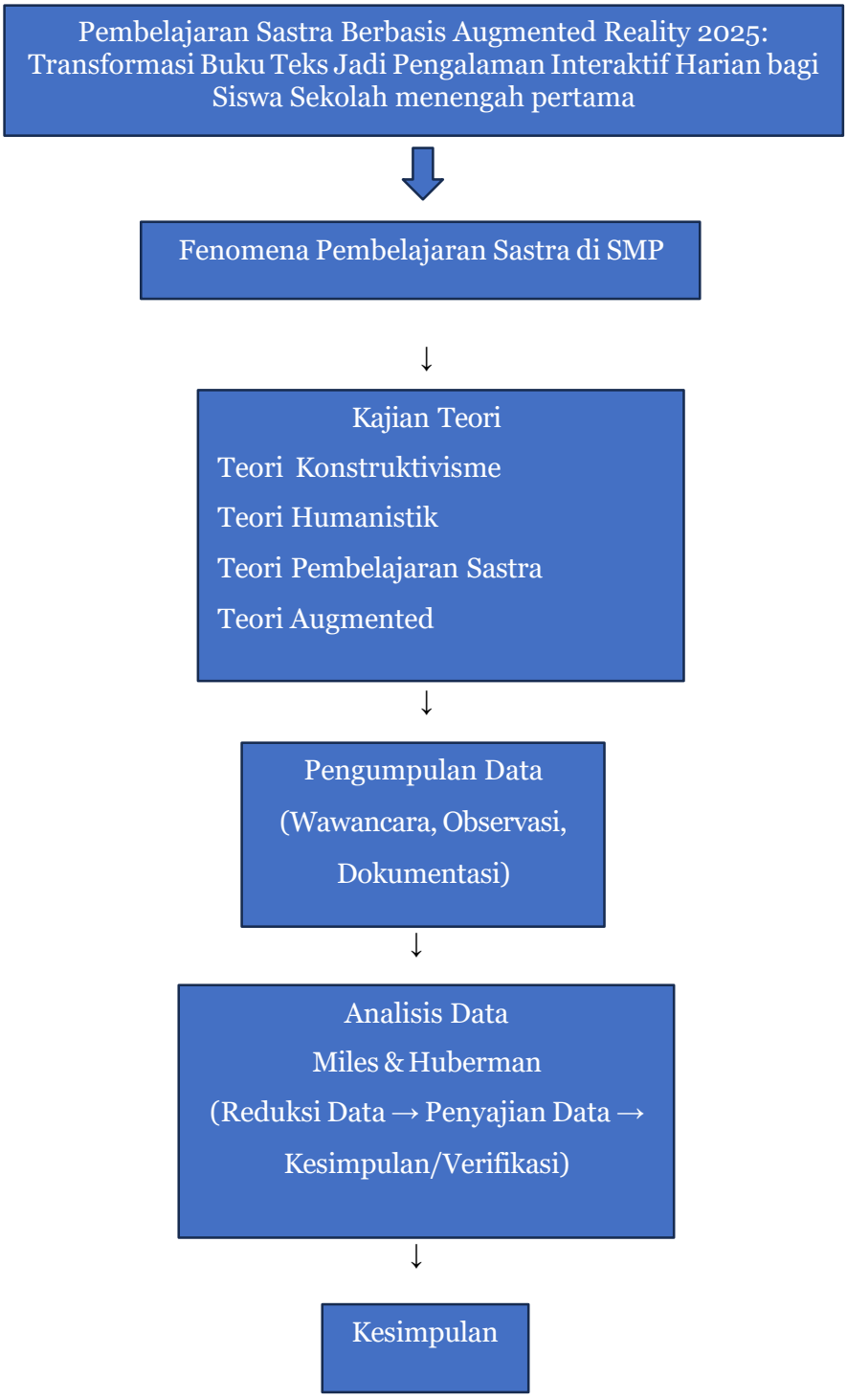
Shanty (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran ARCER (Augmented* Reality *Cerpen) Berbantuan ASEMBEL EDU dan CANVA Pada Materi Cerpen.* Penelitian ini menggunakan model 4D (Define, Design, Develop) Hasil validasi ahli media/materi sangat tinggi, dengan uji coba siswa menunjukkan kepraktisan tinggi, mendukung transformasi buku teks sastra menjadi pengalaman interaktif.

No.	**Nama Penelit i, Tahun, dan Judul Penelitian**	**Link OJS / Jurnal**	Persamaan	perbedaan
1.	**Hamidah, L. M., Lestari, L. T., & Ihsan, B. (2025)**. *Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran Teks Prosedu r melalui Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Augmented Reality*	—	Sama-sama menggunakan **Augmented Reality (AR)** sebagai media pembelajaran bahasa di tingkat SMP serta bertujuan meningkatkan keterlibatan dan keaktifan siswa	Fokus penelitian pada **teks prosedur** dan aktivitas siswa, bukan pada pembelajaran sastra

2.	**Puspitoningrum, E., Swanjaya, D., & Khan, R. I. (2025)**. *Penguatan Kearifan Lokal Kediri melalui Cerita Panji dalam Pembelajaran Menulis Kreatif Berbasis Augmented Reality*	—	Sama-sama memanfaatkan **media AR dalam pembelajaran bahasa dan sastra** untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar siswa	Menitikberatkan pada **kearifan lokal** dan keterampilan **menulis kreatif**, bukan transformasi buku teks menjadi pengalaman interaktif harian
3.	**Nugraha, H. S., Sutisna, A., & Garsela, F. (2025)**. *Penerapan Media Augmented Reality dalam Pembelajaran Tata Krama Bahasa Sunda pada Siswa SMP Alfa Centauri Kota Bandung*	—	Sama-sama mengkaji **pemanfaatan AR dalam pembelajaran bahasa** di tingkat SMP	Fokus pada **bahasa daerah dan nilai tata krama**, bukan pembelajaran sastra berbasis teks

4.	**Oktaviana, Y. (2025)**. *Keefektifan Media Augmented Reality Berbasis Problem-Based Learning terhadap Keterampilan Menulis Karya Ilmiah*	—	Sama-sama menilai **efektivitas penggunaan AR** dalam meningkatkan keterampilan berbahasa siswa	Berfokus pada **karya ilmiah dan model Problem-Based Learning**, bukan pembelajaran sastra
5.	**Shanty, I. L., et al. (2024)**. *Pengembangan Media Pembelajaran ARCER (Augmented Reality Cerpen) Berbantuan Assemblr Edu dan Canva pada Materi Cerpen*	https://ejournal.unibabwi.ac.id	Sama-sama mengembangkan **media pembelajaran sastra berbasis AR** untuk siswa SMP	Penelitian berfokus pada **pengembangan dan uji kevalidan media**, dengan konteks dan desain media yang berbeda dari penelitian ini

2.3 Alur Pikir Penelitian



Penelitian ini berangkat dari fenomena pembelajaran sastra di SMP yang masih didominasi penggunaan buku teks konvensional. Kondisi tersebut sering kali menyebabkan pembelajaran kurang interaktif sehingga minat dan keterlibatan siswa dalam memahami karya sastra menjadi terbatas. Seiring berkembangnya teknologi digital, Augmented Reality (AR) hadir sebagai inovasi yang memungkinkan integrasi antara objek virtual dan lingkungan nyata sehingga dapat mengubah pengalaman belajar siswa menjadi lebih menarik dan interaktif.

Pemanfaatan Augmented Reality dalam pembelajaran sastra dipandang mampu mentransformasi buku teks yang sebelumnya bersifat statis menjadi media pembelajaran yang lebih hidup dan kontekstual. Untuk memahami fenomena tersebut secara mendalam, penelitian dilakukan melalui pengumpulan data menggunakan teknik wawancara, observasi, dan dokumentasi. Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan model analisis interaktif Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan dan verifikasi. Hasil dari proses tersebut diharapkan dapat menghasilkan temuan mengenai bentuk implementasi Augmented Reality dalam pembelajaran sastra, pengalaman belajar yang dirasakan siswa, serta dampaknya terhadap proses pembelajaran di tingkat SMP.

BAB III
METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Penelitian kualitatif adalah alat penting untuk pengumpulan dan interpretasi data, yang memungkinkan peneliti untuk memahami kompleksitas fenomena di dunia Pendidikan (Nurhayati et al., 2024). Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan paradigma post-positivistik humanistik, Dimana manusia ditempatkan sebagai subjek utama penelitian. Pendekatan ini memandang realitas sebagai kontruksi social yang dibentuk oleh pengalaman dan presepsi individu, bukan sekedar fakta objektif saja, peneliti berupaya memahami makna dan pengalaman siswa SMP dalam proses pembelajaran sastra menggunakan *Augmented Reality* (AR), bukan untuk menguji hipotesis, melainkan menemukan esensi dari fenomena tersebut. Pendekatan kualitatif memungkinkan eksplorasi mendalam terhadap perubahan pola piker dan pengalaman emosional siswa Ketika berinteraksi dengan teknologi pembelajaran baru seperti *Augmented Reality* (Saputri et al., 2025). Dengan demikian, metode ini sejalan dengan tujuan penelitian yang menempatkan pengalaman manusia (guru dan siswa) sebagai pusat analisis.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis studi kasus. Analisis data menggunakan model dari Sirajudin Saleh (2023), yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi. Analisis dilakukan secara terus-menerus selama proses penelitian berlangsung yang bertujuan untuk memahami secara mendalam suatu fenomena dalam konteks nyata. Studi kasus dipilih karena pembelajaran sastra berbasis AR merupakan fenomena baru di dunia Pendidikan menengah pertama yang memerlukan pemahaman kontekstual, bagaimana guru menerapkan, bagaimana siswa bereaksi, serta bagaimna proses belajar berubah akibat kehadiran teknologi ini. Seperti dijelaskan oleh Hamidah (2025), studi kasus cocok untuk menguraikan proses implementasi media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* yang kompleks dan melibatkan banyak aspek pengalaman siswa . Pendekatan ini memberi ruang bagi peneliti untuk menggali pengalaman, makna,, dan persepsi secara utuh dalam konteks pendiidikan sastra.

Dalam penelitian ini, fokus studi kasus difokuskan pada beberapa aspek, yaitu, Prosedur yang dilakukan guru dalam

merancang serta melaksanakan pembelajaran sastra berbasis AR, Tanggapan siswa terhadap pergeseran pengalaman literasi dari teks cetak menuju bentuk digital, Bentuk interaksi sosial dan kultural yang muncul selama proses pembelajaran berbasis teknologi. Pendekatan studi kasus memberikan keleluasaan bagi peneliti dalam menggunakan berbagai teknik pengumpulan data, seperti observasi, wawancara, dokumentasi, dan artefak digital, sehingga memungkinkan penyajian gambaran fenomena pembelajaran secara mendalam dan sesuai dengan kondisi yang sebenarnya.

Pemilihan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus didasarkan pada tiga pertimbangan utama yang sejalan dengan fokus serta tujuan penelitian ini:

3.1.1 Kebutuhan untuk memahami fenomena yang bersifat baru dan kompleks.

Pemanfaatan teknologi AR dalam pembelajaran sastra masih tergolong inovatif di tingkat sekolah menengah pertama di Indonesia. Pendekatan kualitatif memungkinkan peneliti mengkaji secara mendalam dampak, tantangan, sertapandangan guru dan siswa terhadap penerapan teknologi tersebut.

3.1.2 Pentingnya konteks alami dan pengalaman subjektif.

Karena fenomena yang diteliti berlangsung dalam situasi kelas yang nyata, studi kasus kualitatif memberikan keleluasaan untuk menangkap pengalaman, respons, dan makna yang muncul secara alami tanpa adanya intervensi atau kontrol eksperimental.

3.1.3 Penekanan pada proses dibandingkan hasil akhir.

Penelitian ini tidak bertujuan mengukur peningkatan nilai atau efektivitas AR melalui pendekatan statistik, melainkan memahami proses perubahan pembelajaran yang dialami siswa melalui keterlibatan mereka dengan teks sastra yang divisualisasikan secara digital.

Pendekatan ini sesuai dengan pandangan (Winarni, 2021) bahwa studi kasus kualitatif sangat relevan digunakan ketika peneliti ingin memahami secara mendalam pengalaman partisipan terhadap fenomena sosial atau pendidikan dalam konteks tertentu.

3.2 Waktu Penelitian

Objek penelitian ini Adalah siswa sekolah menengah pertama kelas 8 semster genap. Penelitian ini berfokus pada proses perubahan pembelajaranyang dialami siswa dikelas melalui keterlibatan dengan teks sastra yang divisualisasikan secara digital. Penelitian ini

dilakukan pada bulan februari 2026 dengan menyesuaikan jadwal kurikulum guru Bahasa Indonesia disekolah SMP Al – Falah Buluagung. Dengan waktu 40 menit dengan 6 kali tatap muka.

Tabel 3.1 watu penelitian

No	Kegiatan Penelitian	Nov 26-29	Des 1-15	Des 16-31	Jan 1-15	Jan 16-31	Feb 1-15	Feb 16-28	Mar 1-15	Mar 16-31	Apr 1-15	Apr 16-30	Mei 1-15	Me 16-31
1	Pengajuan judul													
2	Pengumpulan referensi (jurnal & buku)													
3	Pengumpulan data													
4	Mengolah data													
5	Menyajikan data													

3.1 Kehadiran Peneliti

Dalam penelitian kualitatif, peneliti berfungsi sebagai instrumen utama yang secara langsung mengumpulkan, menafsirkan, dan memverifikasi data. peneliti juga tidak hanya bertindak sebagai pengamat, tetapi juga sebagai pihak yang menghubungkan teori dengan kenyataan lapangan melalui keterlibatan aktif sepanjang proses penelitian. Dengan demikian, kualitas kehadiran peneliti menjadi faktor yang menentukan validitas serta kedalaman temuan.

Dalam studi berjudul *Pembelajaran Sastra Berbasis Augmented Reality 2025: Transformasi Buku Teks Jadi Pengalaman Interaktif Harian bagi Siswa Sekolah Menengah Pertama*, peneliti berperan memahami secara mendalam bagaimana siswa, guru, dan lingkungan belajar berinteraksi dengan teknologi AR dalam

kegiatan sastra. Peneliti berposisi sebagai *observer-participant*, yaitu terlibat dalam aktivitas pembelajaran tetapi tetap menjaga jarak analitis untuk menilai fenomena secara objektif (Aisyah & Sumo, 2025)

Walaupun peneliti hadir secara langsung dalam konteks penelitian, objektivitas dan refleksivitas tetap harus dijaga.

Objektivitas dalam kualitatif bukan berarti menghilangkan subjektivitas, tetapi mengelolanya melalui refleksi berkelanjutan terhadap posisi dan asumsi peneliti. (Saripudin & Adri, 2025)

menekankan perlunya kesadaran terhadap potensi bias serta penggunaan triangulasi untuk memastikan temuan tetap dapat dipertanggungjawabkan.

Keterlibatan peneliti yang aktif dan reflektif sangat sesuai dengan fokus penelitian mengenai transformasi pengalaman belajar sastra berbasis AR, karena fenomena ini hanya dapat dipahami melalui kedekatan dengan konteks dan pelakunya. Studi kasus kualitatif menuntut peneliti yang mampu menangkap dan menafsirkan pengalaman belajar secara mendalam, sehingga makna-makna subtil seperti munculnya rasa ingin tahu siswa atau perubahan strategi mengajar guru dapat teridentifikasi secara holistic.

3.2 Data dan Sumber Data

Data penelitian merupakan segala informasi, fakta, atau temuan empiris yang digunakan untuk menjawab fokus penelitian dan menguji hipotesis konseptual. Dalam konteks penelitian ini, data diperoleh dari proses pembelajaran sastra berbasis *Augmented Reality* (AR) di Sekolah Menengah Pertama, yang berfokus pada bagaimana teknologi AR mentransformasi buku teks menjadi pengalaman belajar interaktif. Integrasi AR dalam lingkungan

pendidikan menciptakan interaksi baru antara peserta didik dan konten digital yang dapat mengubah cara mereka memahami konsep sastra secara visual dan kontekstual. Selain itu, data juga dikumpulkan dalam bentuk observasi perilaku belajar, tanggapan guru, dan hasil evaluasi belajar siswa. Data ini membantu menilai efektivitas pembelajaran berbasis AR sebagai model transformasi buku teks konvensional menjadi *interactive learning experience* yang sesuai dengan konteks pendidikan abad ke-21(Zhao et al., 2023).

Sumber data merupakan pihak yang menyediakan informasi yang diperlukan peneliti untuk menjawab rumusan masalah. Dalam penelitian ini, sumber data dibedakan menjadi dua jenis, yaitu sumber data utama (primer) dan sumber data tambahan (sekunder). Pembagian tersebut dilakukan agar analisis penelitian dapat menghadirkan pemahaman yang bersifat empiris sekaligus teoritis mengenai transformasi pembelajaran sastra

berbasis AR. Penelitian yang dilakukan oleh lutfi (2025) menekankan pentingnya memperluas jenis sumber data dalam studi terkait AR di bidang pendidikan, termasuk menggabungkan perspektif guru, siswa, serta dokumen digital, sehingga penelitian dapat memberikan gambaran yang lebih komprehensif mengenai dampak dan relevansi teknologi tersebut (Lutfi, 2025).

Dalam penelitian ini sumber data menjadi unsur penting untuk menjamin kedalaman dan keabsahan temuan. Sumber data dalam penelitian kualitatif mencakup dua kategori besar, yaitu sumber data utama (primer) dan sumber data pendukung (sekunder). Kedua jenis sumber data ini berfungsi saling melengkapi untuk memperoleh Gambaran yang utuh mengenai fenomena yang diteliti. Dengan demikian, pemilihan sumber data

dalam penelitian ini disesuaikan dengan tujuan utama penelitian, yaitu memahami secara mendalam bagaimana penggunaan *Augmented Reality* (AR) mengubah pengalaman belajar sastra di Tingkat SMP.

Dengan mengombinasikan data primer dan data sekunder, peneliti dapat membangun pemahamanyang lebih komprehensif mengenai topik yang diteliti. Pemilihan sumber data yang tepat, disertai dengan metode pengumpulan dan analisis yang cremat, menjadi Langkah penting untuk memastikan bahwa hasil penelitian valid, reliabel, dan dapat memberikan kontribusi bermaknaterhadap pengembangan pengetahuan dibidang yang dikaji. Dengan demikian, kemampuan peneliti dalam mengelola dan mengintrogasikan berbagai sumber data menjadi kunci keberhasilan dalam menghasilkan temuan yang kuat dan bermanfaat.

3.2.1 Sumber Data Primer

Data primer atau bisa disebut juga data utama ini diperoleh dari pihak – pihak yang secara langsung terlibat dalam proses pembelajaran sastra menggunakan teknologi *Augmented reality* (AR) di Tingkat sekolah menengah pertama (SMP). Data ini bersifat primer karena diperoleh secara langsung melalui kegiatan observasi, wawancara, dan dokumentasi secara langsun di lapangan penelitian. Sumber data primer dalam penelitian ini adalah informan langsung dan peristiwa nyata yang terjadi selama proses pembelajaran berbasis (AR). Informan utama terdiri atas :

a. Guru Bahasa Indonesia

Guru berperan sebagai pelaksana dan pengembangan strategi

pembelajaran berbasis AR. Data dari gurumencakup presepsi, kendala, serta efektivitas penerapan AR dalam mengerjakan karya sastra seperti puisi, cerpen, drama, dan karya fiksi lainnya. Guru juga menjadi sumber refleksi terhadap pergeseran paradigma dari pembelajaran berbasis teks menuju pengalaman interaktif digital.

b. Siswa SMP kelas VIII

Siswa kelas VIII ini menjadi sumber utama juga, dikarenakan yang mengikuti kegiatan pembelajaran berbasis AR. Data diperoleh melalui wawancara mendalam, angket, serta observasi langsung pada proses pembelajaran menggunakan AR. Focus data dari siswa meliputi pengalaman belajar, peningkatan peemahaman terhadap teks sastra, minat baca, serta peresepsi terhadap integrasi teknolohgi dalam kelas sastra.

c. Kegiatan pembelajaran berlangsung

Seperti interaksi antara guru dan siswa, penggunaan perangkat AR, serta dinamika kelompok belajar di kelas. Melalui observasi dan partisipasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi kegiatan belajar, peneliti memperoleh data deskriptif yang menggambarkan transformasi pengalaman literasi sastra di ruang kelas. Sebagaimna dijelaskan oleh (Aisyah & Sumo, 2025), sumber data primer dalam penelitian kualitatif berperan untuk mengungkap makna dan peresepsi subjek partisipan terhadap fenomena yang diteliti, bukan sekedar fakta objektif yang dapat diukur secara statistik. Selain itu, observasi diruang kelas memberikan peneliti kesempatan untuk menangkap interaksi social dan emosional yang muncul selama penggunaan AR. Data ini sangat relevan dengan focus penelitian yang ingin memahami bagaimana siswa mengalami transformasi dari pembaca teks menjadi pserta aktif dalam narasi digital. Dengan demikian, data primer memungkinkan peneliti Menyusun narasi empiris yang otentik dan kontekstual.

3.2.2 Sumber Data Sekunder

Sumber data sekunder diperoleh dari berbagai dokumen, arsip, literatur ilmiah, jurnal ilmiah yang berkaitan dengan penerapan teknologi AR dalam Pendidikan, khususnya dalam pembelajaran sasrta. Menurut (Supriyadi et al., 2026), sumber

sekunder dapat berupa astikel jurnal peerreviewed, laporan kebijakan pendidikan, hasil penelitian terdahulu, serta panduan resmi dari kementrian pendidikan dan kebudayaan yang releven dengan topik riset. Dalam penelitian ini sumber data sekunder terdiri atas :

3.2.2.1 Dokumen Kurikulum dan Kebijakan Pendidikan

Kurikulum Merdeka beserta panduan pembelajaran Bahasa Indonesia menjadi rujukan utama untuk menjamin bahwa penerapan AR selaras dengan capaian pembelajaran sastra di tingkat SMP. Hal ini juga mendukung kebijakan pendidikan digital nasional yang berfokus pada penguatan literasi teknologi dan kreativitas.

3.2.2.2 Literatur Ilmiah dan Penelitian Terdahulu

Sejumlah penelitian terbaru menegaskan bahwa AR efektif dalam meningkatkan pemahaman, motivasi, serta daya imajinasi peserta didik. (TANIA, 2025) menunjukkan bahwa penggunaan AR dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis di tingkat menengah atas. Penerapan AR dalam pembelajaran bahasa mampu memperkaya literasi multimodal. Dokumentasi Sekolah dan Laporan Penggunaan Teknologi Pendidikan

Data ini mencakup bukti visual, laporan aktivitas pembelajaran, serta evaluasi sekolah mengenai program inovasi digital. Dokumentasi tersebut sangat berperan dalam menilai keberlanjutan inovasi AR karena memberikan gambaran mengenai bagaimana teknologi tersebut diadaptasi pada level institusi.

Sumber data sekunder ini mendukung peneliti dalam membangun gambaran pendidikan yang lebih komprehensif, menafsirkan temuan lapangan, serta menguatkan hasil penelitian agar selaras dengan kebijakan dan teori pendidikan mutakhir. Seperti dijelaskan oleh (Nurhidayati & Thaufani, 2025), berbagai literatur dan dokumen pendidikan berperan sebagai rujukan untuk menilai apakah praktik pembelajaran digital telah sesuai dengan prinsip literasi digital bagi guru maupun siswa.

3.3 Posedur Pengumpulan Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini mengacu pada pendapat Sirajuddin Saleh yang menjelaskan bahwa analisis data merupakan

proses mengolah, menafsirkan, dan menyusun data secara sistematis agar data yang diperoleh dapat dipahami dan menghasilkan kesimpulan yang sesuai dengan tujuan penelitian (Saleh, 2023). Dalam penelitian kualitatif, analisis data dilakukan sejak proses pengumpulan data berlangsung hingga penelitian selesai dilakukan.. Pengumpulan data dilakukan secara langsung di lapangan dengan menggunakan beberapa teknik, yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan model analisis data interaktif menurut Sirajudin Saleh (2023).

Prosedur pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan secara bertahap untuk memperoleh data yang mendalam mengenai pembelajaran sastra berbasis *Augmented Reality* di SMP Al Falah Buluagung. Penelitian menggunakan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi sebagai sumber utama pengumpulan data. Kombinasi Teknik tersebut memungkinkan peneliti memperoleh data yang tidak hanya bersifat empiris tetapi juga interretatif, karena setiap Teknik memberikan sudut pandang berbeda terhadap fenomena yang sama. Penggunaan bebrapa Teknik sekaligus juga mendukung prinsip tringulasi data dalam penelitian kualitatif, yang bertujuan memastikan validitas dan keandalan temuan penelitian.

3.3.1 Observasi

Teknik pertama yang digunakan adalah observasi partisipatif, yaitu pengamatan langsung oleh peneliti terhadap aktivitas pembelajaran sastra berbasis AR di kelas. Observasi dilakukan dengan cara peneliti hadir sebagai *observer-participant*, ikut terlibat dalam kegiatan belajar namun tetap menjaga jarak objektif.

Melalui observasi, peneliti mencatat interaksi antara guru, siswa, dan media AR, termasuk reaksi emosional siswa saat berinteraksi dengan elemen digital yang muncul dari teks sastra. Observasi dilakukan beberapa kali dalam pertemuan berbeda untuk melihat dinamika perubahan perilaku belajar siswa.

Sebagaimana dijelaskan oleh Andriani, Muslimin, & Haris (2025), observasi partisipatif dalam pembelajaran berbasis teknologi digital penting karena memungkinkan peneliti mengamati *proses adaptasi dan keterlibatan langsung* peserta didik terhadap media interaktif. Data yang diperoleh berupa catatan lapangan, ekspresi

nonverbal, serta pola keterlibatan siswa selama penggunaan AR dalam kelas.

3.3.2 Wawancara

Teknik kedua adalah wawancara, wawancara yang digunakan untuk menggali persepsi, pengalaman, dan interpretasi peserta didik serta guru terhadap pembelajaran sastra berbasis AR. Wawancara dilakukan secara semi-terstruktur agar fleksibel namun tetap berfokus pada tema penelitian. Peneliti mewawancarai:

a. Guru Bahasa Indonesia yang mengimplementasikan AR dalam kelas,
b. Siswa kelas VIII sebagai pengguna langsung teknologi, dan
c. Kepala sekolah atau tenaga teknis yang terlibat dalam program digitalisasi pembelajaran.

Pertanyaan diarahkan untuk memahami bagaimana AR memengaruhi cara siswa membaca dan mengapresiasi karya sastra, serta bagaimana guru menyesuaikan strategi pengajaran. Hasil wawancara direkam dan ditranskripsikan untuk analisis tematik.

wawancara mendalam merupakan teknik kunci dalam penelitian pendidikan karena memungkinkan peneliti menelusuri makna subjektif yang tidak dapat diamati langsung selama kegiatan belajar. Dengan demikian, wawancara dalam penelitian ini berfungsi sebagai jembatan untuk memahami sisi afektif dan reflektif dari pengalaman siswa terhadap teknologi AR.

3.5.3 Dokumentasi

Selain observasi dan wawancara, peneliti juga menggunakan studi dokumentasi sebagai sumber data pelengkap. Dokumentasi mencakup pengumpulan data tertulis dan visual yang berhubungan dengan implementasi pembelajaran AR, seperti:

a. Rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP),
b. Materi ajar sastra berbasis AR,
c. Catatan reflektif guru,
d. Laporan kegiatan sekolah terkait inovasi digital, serta
e. Foto dan video kegiatan pembelajaran.

Dokumentasi berfungsi sebagai bukti empiris yang memperkuat hasil observasi dan wawancara, sekaligus memberikan konteks administratif dan kurikuler dari pelaksanaan program pembelajaran. Data dokumentasi digunakan untuk menelusuri konsistensi antara rencana dan praktik di lapangan, serta menilai kesesuaian implementasi AR dengan tujuan pembelajaran sastra yang tercantum dalam kurikulum nasional. Data yang diperoleh dari hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi kemudian dianalisis menggunakan model analisis data dari (Saleh, 2023) yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi.

3.4 Keabsahan Data

Keabsahan data merupakan salah satu aspek penting dalam penelitian kualitatif karena berkaitan dengan tingkat kepercayaan terhadap data dan temuan penelitian yang dihasilkan. Dalam penelitian kualitatif, data yang diperoleh tidak hanya berupa angka, tetapi juga berupa informasi, pengalaman, pandangan, persepsi, serta interpretasi yang disampaikan oleh informan. Oleh karena itu, diperlukan upaya yang sistematis untuk memastikan bahwa data yang dikumpulkan benar-benar mencerminkan kondisi yang terjadi di lapangan. Keabsahan data menjadi landasan penting agar hasil penelitian tidak hanya menggambarkan sudut pandang peneliti, tetapi juga sesuai dengan realitas yang dialami oleh subjek penelitian.

Menurut M.B., Miles dan A.M., Huberman (2014), penelitian kualitatif tidak berhenti pada pengumpulan dan analisis data semata, tetapi juga memerlukan proses verifikasi terhadap data dan kesimpulan yang diperoleh. Verifikasi dilakukan secara berkelanjutan selama proses penelitian berlangsung, mulai dari tahap pengumpulan data, analisis data, hingga penarikan kesimpulan. Dengan demikian, setiap temuan yang diperoleh harus terus diuji dan diperiksa kembali agar benar-benar didukung oleh bukti yang memadai. Miles dan Huberman menekankan bahwa kesimpulan dalam penelitian kualitatif bersifat sementara pada tahap awal dan dapat berubah apabila ditemukan data baru yang lebih kuat(Miles et al., 2014). Oleh karena itu, peneliti perlu melakukan berbagai langkah untuk memastikan bahwa temuan penelitian memiliki tingkat kepercayaan yang tinggi.

Dalam penelitian ini, keabsahan data dilakukan melalui beberapa teknik yang sejalan dengan prinsip verifikasi data yang

dikemukakan oleh Miles dan Huberman, yaitu triangulasi, pengecekan ulang data, diskusi dengan informan, dan pemeriksaan konsistensi data. Keempat teknik tersebut dipilih karena dapat membantu peneliti memperoleh data yang akurat, mendalam, dan sesuai dengan kondisi yang sebenarnya terjadi di lapangan.

3.4.1 Triangulasi

Triangulasi merupakan teknik pemeriksaan keabsahan data yang dilakukan dengan memanfaatkan berbagai sumber, metode, atau waktu pengumpulan data untuk membandingkan dan memverifikasi informasi yang diperoleh. Tujuan utama triangulasi adalah untuk meningkatkan tingkat kepercayaan terhadap data dengan cara melihat suatu fenomena dari berbagai sudut pandang. Dalam penelitian kualitatif, satu sumber data saja sering kali belum cukup untuk memberikan gambaran yang utuh mengenai suatu fenomena. Oleh karena itu, diperlukan pembandingan antara berbagai sumber dan teknik pengumpulan data agar informasi yang diperoleh menjadi lebih lengkap dan akurat.

Dalam penelitian ini, triangulasi dilakukan melalui triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan informasi yang diperoleh dari berbagai informan yang terlibat dalam penelitian, seperti guru, siswa, dan pihak lain yang relevan dengan pelaksanaan pembelajaran sastra berbasis Augmented Reality. Informasi yang diperoleh dari masing-masing informan kemudian dibandingkan untuk melihat kesesuaian maupun perbedaan pandangan yang muncul. Melalui proses tersebut, peneliti dapat memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif mengenai fenomena yang diteliti.

Selain itu, triangulasi teknik dilakukan dengan membandingkan data yang diperoleh melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi. Sebagai contoh, apabila dalam wawancara guru menyatakan bahwa penggunaan Augmented Reality meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran sastra, maka peneliti akan memverifikasi informasi tersebut melalui observasi langsung terhadap proses pembelajaran di kelas. Selanjutnya, data tersebut diperkuat dengan dokumentasi berupa foto kegiatan, perangkat pembelajaran, hasil pekerjaan siswa, maupun dokumen lain yang relevan. Apabila hasil dari ketiga teknik tersebut menunjukkan informasi yang sejalan, maka tingkat kepercayaan terhadap data menjadi semakin kuat.

Penerapan triangulasi memungkinkan peneliti untuk mengurangi kemungkinan terjadinya bias yang dapat muncul apabila data hanya diperoleh dari satu sumber atau satu metode pengumpulan data. Dengan membandingkan berbagai data yang tersedia, peneliti dapat memperoleh gambaran yang lebih objektif mengenai realitas yang diteliti sehingga hasil penelitian menjadi lebih dapat dipercaya.

3.4.2 Pengecekan Ulang Data

Pengecekan ulang data merupakan langkah penting dalam menjaga keabsahan data penelitian. Proses ini dilakukan dengan meninjau kembali seluruh data yang telah dikumpulkan untuk memastikan bahwa data tersebut telah dicatat, ditranskripsikan, dan diinterpretasikan secara tepat. Dalam penelitian kualitatif, kesalahan dalam pencatatan atau penafsiran data dapat memengaruhi hasil penelitian secara keseluruhan. Oleh karena itu, peneliti perlu melakukan pemeriksaan berulang terhadap data yang diperoleh.

Dalam penelitian ini, pengecekan ulang data dilakukan sejak tahap awal pengumpulan data hingga tahap akhir analisis. Peneliti membaca kembali transkrip wawancara, catatan lapangan hasil observasi, serta dokumen yang telah dikumpulkan. Setiap informasi yang dianggap penting diperiksa kembali kesesuaiannya dengan data asli untuk memastikan bahwa tidak terdapat kesalahan penulisan maupun kesalahan interpretasi.

Selain memeriksa kesesuaian data dengan sumber aslinya, peneliti juga melakukan pengecekan terhadap hasil pengkodean dan pengelompokan data. Data yang telah dikategorikan berdasarkan tema tertentu ditelaah kembali untuk memastikan bahwa setiap kategori benar-benar mewakili informasi yang terkandung dalam data. Apabila ditemukan data yang kurang jelas atau menimbulkan keraguan, peneliti melakukan penelusuran lebih lanjut melalui wawancara tambahan atau pemeriksaan dokumen pendukung.

Melalui pengecekan ulang data, peneliti dapat meminimalkan kesalahan yang mungkin terjadi selama proses penelitian. Langkah ini juga membantu memastikan bahwa hasil

analisis yang dilakukan benar-benar didasarkan pada data yang valid dan bukan pada asumsi atau interpretasi yang kurang tepat. Dengan demikian, temuan penelitian yang dihasilkan memiliki tingkat akurasi yang lebih tinggi dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

3.4.3 Diskusi dengan Informan

Diskusi dengan informan merupakan salah satu cara yang digunakan untuk memverifikasi data dan interpretasi yang telah dilakukan oleh peneliti. Dalam penelitian kualitatif, peneliti berperan sebagai instrumen utama yang mengumpulkan, mengolah, dan menafsirkan data. Namun demikian, interpretasi yang dilakukan oleh peneliti belum tentu sepenuhnya sesuai dengan maksud yang ingin disampaikan oleh informan. Oleh karena itu, diperlukan proses konfirmasi kepada informan agar hasil interpretasi yang dibuat benar-benar mencerminkan pengalaman dan pandangan mereka.

Dalam penelitian ini, diskusi dengan informan dilakukan setelah peneliti memperoleh data hasil wawancara dan melakukan analisis awal terhadap data tersebut. Peneliti menyampaikan kembali ringkasan hasil wawancara atau temuan sementara kepada informan untuk memperoleh tanggapan dan klarifikasi. Informan diberikan kesempatan untuk meninjau kembali informasi yang telah disampaikan serta memberikan koreksi apabila terdapat bagian yang kurang tepat.

Diskusi dengan informan juga memberikan kesempatan bagi peneliti untuk memperoleh informasi tambahan yang sebelumnya belum terungkap selama proses wawancara. Tidak jarang informan memberikan penjelasan yang lebih rinci setelah melihat hasil ringkasan atau interpretasi yang dibuat oleh peneliti. Informasi tambahan tersebut dapat memperkaya data penelitian dan membantu peneliti memperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai fenomena yang diteliti.

Melalui diskusi dengan informan, peneliti dapat meningkatkan kredibilitas temuan penelitian karena data yang diperoleh telah mendapatkan konfirmasi langsung dari pihak yang menjadi sumber informasi. Dengan demikian, hasil penelitian tidak hanya merupakan interpretasi peneliti, tetapi juga telah memperoleh persetujuan dan pengakuan dari informan yang terlibat dalam penelitian.

3.4.4 Pemeriksaan Konsistensi Data

Pemeriksaan konsistensi data merupakan proses yang dilakukan untuk menilai kesesuaian dan kestabilan informasi yang diperoleh dari berbagai sumber, waktu, dan teknik pengumpulan data. Dalam penelitian kualitatif, suatu temuan dapat dianggap kuat apabila didukung oleh data yang konsisten dan berulang. Sebaliknya, apabila terdapat perbedaan yang signifikan antara satu data dengan data lainnya, peneliti perlu melakukan penelusuran lebih lanjut untuk memahami penyebab perbedaan tersebut.

Dalam penelitian ini, pemeriksaan konsistensi data dilakukan dengan membandingkan hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi yang diperoleh selama penelitian berlangsung. Peneliti menelaah apakah informasi yang disampaikan oleh informan memiliki kesesuaian dengan kondisi yang diamati secara langsung di lapangan. Selain itu, peneliti juga membandingkan data yang diperoleh pada waktu yang berbeda untuk melihat apakah terdapat perubahan atau perbedaan informasi yang signifikan.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa keabsahan data dalam penelitian ini dilakukan melalui triangulasi, pengecekan ulang data, diskusi dengan informan, dan pemeriksaan konsistensi data. Keempat teknik tersebut diterapkan secara berkelanjutan selama proses penelitian untuk memastikan bahwa data yang diperoleh benar-benar mencerminkan kondisi yang terjadi di lapangan. Dengan menerapkan prosedur verifikasi sebagaimana yang ditekankan oleh Miles dan Huberman, diharapkan hasil penelitian mengenai pembelajaran sastra berbasis Augmented Reality mampu menghasilkan temuan yang akurat, terpercaya, serta dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

3.5 Analisis Data

Analisis data kualitatif merupakan proses sistematis dan berkesinambungan yang dilakukan sejak awal pengumpulan data hingga penelitian selesai. Proses ini meliputi pengorganisasian data yang diperoleh dari hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi, kemudian dilanjutkan dengan proses reduksi data yaitu pengelompokan data ke dalam kategori atau tema tertentu, penyajian data, serta penarikan kesimpulan atau verifikasi. Melalui tahapan tersebut, peneliti berupaya memahami, menafsirkan, dan mengungkap makna yang terkandung dalam

data sehingga fenomena yang diteliti dapat dijelaskan secara mendalam, utuh, dan sesuai dengan kondisi yang ditemukan di lapangan.

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan secara deskriptif dan naratif dengan pendekatan kualitatif. Tujuan utama analisis ini adalah untuk memahami secara mendalam makna, pola, dan pengalaman yang muncul dari data yang dikumpulkan. Melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi. Tahap analisis data ini mengacu pada model analisis data kualitatif yang dikemukakan oleh Miles dan Huberman (2014), yang menekankan bahwa reduksi data merupakan proses berkelanjutan sepanjang penelitian.

3.5.1 Proses Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan melalui beberapa tahap yang saling berkesinambungan, mengikuti model analisis interaktif yang dikembangkan oleh Miles, Huberman, dan Saldana, yaitu: reduksi data, penyajian data (data display), dan penarikan kesimpulan atau verifikasi (Miles et al., 2014).

a. Tahap Reduksi Data

Tahap pertama dalam analisis data adalah reduksi data, yaitu proses pemilihan, pemfokusan, penyederhanaan, dan transformasi data mentah menjadi informasi yang bermakna. Pada tahap ini, peneliti membaca seluruh transkrip wawancara, catatan observasi, dan dokumen digital yang terkumpul. Data yang tidak relevan dengan fokus penelitian yaitu transformasi pembelajaran sastra melalui *Augmented reality* dieliminasi, sementara data penting dikategorikan berdasarkan tema-tema utama seperti:

1) Interaksi guru dan siswa dalam konteks AR,
2) Respon afektif siswa terhadap pengalaman sastra digital,
3) Tantangan teknis dan pedagogis dalam penggunaan AR,
4) Dampak AR terhadap apresiasi sastra dan literasi visual siswa.

Reduksi data tidak hanya bertujuan untuk menyederhanakan, tetapi juga untuk menajamkan fokus analisis agar peneliti mampu melihat pola yang

tersembunyi di balik data lapangan yang kompleks.

b. Tahap Penyajian Data (Data Display)

Tahap berikutnya adalah penyajian data, yaitu mengorganisasi data ke dalam bentuk yang mudah dibaca dan diinterpretasikan. Peneliti menyajikan data hasil wawancara, observasi, dan artefak digital dalam bentuk:

1) Matriks tematik,
2) Peta konsep,
3) Kutipan naratif dari informan, dan
4) Dokumentasi visual dari aktivitas pembelajaran.

Penyajian data dilakukan secara naratif untuk memperlihatkan hubungan antarkategori dan alur pengalaman belajar siswa selama interaksi dengan teknologi AR. Proses ini membantu peneliti dalam melihat keterkaitan antar tema dan dinamika makna yang muncul dari data yang dikumpulkan.

c. Tahap Penarikan Kesimpulan atau Verifikasi

Tahap terakhir adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi, di mana peneliti menafsirkan makna di balik data yang telah direduksi dan disajikan. Kesimpulan awal ditarik berdasarkan pola dan tema yang muncul, kemudian diverifikasi dengan cara:

1) Mengkaji kembali data lapangan,
2) Melakukan *member checking* dengan partisipan,
3) Menerapkan triangulasi sumber dan metode.

Langkah ini bertujuan untuk memastikan bahwa interpretasi peneliti benar-benar mencerminkan realitas yang dialami guru dan siswa dalam proses pembelajaran berbasis AR. Penarikan makna tidak dilakukan secara instan, tetapi melalui proses reflektif berulang hingga diperoleh pemahaman yang utuh dan kredibel.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Gambaran Umum Data Lapangan

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Al Falah Buluagung yang berada dalam lingkungan pendidikan berbasis pesantren. Sekolah Ini Berada Di Desa Buluagung, Kecamatan Siliragung, Kabupaten Banyuwangi. Sebagai lembaga pendidikan yang mengintegrasikan sistem pendidikan formal dengan nilai-nilai kepesantrenan, sekolah menerapkan berbagai peraturan yang bertujuan untuk membentuk karakter, kedisiplinan, dan fokus belajar peserta didik. Salah satu kebijakan yang berlaku adalah larangan penggunaan telepon genggam bagi siswa selama berada di lingkungan sekolah maupun asrama. Kebijakan tersebut diterapkan untuk meminimalkan gangguan terhadap proses belajar, menjaga kedisiplinan santri, serta mendukung terciptanya lingkungan pendidikan yang kondusif.

Berdasarkan hasil observasi awal, meskipun siswa tidak diperkenankan menggunakan telepon genggam, sekolah tetap memberikan perhatian terhadap perkembangan teknologi pendidikan. Hal ini terlihat dari tersedianya beberapa fasilitas penunjang pembelajaran seperti komputer, laptop, proyektor, dan jaringan internet yang dapat digunakan oleh guru dalam mendukung proses pembelajaran. Dengan demikian, pemanfaatan teknologi dalam kegiatan belajar mengajar tetap dapat dilakukan secara terkontrol dan sesuai dengan kebijakan yang berlaku di lingkungan pesantren. Kondisi ini menunjukkan bahwa pesantren tidak sepenuhnya menolak perkembangan teknologi, melainkan berupaya mengelolanya secara terarah sesuai dengan nilai-nilai dan aturan yang berlaku di lingkungan pendidikan pesantren. Hal ini sejalan dengan penelitian yang menjelaskan bahwa pesantren saat ini mulai mengadopsi teknologi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran tanpa meninggalkan nilai-nilai dasar kepesantrenan.

Hasil observasi menunjukkan bahwa sebelum penerapan media Augmented Reality, pembelajaran sastra di kelas umumnya dilaksanakan dengan memanfaatkan buku teks sebagai sumber belajar utama. Guru menyampaikan materi melalui metode ceramah, tanya jawab, membaca teks sastra bersama-sama, serta diskusi kelompok. Pola pembelajaran tersebut telah berjalan dengan baik, namun berdasarkan hasil wawancara dengan guru, masih ditemukan

beberapa kendala, terutama dalam membantu siswa membayangkan isi cerita, karakter tokoh, latar peristiwa, maupun suasana yang terkandung dalam karya sastra. Sebagian siswa juga menunjukkan tingkat ketertarikan yang berbeda-beda terhadap materi sastra yang disampaikan.

Guru Bahasa Indonesia menjelaskan bahwa materi sastra memiliki karakteristik yang menuntut kemampuan imajinasi dan interpretasi yang cukup tinggi. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang mampu membantu siswa memahami isi karya sastra secara lebih konkret tanpa mengurangi esensi pembelajaran yang berlangsung di lingkungan pesantren. Dalam konteks tersebut, penggunaan Augmented Reality dipandang sebagai salah satu alternatif yang dapat dimanfaatkan untuk memperkaya pengalaman belajar siswa.

Pelaksanaan pembelajaran sastra berbasis Augmented Reality dalam penelitian ini dilakukan dengan tetap menyesuaikan aturan sekolah yang tidak memperbolehkan siswa menggunakan telepon genggam. Perangkat yang digunakan untuk menjalankan aplikasi Augmented Reality dioperasikan oleh guru menggunakan laptop atau perangkat yang telah disediakan sekolah. Selanjutnya, hasil visualisasi ditampilkan melalui proyektor sehingga dapat diamati bersama oleh seluruh siswa di dalam kelas.

Berdasarkan hasil observasi selama proses pembelajaran berlangsung, penggunaan media Augmented Reality memberikan suasana belajar yang berbeda dibandingkan pembelajaran sebelumnya. Ketika guru menampilkan visualisasi berupa objek tiga dimensi, ilustrasi tokoh, animasi, maupun informasi pendukung yang berkaitan dengan materi sastra, perhatian siswa tampak lebih terfokus pada materi yang sedang dipelajari. Siswa menunjukkan rasa ingin tahu yang tinggi terhadap tampilan visual yang muncul dan terlihat lebih aktif mengikuti penjelasan guru.

Selama kegiatan pembelajaran, siswa tidak hanya menyimak materi yang disampaikan, tetapi juga terlibat dalam diskusi mengenai visualisasi yang ditampilkan. Beberapa siswa mengajukan pertanyaan, memberikan tanggapan, serta mencoba menghubungkan tampilan visual tersebut dengan isi teks sastra yang sedang dipelajari. Interaksi yang terjadi menunjukkan bahwa media Augmented Reality mampu mendorong keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran tanpa mengharuskan mereka menggunakan perangkat pribadi.

Hasil wawancara dengan siswa menunjukkan bahwa mereka merasa lebih mudah memahami materi sastra ketika guru menampilkan visualisasi melalui Augmented Reality. Menurut sebagian besar siswa, tampilan gambar dan animasi membantu mereka membayangkan isi cerita, mengenali karakter tokoh, serta memahami alur peristiwa yang terdapat dalam karya sastra. Siswa juga menyatakan bahwa pembelajaran menjadi lebih menarik karena materi yang sebelumnya hanya disajikan dalam bentuk tulisan kini dapat dilihat dalam bentuk visual yang lebih nyata.

Dari sisi guru, penggunaan media Augmented Reality dinilai mampu membantu menjelaskan materi sastra yang bersifat abstrak. Guru mengungkapkan bahwa visualisasi yang ditampilkan dapat memperjelas penjelasan mengenai unsur-unsur intrinsik karya sastra sehingga siswa lebih mudah memahami materi yang sedang dipelajari. Selain itu, guru juga mengamati adanya peningkatan perhatian dan partisipasi siswa selama pembelajaran berlangsung.

Data dokumentasi yang diperoleh selama penelitian menunjukkan bahwa siswa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Dokumentasi berupa foto kegiatan belajar, catatan observasi, serta perangkat pembelajaran yang digunakan memperlihatkan bahwa pemanfaatan teknologi Augmented Reality dapat berjalan secara efektif meskipun berada dalam lingkungan sekolah berbasis pesantren yang menerapkan larangan penggunaan telepon genggam bagi siswa.

Temuan tersebut menunjukkan bahwa penerapan teknologi pembelajaran tidak selalu harus bergantung pada penggunaan perangkat pribadi oleh peserta didik. Dalam konteks sekolah berbasis pesantren, penggunaan Augmented Reality dapat diintegrasikan melalui perangkat yang dioperasikan oleh guru sehingga tetap sejalan dengan kebijakan lembaga pendidikan. Dengan demikian, inovasi pembelajaran berbasis teknologi dapat berjalan beriringan dengan nilai-nilai kedisiplinan dan aturan yang berlaku di lingkungan pesantren.

Secara keseluruhan, gambaran data lapangan menunjukkan bahwa implementasi pembelajaran sastra berbasis Augmented Reality di sekolah berbasis pesantren mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih interaktif tanpa mengabaikan kebijakan sekolah terkait larangan penggunaan telepon genggam. Pemanfaatan teknologi dilakukan secara terarah dan terkontrol melalui perangkat yang dikelola guru, sehingga siswa tetap

memperoleh manfaat dari inovasi pembelajaran digital sekaligus tetap mematuhi aturan yang berlaku di lingkungan pendidikan pesantren.

4.2 Verifikasi Data Lapangan

Proses pengecekan dan pengesahan data yang dikumpulkan dari penelitian lapangan untuk memastikan keakuratan, keandalan, dan validitas informasi yang digunakan dalam penelitian tersebut. Dengan menggunakan metode dan prosedur yang diuraikan pada bab tiga agar mudah dipahami dan dianalisis sesuai dengan tujuan yang diinginkan.

Kegiatan wawancara dilakukan untuk memperoleh suatu informasi. Untuk mengetahui bagaimana pembelajaran sastra berbasis *Augmented Reality* dapat berpengaruh pada proses belajar siswa SMPAl Falah kelas VIII. Dan mengetahui factor pendukung dan penghambat proses pembelajaran di kelas.peneliti mendapatkan informasi dari 1. Ibu Miratus Sholikhah (Selaku Guru Bahasa Indonesia Di Kelas VIII), 2. Silvi Ziana Mahmudah (siswa kelas VIII), 3. Novem Yolan Sturaya (Siswa kelas VIII).

4.3 Pembahasan

Bagian ini menyajikan analisis mendalam terhadap data penelitian yang diperoleh dari tiga wawancara dengan partisipan penelitian, yaitu seorang guru 60esimp Indonesia dan dua siswi kelas VIII SMP Al Falah Buluagung. Analisis dilakukan menggunakan kerangka teoretis kualitatif yang dikemukakan oleh Miles, Huberman, dan Saldaña (1994; 2014), yang mencakup tiga komponen utama yaitu reduksi data, penyajian data, serta penarikan 60esimpulan dan

verifikasi. Berbeda dengan analisis sebelumnya yang berfokus pada prediksi dan harapan, data kali ini menunjukkan implementasi nyata karena media Augmented Reality telah diterapkan dalam pembelajaran sastra. Kondisi ini memungkinkan peneliti untuk menganalisis pengalaman aktual para partisipan, termasuk keberhasilan, tantangan, dan dampak yang dihasilkan dari penggunaan teknologi tersebut.

4.3.1 Reduksi Data

Reduksi data dilakukan dengan memberikan kode (*coding)* pada segmen segmen data bermanfaat, kemudian mengelompokkannya ke dalam kategori kategori yang lebib luas.

a. Pemberian Kode Awal

Tabel 4.1 kode awal

No.	Kode	Segmen Data	Sumber
1.	METODE-LAMA	Sebelumnya saya hanya menggunakan metode ceramah, membaca bersama, dan mengulas materi bersama."	Guru mata pelajaran
2.	KONSEP AR	Menggabungkan materi sastra dalam buku teks	Guru Mata Pelajaran
		dengan teknologi digital yang dapat menampilkan objek virtual seperti gambar tiga dimensi, video, animasi, maupun audio.	
3.	TRANSFORMASI BUKU	Siswa tidak hanya membaca teks sastra secara konvensional, tetapi juga dapat melihat dan mendengar visualisasi dari isi karya sastra.	Guru
4.	PENGALAMAN HARIAN	Media AR dapat digunakan berulang kali dalam kegiatan belajar sehari-hari.	Guru

5.	EKSPLORASI MANDIRI	Siswa tidak hanya menerima penjelasan dari guru, tetapi juga mengeksplorasi materi secara mandiri	Guru
6.	KEINOVASIAN	Media ini mampu mengubah pembelajaran sastra yang biasanya hanya berpusat pada teks menjadi lebih interaktif	Guru
7.	IMPLEMENTASI BAIK	Pelaksanaan pembelajaran berjalan dengan baik	Guru
8.	LANGKAH TERARAH	Media AR dapat digunakan sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran yang telah dirancang	Guru
9.	REPONSIF POSITIF	Respon siswa sangat positif. Mereka terlihat antusias, aktif bertanya.	Guru
10.	FOKUS LEBIH	Lebih fokus mengikuti pembelajaran dibandingkan ketika hanya menggunakan buku teks.	Guru
11.	*CURIOSITY*	Siswa menunjukkan rasa ingin tahu yang tinggi terhadap materi	Guru

12.	PEMAHAMAN MUDAH	Visualisasi membuat siswa lebih mudah memahami isi materi, tokoh, alur cerita, maupun pesan.	Guru
13.	DISKUSI BAIK	Saat diskusi dan evaluasi, siswa mampu menjelaskan materi dengan lebih baik	Guru
14.	TIDAK MEMBOSANKAN	Pembelajaran tidaka membosankan	silvi
15.	LEBIH FOKUS	Media tersebut membuat saya lebih focus	silvi
16.	AKTIF TANYA	Saya menjadi lebih aktif bertanya dan berdiskusi	
17.	AKTIF PENDAPAT	Saya lebih berani menyampaikan pendapat	silvi
18.	SENANG – INTERAKTIF	Sangat menarik dan berbeda dari biasanya	silvi
19.	SENANG – VISUAL	Bisa melihat objek dan ilustrasi secara langsung	silvi
20.	PEMAHAMAN KONTEN	Lebih mudah memahami isi cerita, tokoh, dan pesan	silvi
21.	SEMANGAT LEBIH	Lebih semangat mengikuti pelajaran	Novem
22.	PENGALAMAN BARU	Ini merupakan hal baru bagi saya	Novem

23.	PERHATIAN LEBIH	Saya lebih tertarik memperhatikan pelajaran	Novem
24.	SULIT – MUDAH	Materi yang sebelumnya terasa sulit menjadi lebih mudah dipahami	Novem
25.	KELEBIHAN INTERAKTIF	Pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif,	Guru
		dan meningkatkan minat belajar.	
26.	KENDALA PERANGKAT	Keterbatasan perangkat	Guru
27.	KENDALA ADAPTASI	Adaptasi awal penggunan media	Guru
28.	HARAPAN LANJUT	Dapat dikembangkan pada lebih banyak materi	Guru

b. Pembentukan Kategori berdasarkan tujuan penelitian

Tabel 4.2 Pembentukan Kategori berdasarkan tujuan penelitian

Tujuan Penelitian	Kategori	Kode Terkait
Konsep Dan Transformasi	Definisi Konsep AR	KONSEP – AR, TRANSFORMASI - BUKU
	Pengalaman Harian	PENGALAMAN – HARIAN, EKSPLORSI MANDIRI
Desain Dan Implementasi	Desain Model	LANGKAH TERARAH
	Pelaksaan	IMPLEMENTASI BAIK
	Respons Siswa	RESPONS POSITIF, FOKUS LEBIH

Pemahaman, Minat, Dan Apresiasi	Pemahaman Konten	PEMAHAMAN MUDAH, DISKUSI BAIK,PEMAHAMAN KONTEN, SULIT MUDAH
	Minat Belajar	KEINOVASIAN, TIDAK MEMBOSANKAN, SEMANGAT LEBIH
	Keaktifan	AKTIF TANYA, AKTIF PENDAPAT, *CURIOSITY*
Factor Pendukung Dan Penghambat	Factor Pendukung	RESPONSIVE POSITIF, KELEBIHAN INTERAKTIF
	Factor Penghambat	KENDALA PERANGKAT, KENDALAADAPTASI
	Harapan	HARAPAN LANJUT

4.3.2 Penyajian Data

Penyajian data merupakan tahap kedua dalam analisis kualitatif yang bertujuan untuk mengorganisasikan data yang telah Direduksi dalam format yang mudah dipahami. Penyajian ini memungkinkan peneliti untuk melihat hubungan-hubungan antar konsep dan mengidentifikasi pola-pola yang muncul dengan lebih jelas melalui matriks dan tabel tematik.

a. Matrik Tematik Utama

Matriks tematik menyajikan hubungan antara tema utama dengan pernyataan-pernyataan kunci dari ketiga informan, memungkinkan peneliti untuk melihat bagaimana berbagai perspektif saling melengkapi dan memperkuat satu sama lain dalam mengkonstruksi pemahaman tentang implementasi AR dalam pembelajaran sastra.

Tabel 4.3 Matrik Tematik Utama

Tema utama	Sub-Tema	Pernyataan Kunci	sumber
Pemahaman konsep AR	Definisi teknologi	Menggabungkan materi sastra dalam buku teks dengan teknologi digital yang dapa t menampilkan objek virtual seperti gambar tiga dimensi, video, animasi, maupun audio	Guru
	Pengalaman Harian	Media AR dapat digunakan berulang kali dalam kegiatan belajar sehari-hari.	Guru
	Ekplorasi mandiri	Siswa tidak hanya menerima penjelasan dari guru, tetapi juga mengeksplorasi materi secara mandiri	Guru
implementasi	Pelaksanaan	Pelaksanaan pembelajaran berjalan dengan baik. Siswa mengikuti petunjuk penggunaan media	guru

	Langkah terarah	Media AR dapat digunakan sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran yang telah dirancang	Guru
	Partisipasi positif	Siswa terlihat antusias, aktif bertanya, serta lebih fokus mengikuti pembelajaran."	Guru
Dampak Kognitif	Pemahaman sulit menjadi mudah	Visualisasi yang ditampilkan membuat siswa lebih mudah memahami isi materi, tokoh, alur cerita, maupun pesan	Guru
	Diskusi	Saat diskusi dan evaluasi, siswa mampu menjelaskan materi dengan lebih baik	Guru
	Konsep sulit menjadi mudah	Materi yang sebelumnya terasa sulit menjadi lebih mudah dipahaminovem	Novem

Dampak afektif	Minat	Saya lebih senang mengikuti pembelajaran karena dapat melihat gambar dan objek.	Silfi
	Semangat	Lebih semangat mengikuti pelajaran.	Novem
	Fokus	Lebih fokus mengikuti pembelajaran dibandingkan ketika hanya menggunakan buku teks.	Guru
Kelebihan media	Interaktif	Mengubah pembelajaran yang biasanya hanya berpusat pada teks menjadi lebih interaktif	Guru
	Visual	Dapat melihat gambar dan objek yang muncul secara nyata	Silvi
	Menyenangkan	Pembelajaran menjadi hidup	Novem
Kendala	Perangkat	Keterbatasan perangkat	Guru
	Adaptasi awal	Adaptasi awal penggunaan media	Guru
	Perlu Panduan	Pada awal penggunaan masih perlu belajar cara	Silvi dan novem

		mengoperasikan .	

a. Matriks Kompratif persepsi partisipan

Matriks ini membandingkan persepsi dan pengalaman dari ketiga partisipan untuk mengidentifikasi kesamaan dan perbedaan perspektif, yang memungkinkan peneliti untuk melihat bagaimana dampak implementasi AR dirasakan oleh berbagai pihak yang terlibat dalam proses pembelajaran.

Tabel 4.4 Matriks Kompratif Persepsi Partisipan

Aspek	Guru	Silvi Ziana	Novem Yolan
Pendapat Umum	Sanat menarik dan inovatif	Sangat menarik dan berbeda dari biasanya	Sangat menarik dan menyenangkan
Pengalaman	Pelakasanaan berjalan dengan baik	Senang dapat melihat objek secara langsung	Pengalaman baru yang menyenangkan
Keaktifan	Siswa antisemit, aktif bertanya	Lebih aktif bertanaya dan berdiskusi	Lebih fokus, lebih sering bertanya, lebih berani berpendapat
Pemahaman	Siswa mampu menjelaskan materi dengan lebih baik	Lebih mudah memahami isi cerita, tokoh, latar	Materi sulit menjadi lebih mudah dipahami
Kelebihan	Menarik, interaktif, tingkatkan minat	Lebih menarik dan tidaka membosanakan	Lebih menarik, tidak membosanakan, dan mudaha dipahami

Kendala	Keterbatasan perangkat dan adaptasi awal	Perlu belajar mengoprasikan diawal	Belum terbiasa diawal, tetapi mudah setelah mendapat petunjuk
Harapan	Dapat dikembangkan	Dapat digunakan lagi	Dapat digunakan
	pada lebih banyak materi	pada materi lainnya	Kembali pada materi lainnya

a. Matriks Dampak Pembelajaran

Matriks ini menyajikan perbandingan komprehensif antara kondisi sebelum dan sesudah implementasi AR, berdasarkan pengalaman aktual yang dirasakan oleh partisipan setelah media digunakan dalam pembelajaran.

Tabel 4.5 matriks dampak pembelejaran

Aspek pembelajaran	Kondisi sebelum AR	Kondisi setelah AR	Bukti Dari informan
Metode	Ceramah, membaca bersama, mengulas materi	Menggunakan media AR dengan visualisasi interaktif	”Media ini mampu mengubah pembelajaran sastra yang biasanya hanya berpusat pada teks menjadi lebih interaktif." (ibu mira)

Minat siswa	Biasa saja, cenderung membosankan	Lebih senang dan semangat mengikuti pelajaran	"Saya lebih senang mengikuti pembelajaran karena dapat melihat gambar dan objek." (Silvi); "Lebih semangat mengikuti pelajaran." (Novem)
Fokus	Kurang fokus saat hanya menggunakan buku teks	Lebih fokus mengikuti pembelajaran	"Lebih fokus mengikuti pembelajaran dibandingkan ketika hanya menggunakan buku teks." (Guru Miratus);
			"Saya menjadi lebih fokus memperhatikan penjelasan guru." (Novem)
Aktivitas siswa	Pasif, menerima informasi saja	Aktif bertanya dan berdiskusi	"Saya menjadi lebih aktif bertanya dan berdiskusi." (Silvi); "Lebih sering bertanya." (Novem)

Pemahamn materi	Kesulitan memahami konsep abstrak	Lebih muda h memahami karena visualisasi	"Materi yang sebelumnya terasa sulit menjadi lebih mudah dipahami karena dapat dilihat secara lebih nyata." (Novem)
Partisipasi diskusi	Terbatas	Lebih berani menyampaika n pendapat	"Saya lebih berani menyampaikan pendapat saat guru memberikan pertanyaan." (Silvi)

4.4 Penarikan Kesimpulan Atau Verifikasi

4.4.1 pola utama berdasarkan tujuan penelitian

a. pola 1 : konsep AR Sebagai transformasi buku teks

Temuan : Pembelajaran sastra berbasis AR dipahami sebagai inovasi yang menggabungkan materi buku teks dengan teknologi digital berupa objek virtual tiga dimensi, video, animasi, dan audio. Konsep ini memungkinkan transformasi pengalaman

belajar dari sekadar membaca teks menjadi pengalaman multisensori yang dapat digunakan berulang kali dalam kegiatan belajar sehari-hari.

Verifikasi Teori: Temuan ini mendukung teori Media Ecology (Postman, 1970) yang menyatakan teknologi komunikasi mempengaruhi cara generasi belajar. AR menjembatani kesenjangan antara karakteristik siswa sebagai digital native dengan metode konvensional.

Verifikasi Penelitian Sebelumnya: Menyambut temuan Hamidah et al. (2025) yang menemukan AR meningkatkan keterlibatan siswa 45%, penelitian ini memberikan konfirmasi empiris bahwa AR mentransformasi buku teks menjadi pengalaman interaktif yang bermakna.

b. Pola 2: Model Pembelajaran Integratif Tiga

Temuan: Desain model pembelajaran AR mencakup tiga tahap:

(1) siswa mengikuti petunjuk penggunaan media, (2) mengamati objek visualisasi, (3) mendiskusikan materi. Implementasi berjalan baik dengan respons positif dari siswa berupa antusiasme, keaktifan bertanya, dan peningkatan fokus.

Verifikasi Teori: temuan penelitian ini memiliki landasan teoretis yang kuat dan valid. Buku Arsyad (2017) memberikan dukungan teoretis yang komprehensif untuk menjelaskan mengapa model pembelajaran AR dengan tiga tahap tersebut dapat menghasilkan respons positif berupa antusiasme, keaktifan bertanya, dan peningkatan fokus pada siswa. Kombinasi antara teori multimedia learning, pembelajaran aktif, teori motivasi, dan teori beban kognitif yang semuanya dibahas dalam buku Arsyad

(2017) menciptakan pemahaman holistik tentang mengapa dan bagaimana teknologi AR dapat meningkatkan kualitas pembelajaran (Arsyad & Sulfemi, 2018). Dengan demikian, temuan penelitian ini tidak hanya didukung oleh bukti empiris dari lapangan, tetapi juga oleh landasan teoretis yang kokoh dari literatura ilmiah berbahasa Indonesia.

Verifikasi Penelitian Sebelumnya: Memperkuat penelitian Shanty (2024) tentang pengembangan ARCER yang menunjukkan validitas tinggi, serta penelitian Pusitoningrum et al. (2025) tentang AR sebagai media pengembangan kreativitas.

c. **Pola 3: Peningkatan Pemahaman, Minat, dan Apresiasi**
Temuan: 1) **Pemahaman:** Visualisasi AR membantu siswa lebih mudah memahami isi cerita, tokoh, alur, latar, dan pesan moral. Materi yang sebelumnya terasa sulit menjadi lebih mudah dipahami.
2) **Minat:** Pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak membosankan. Semangat belajar siswa meningkat. 3) **Apresiasi:** Siswa lebih berani menyampaikan pendapat dan mampu menjelaskan materi dengan lebih baik saat diskusi. 3) **Keaktifan:** Siswa menjadi lebih fokus, lebih sering bertanya, dan lebih aktif berdiskusi.

Verifikasi Teori: Peningkatan fokus, frekuensi bertanya, dan aktivitas diskusi siswa menunjukkan bahwa AR mampu menciptakan pembelajaran yang lebih partisipatif. Temuan ini sejalan dengan penelitian Anisyah dkk. (2024) yang menyatakan bahwa media AR mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran melalui pengalaman belajar yang interaktif dan menarik.

Verifikasi Penelitian Sebelumnya: Mendukung penelitian Nugraha et al. (2025) tentang peningkatan pemahaman nilai melalui AR visual, dan Oktaviana (2025) tentang peningkatan motivasi 41% melalui AR.

d. Pola 4: Faktor Keberhasilan dan Hambatan Implementasi

Temuan: 1) faktor pendukung : respons positif dan antusiasme tinggi siswa terhadap teknologi ar 2) faktor penghambat : Keterbatasan perangkat dan kebutuhan adaptasi awal dalam pengoperasian media**.** 3) Solusi yang diperlukan**:** Pelatihan penggunaan media dan pengembangan pada lebih banyak materi.

Verifikasi Teori: Temuan penelitian menunjukkan bahwa respons positif dan antusiasme siswa menjadi faktor pendukung utama dalam implementasi pembelajaran sastra berbasis Augmented Reality. Temuan ini sejalan dengan penelitian Fattah dkk. (2026) yang menyatakan bahwa penggunaan AR mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Di sisi lain, keterbatasan perangkat dan kebutuhan adaptasi awal menjadi faktor penghambat yang memengaruhi efektivitas penggunaan media. Hasil tersebut juga didukung oleh penelitian Fattah dkk. (2026) yang menemukan adanya kendala teknis dan keterbatasan gawai dalam implementasi AR. Oleh karena itu, diperlukan pelatihan penggunaan media bagi guru dan siswa serta pengembangan media AR pada lebih banyak materi pembelajaran agar implementasinya dapat berjalan lebih optimal.

Verifikasi Penelitian Sebelumnya: Memperluas penelitian Nugraha et al. (2025) dengan menunjukkan bahwa konteks kebijakan sekolah (keterbatasan perangkat) perlu dipertimbangkan dalam implementasi.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

5.1.1 Konsep Pembelajaran Sastra Berbasis Augmented Reality

Konsep pembelajaran sastra berbasis Augmented Reality merupakan inovasi pembelajaran yang mengintegrasikan buku teks dengan teknologi digital untuk menghadirkan pengalaman belajar yang lebih interaktif. Melalui pemanfaatan AR, materi sastra yang sebelumnya disajikan dalam bentuk teks dapat ditransformasikan menjadi visualisasi berupa gambar, animasi, audio, maupun video yang mendukung pemahaman siswa terhadap isi karya sastra. Transformasi tersebut menjadikan buku teks tidak lagi berfungsi sebagai sumber belajar yang bersifat statis, tetapi berkembang menjadi media pembelajaran yang mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih kontekstual, menarik, dan bermakna. Dengan demikian, pembelajaran sastra tidak hanya berorientasi pada aktivitas membaca, tetapi juga melibatkan pengalaman visual dan auditori yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

5.1.2 Desain dan Implementasi Model Pembelajaran Sastra Berbasis Augmented Reality

Desain model pembelajaran sastra berbasis Augmented Reality disusun dengan mempertimbangkan karakteristik siswa kelas

VIII SMP Al Falah Buluagung yang cenderung menyukai pembelajaran visual, interaktif, dan partisipatif. Implementasi pembelajaran dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu kegiatan pendahuluan, eksplorasi materi sastra menggunakan media AR, diskusi kelompok, presentasi hasil pemahaman, dan refleksi pembelajaran. Dalam pelaksanaannya, guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing siswa dalam memanfaatkan media AR untuk memahami unsur-unsur karya sastra. Model pembelajaran ini dinilai relevan karena mampu menggabungkan penggunaan teknologi dengan aktivitas literasi, sehingga menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan berpusat pada siswa. Selain itu, implementasi pembelajaran tetap memperhatikan kondisi sekolah berbasis pesantren dengan penggunaan perangkat yang terkontrol dan sesuai dengan kebijakan sekolah.

5.1.3 Pemahaman, Minat Baca, dan Apresiasi Sastra Siswa Setelah Menggunakan Pembelajaran Berbasis Augmented Reality

Penggunaan pembelajaran sastra berbasis Augmented Reality memberikan dampak positif terhadap pemahaman, minat baca, dan apresiasi sastra siswa. Siswa menunjukkan peningkatan pemahaman terhadap unsur intrinsik dan ekstrinsik karya sastra karena adanya bantuan visualisasi yang mempermudah mereka dalam memahami tokoh, latar, alur, dan pesan yang terkandung dalam cerita. Selain itu, minat baca siswa mengalami peningkatan karena media AR mampu membangkitkan rasa ingin tahu dan ketertarikan terhadap isi karya sastra yang dipelajari. Apresiasi sastra siswa juga berkembang, yang ditunjukkan melalui kemampuan mereka dalam memberikan tanggapan, menafsirkan makna karya sastra, serta menghubungkan nilai-nilai yang terdapat dalam karya sastra dengan kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, penggunaan AR berkontribusi dalam menciptakan pengalaman belajar sastra yang lebih menarik dan bermakna bagi siswa.

5.1.4 Faktor Pendukung dan Penghambat Implementasi Pembelajaran Sastra Berbasis Augmented Reality

Implementasi pembelajaran sastra berbasis Augmented Reality didukung oleh beberapa faktor, antara lain tingginya

antusiasme siswa terhadap penggunaan teknologi dalam pembelajaran, dukungan pihak sekolah terhadap inovasi pembelajaran, serta kemampuan media AR dalam menyajikan materi sastra secara lebih konkret dan menarik. Namun demikian, terdapat beberapa faktor penghambat yang perlu diperhatikan, seperti keterbatasan perangkat pendukung, kesiapan guru dalam mengoperasikan teknologi AR, serta kebijakan sekolah berbasis pesantren yang membatasi penggunaan telepon genggam oleh siswa. Untuk mengatasi hambatan tersebut diperlukan dukungan sarana dan prasarana yang memadai, pelatihan bagi guru, serta pengelolaan penggunaan teknologi yang disesuaikan dengan aturan dan karakteristik lingkungan sekolah.

5.2 Implikasi Penelitian

Penelitian tentang pembelajaran sastra berbasis Augmented Reality dalam mentransformasi buku teks menjadi pengalaman interaktif harian siswa kelas VIII SMP Al Falah Buluagung memberikan implikasi secara teoretis, praktis, dan pedagogis.

5.2.1 Implikasi Teoretis

Hasil penelitian ini memperkuat teori konstruktivisme yang menyatakan bahwa peserta didik membangun pengetahuannya melalui pengalaman belajar yang aktif dan bermakna. Penggunaan Augmented Reality memungkinkan siswa berinteraksi langsung dengan visualisasi tokoh, latar, dan alur cerita sehingga proses pembelajaran sastra tidak lagi bersifat pasif, melainkan melibatkan pengalaman belajar yang lebih konkret dan kontekstual. Temuan penelitian ini juga memperkuat teori pembelajaran multimedia yang menjelaskan bahwa kombinasi teks, gambar, audio, dan animasi dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran.

Selain itu, penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan kajian pembelajaran sastra berbasis teknologi digital. Selama ini pembelajaran sastra lebih banyak berfokus pada penggunaan buku teks konvensional, sedangkan penelitian ini menunjukkan bahwa integrasi Augmented Reality dapat menjadi alternatif inovasi yang mampu memperkaya pengalaman estetik, imajinatif, dan interpretatif siswa dalam memahami karya sastra. Dengan demikian, penelitian ini dapat menjadi rujukan bagi pengembangan teori pembelajaran sastra yang adaptif terhadap perkembangan teknologi pendidikan abad ke-21.

5.1.1 Implikasi Praktis

Bagi guru Bahasa Indonesia, hasil penelitian ini memberikan gambaran bahwa Augmented Reality dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran alternatif untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran sastra. Penggunaan AR mampu membantu guru menyajikan materi sastra yang selama ini dianggap abstrak menjadi lebih nyata melalui visualisasi digital yang menarik. Oleh karena itu, guru dapat mengembangkan berbagai materi sastra berbasis AR agar proses pembelajaran menjadi lebih inovatif, kreatif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik masa kini.

Bagi siswa, penggunaan media AR memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna. Siswa tidak hanya membaca teks sastra, tetapi juga dapat melihat visualisasi cerita secara langsung sehingga lebih mudah memahami isi, pesan, serta nilai-nilai yang terkandung dalam karya sastra. Kondisi tersebut berdampak pada meningkatnya minat baca, motivasi belajar, keterlibatan aktif, dan apresiasi sastra siswa.

Bagi sekolah, hasil penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan dalam pengembangan program pembelajaran

berbasis teknologi digital. Sekolah dapat mendukung implementasi AR melalui penyediaan sarana dan prasarana yang memadai, pelatihan guru, serta pengembangan kebijakan yang mendukung transformasi pembelajaran menuju pembelajaran digital yang lebih interaktif.

5.1.2 Implikasi Pedagogis

Penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran sastra tidak harus terbatas pada aktivitas membaca dan mendengarkan penjelasan guru, tetapi dapat dikembangkan menjadi pengalaman belajar yang interaktif melalui teknologi Augmented Reality. Hal ini mengubah paradigma pembelajaran dari teacher centered learning menuju student centered learning, di mana siswa berperan aktif dalam mengeksplorasi materi pembelajaran.

Penggunaan AR juga mendukung pengembangan keterampilan abad ke-21, khususnya literasi digital, kreativitas, kemampuan berpikir kritis, komunikasi, dan kolaborasi. Melalui pengalaman belajar yang lebih interaktif, siswa tidak hanya memahami karya sastra secara kognitif, tetapi juga mampu mengembangkan kemampuan interpretasi, refleksi, dan apresiasi terhadap nilai-nilai kehidupan yang terdapat dalam karya sastra.

5.2 Keterbatasan Penelitian

Peneliti menyadari bahwa penulisan skripsi ini memiliki kekurangan yang dapat memengaruhi generalisasi hasil penelitian. Berbagai batasan tersebut meliputi:

5.2.1 Keterbatasan Lokasi Penelitian

Penelitian hanya dilaksanakan di SMP Al Falah Buluagung sehingga hasil penelitian menggambarkan kondisi

yang terjadi pada sekolah tersebut dan belum dapat mewakili seluruh sekolah menengah pertama yang memiliki karakteristik berbeda.

5.2.2 Keterbatasan Waktu Penelitian

Penelitian dilakukan dalam waktu yang relatif singkat sehingga belum dapat mengamati dampak penggunaan Augmented Reality terhadap perkembangan kemampuan sastra dan literasi digital siswa dalam jangka panjang.

5.2.3 Keterbatasan Sarana dan Prasarana

Pelaksanaan pembelajaran berbasis Augmented Reality masih dipengaruhi oleh keterbatasan perangkat pendukung serta adanya kebutuhan adaptasi awal guru dan siswa dalam menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi.

5.2.4 Keterbatasan Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian ini hanya berfokus pada implementasi pembelajaran sastra berbasis Augmented Reality pada siswa kelas VIII dan menggunakan pendekatan kualitatif, sehingga belum mengukur pengaruh penggunaan media secara kuantitatif terhadap hasil belajar siswa.

5.3 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, terdapat beberapa saran yang dapat diberikan kepada berbagai pihak sebagai berikut.

5.3.1 Bagi Guru Bahasa Indonesia

Guru Bahasa Indonesia diharapkan dapat memanfaatkan teknologi Augmented Reality sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan minat baca, pemahaman, dan apresiasi sastra siswa. Guru juga perlu meningkatkan kompetensi digital melalui pelatihan dan pengembangan diri agar mampu merancang serta mengimplementasikan media pembelajaran berbasis teknologi secara optimal.

5.3.2 Bagi Sekolah

Sekolah diharapkan dapat memberikan dukungan berupa penyediaan sarana dan prasarana yang menunjang penggunaan teknologi Augmented Reality dalam pembelajaran. Selain itu, sekolah perlu menyelenggarakan pelatihan bagi guru terkait pemanfaatan teknologi digital

sehingga inovasi pembelajaran dapat diterapkan secara berkelanjutan dan sesuai dengan perkembangan pendidikan abad ke-21.

5.3.3 Bagi Siswa

Siswa diharapkan dapat memanfaatkan teknologi digital secara bijaksana sebagai sarana belajar yang mendukung peningkatan literasi, kreativitas, dan kemampuan berpikir kritis. Penggunaan Augmented Reality hendaknya tidak hanya digunakan sebagai media hiburan, tetapi juga

sebagai sarana untuk memperdalam pemahaman terhadap materi pembelajaran, khususnya karya sastra.

5.3.4 Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan penelitian pada cakupan yang lebih luas dengan melibatkan lebih banyak sekolah dan peserta didik sehingga diperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai implementasi pembelajaran sastra berbasis Augmented Reality. Selain itu, penelitian berikutnya dapat menggunakan pendekatan kuantitatif atau metode campuran (mixed methods) untuk mengukur secara lebih objektif pengaruh penggunaan Augmented Reality terhadap hasil belajar, minat baca, kemampuan berpikir kritis, dan literasi digital siswa.

Penelitian selanjutnya juga disarankan untuk mengembangkan media Augmented Reality pada berbagai materi Bahasa Indonesia lainnya, seperti puisi, drama, teks eksplanasi, teks narasi, maupun materi kebahasaan. Selain itu, perlu dilakukan penelitian jangka panjang untuk mengetahui keberlanjutan dampak penggunaan Augmented Reality terhadap perkembangan kemampuan sastra dan literasi digital siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Aisyah, S., & Sumo, M. (2025). Metodologi pendekatan kualitatif dan kuantitatif dalam konsep pembelajaran biologi: Sebuah analisis perbandingan. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran| E-ISSN: 3026-6629*, *3*(2), 883–890.

Alatas, M. A., Suyatno, S., Sodiq, S., Mintowati, M., Nurhadi, D., & Yuniseffendri, Y. (2025). Pendidikan Humanistik dan Emansipatoris dalam Novel Totto-Chan: Kajian Filosofis Futurologis. *GHANCARAN: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 1088–1099.

Aprilianto, M. R., & Rahmawati, M. (2025). Transformasi pembelajaran melalui augmented reality (AR) dan virtual reality (VR): Inovasi kurikulum yang responsif terhadap era digital. *Jurnal Ilmiah Literasi Indonesia*, *1*(2), 211–219.

Arsyad, A., & Sulfemi, W. B. (2018). Metode role playing berbantu media audio visual pendidikan dalam meningkatkan belajar IPS. *Jurnal PIPSI (Jurnal Pendidikan IPS Indonesia)*, *3*(2), 41–46.

Asyam, M. R. D. (2025). Integrating Augmented Reality (AR) in Education in the Era of Society 5.0: A Systematic Literature Review. *SITEKNIK: Sistem Informasi, Teknik Dan Teknologi Terapan*, *2*(4), 333–342.

Cahyono, H., Sutardi, S., & Sukowati, I. (2025). Penerapan Pembelajaran Menulis Teks Deskripsi dengan Pendekatan Circ Berbasis Media Augmented Reality. *LISTRA: JURNAL LINGUISTIK DAN SASTRA TERAPAN*, *2*(3), 61–70.

Cynthia, R. E., & Sihotang, H. (2023). Melangkah bersama di era digital: pentingnya literasi digital untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kemampuan pemecahan masalah peserta didik. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, *7*(3), 31712–31723.

Dasopang, M. D. (2020). Pengembangan buku cerita bergambar berbasis augmented reality untuk mengakomodasi generasi Z. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, & Pengembangan*, *5*(6), 780–791.

Fadillah, Z. I. (2025). Konstruktivisme Sebagai Paradigma Baru dalam Manajemen Pembelajaran di Era Transformasi Pendidikan. *Journal Manajemen Pendidikan*, *1*(01), 1–14.

Fahrurrazi, F., & Jayawardaya, S. S. P. (2024). Meningkatkanmotivasibelajar siswa SD melalui metode pembelajaran interaktif. *Semantik: Jurnal Riset Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, *2*(3), 101–110.

Hamidah, L. M., Lestari, L. T., & Ihsan, B. (2025). Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran Teks Prosedur Melalui Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Augmented Reality. *DEIKTIS: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, *5*(3), 2832–2839.

Harras, K. A. (2025). Transformasi Digital dalam Pembelajaran Bahasa dan Sastra: Inovasi, Implementasi, dan Tantangan. *Prosiding Sandibasa Seminar Nasional Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, *3*(1), 28–36.

Hermawan, A., & Hadi, S. (2024). Realitas pengaruh penggunaan teknologi augmented reality dalam pembelajaran terhadap pemahaman konsep siswa. *Jurnal Simki Pedagogia*, *7*(1), 328–340.

Kirani, S. P., & Cahyaningtyas, A. P. (2025). Pengembangan Media Augmented Reality Picture Book Sebagai Penunjang Keterampilan Menyimak Cerpen. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, Dan Sastra*, *11*(3), 2624–2637.

Lutfi, L. U. (2025). *Buku Cerita 'Aku Bisa Jadi Apapun'Berbasis Augmented Reality Sebagai Media Stimulasi Perkembangan Kognitif Anak Autis Usia 5-6 Tahun di TK Talenta Semarang*. Universitas Ivet.

Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldana, J. (2014). *Qualitative data analysis*. sage.

Mustika, B., & Hamidah, A. (2025). Sarana dan Prasarana dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Berdasarkan Kajian Literatur Terkini Tahun 2020-2025: A Systematic Literature Review (SLR). *JURNAL PENDIDIKAN MIPA*, *15*(2), 562–568.

Najamuddin, N., Makmur, M., Sukmawati, S., & Nirfayanti, N. (2025). PERAN AUGMENTED REALITY (AR) DALAM MENINGKATKAN PEMAHAMAN SPASIAL SISWA PADA PEMBELAJARAN GEOMETRI: KAJIAN LITERATUR. *Pedagogy: Jurnal Pendidikan Matematika*, *10*(4), 2585–2599.

Nugraha, H. S., Sutisna, A., Garsela, F., Sari, E. E., & Dzakiah, S. N. (2025). *Penerapan media augmented reality dalam pembelajaran tata krama bahasa Sunda pada siswa SMP Alfa Centauri kota Bandung*.
Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya, 8 (2), 459–472.

Nurdiyanti, N. (2017). *Pengembangan Buku Ajar Dan Augmented Reality Pada Konsep Sistem Ekskresi Di Sekolah Menengah Atas*. Pascasarjana.

Nurhayati, N., Apriyanto, A., Ahsan, J., & Hidayah, N. (2024). *Metodologi Penelitian Kualitatif: Teori dan Praktik*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.

Nurhidayati, R., & Thaufani, A. (2025). Mendorong literasi digital guru melalui manajemen pendidikan: Tinjauan literatur. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, *10*(3), 1705–1713.

Paling, S., Makmur, A., Albar, M., Susetyo, A. M., Putra, Y. W. S., Rajiman, W., Djamilah, S., Suhendi, H. Y., & Irvani, A. I. (2024). *Media pembelajaran digital*. Tohar Media.

Puspitoningrum, E., Swanjaya, D., Khan, R. I., Lestari, E. A., & Saputra, Z. (2025). PENGUATAN KEARIFAN LOKAL KEDIRI MELALUI CERITA PANJI DALAM PEMBELAJARAN MENULIS KREATIF BERBASIS AUGMENTED REALITY. *Ihya Al-Arabiyah: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Arab*, *11*(3), 441–454.

Rahmasari, S. L., Damariswara, R., & Aka, K. A. (2025). Validitas Pengembangan Media Pembelajaran Cerita Rakyat Berbasis Augmented Reality Materi Unsur Intrinsik Cerita Siswa Kelas IV SDN Geger 1. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, *2*(2), 16.

Saleh, S. (2023). *Mengenal penelitian kualitatif: Panduan bagi peneliti pemula*. Badan Penerbit UNM.

Saputri, A. F., Wardiah, D., & Puspita, Y. (2025). Implementasi Model Pembelajaran Blended Learning dengan Media Augmented Reality pada Materi Menulis Puisi Siswa SMP. *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, *8*(9), 10612–10616.

Saputro, R. E., & Saputra, D. I. S. (2015). Pengembangan media pembelajaran mengenal organ pencernaan manusia menggunakan

teknologi augmented reality. *Jurnal Buana Informatika*, *6*(2).

Saripudin, S., & Adri, H. T. (2025). Analisis ketersediaan fasilitas belajar di Sanggar Bimbingan AT-Tanzil Malaysia. *Didaktik Global: Jurnal Ilmu Kependidikan*, *2*(3), 293–300.

Shanty, I. L., Kurmalasari, T., Elfitra, L., Malik, A., & Irawan, D. (2024). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ARCER (AUGMENTED REALITY CERPEN) BERBANTUAN ASSEMBLR EDU DAN CANVA PADA MATERI TEKS CERPEN SISWA KELAS IX SEKOLAH MENENGAH PERTAMA NEGERI 4 TANJUNGPINANG TAHUN AJARAN 2023/2024: PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ARCER (AUGMEN. *Santhet (Jurnal Sejarah Pendidikan Dan Humaniora)*, *8*(1), 528–545.

Sukardi, A. (2024). *Digitalisasi Objek Teks Deskripsi Berbasis Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Pada Siswa Kelas Vii Mtsn 1 Sinjai*. Universitas Islam Malang.

Sumatraputra, A. N., Tapanuli, F. M., & Maringgita, I. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Interaktif Berbasis Augmented Reality untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Menengah. *Jurnal Literasi Digital*, *3*(3), 160–170.

Sumayana, Y. (2021). Apresiasi cerita rakyat sebagai upaya memperkuat karakter siswa dalam menghadapi revolusi industri 4.0. *Repository FKIP UNSAP*, *21*(1).

Supriyadi, M. Y., Zahro, M. A. N. A., Yozaga, B. T., Adianingsih, P., Muhibbin, A., & Wibawa, S. (2026). Tantangan Implementasi Kurikulum Merdeka di Sekolah: Sintesis Literatur Nasional dan Internasional 2021–2025. *RIGGS: Journal of Artificial Intelligence and Digital Business*, *4*(4), 9875–9883.

TANIA, F. A. (2025). *PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN SCIENCE, ENVIRONMENT, TECHNOLOGY, AND SOCIETY (SETS) BERBANTUAN MEDIA AUGMENTED REALITY (AR) TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP IPAS PESERTA DIDIK KELAS V MIN 10 BANDAR LAMPUNG*. UIN RADEN INTAN LAMPUNG.

Winarni, E. W. (2021). *Teori dan praktik penelitian kuantitatif, kualitatif, PTK, R & D*. Bumi Aksara.

YOGASWARA, M. R. (2024). Pendekatan Teori Belajar Kontruktivisme Dalam Kurikulum Merdeka Melalui Media ASMBLR 3D Pada Materi

Fotosintesis. *CENDEKIA: Jurnal Ilmu Pengetahuan*, *4*(4), 561–568.

Zhao, X., Ren, Y., & Cheah, K. S. L. (2023). Leading virtual reality (VR) and augmented reality (AR) in education: bibliometric and content analysis from the web of science (2018–2022). *Sage Open*, *13*(3), 21582440231190820.

LAMPIRAN

Lampiran 1

LEMBAR OBSERVASI PENELITIAN

Hari/Tanggal : Senin, 11 Mei 2026

Tempat/Lokasi : Kelas VIII SMP Al Falah Buluagung

Konteks Peristiwa : Implementasi awal pembelajaran sastra berbasis Augmented Reality (AR) pada materi sastra Bahasa Indonesia. Guru memperkenalkan media AR sebagai inovasi pembelajaran yang sebelumnya belum pernah digunakan dalam kegiatan belajar mengajar di kelas.

Deskripsi Hasil Pengamatan : Pada hari Senin, 11 Mei 2026, peneliti melakukan observasi terhadap pelaksanaan pembelajaran sastra berbasis Augmented Reality (AR) di kelas VIII SMP Al Falah Buluagung. Pembelajaran diawali dengan penjelasan guru mengenai materi sastra yang akan dipelajari serta pengenalan media Augmented Reality kepada siswa.

Berdasarkan hasil pengamatan, guru belum pernah menggunakan media AR dalam pembelajaran sebelumnya sehingga pada tahap awal guru terlihat memberikan penjelasan mengenai cara penggunaan media dan tujuan pemanfaatannya dalam pembelajaran sastra. Siswa menunjukkan rasa ingin tahu yang tinggi ketika guru memperlihatkan tampilan objek digital yang muncul melalui media AR.

Selama kegiatan berlangsung, sebagian siswa tampak antusias dan aktif memperhatikan demonstrasi penggunaan media. Beberapa siswa mengajukan pertanyaan mengenai cara kerja AR dan manfaatnya dalam memahami materi sastra. Suasana kelas terlihat lebih hidup dibandingkan pembelajaran menggunakan buku teks secara konvensional karena siswa menunjukkan ketertarikan terhadap pengalaman belajar yang baru mereka temui.

Meskipun demikian, ditemukan beberapa kendala pada tahap awal penggunaan media, seperti masih adanya kebingungan guru dan siswa dalam mengoperasikan fitur-fitur tertentu serta keterbatasan perangkat yang digunakan. Guru berupaya mengatasi kendala tersebut dengan memberikan arahan secara bertahap dan mendampingi siswa selama proses pembelajaran.

Secara umum, implementasi awal pembelajaran sastra berbasis

Augmented Reality memperoleh respons positif dari siswa. Penggunaan media AR memberikan pengalaman belajar yang berbeda dari pembelajaran sebelumnya dan berpotensi meningkatkan keterlibatan siswa dalam memahami materi sastra secara lebih interaktif.

Lampiran 2

TRANSKIP WAWANCARA

I. Identitas Informan
Nama (Inisial) : Mariatus sholikhah
Usia : 25 Tahun
Pekerjaan : Guru SMP Al Falah
Alamat/Lokasi : Desa Buluagung, kecamatan siliragung

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah sebelumnya ibu sudah pernah menggunakan AR untuk pembelajaran satra dikelas ?	Belum pernah, seblumnya saya hanya menggunakan metode ceramah, membaca bersama, dan mengulas materi Bersama.
2.	Bagaimana Ibu memahami konsep pembelajaran sastra berbasis Augmented Reality yang diterapkan di kelas VIII?	Menurut saya, pembelajaran sastra berbasis Augmented Reality merupakan pembelajaran yang menggabungkan materi sastra dalam buku teks dengan teknologi digital yang dapat menampilkan objek virtual seperti gambar tiga dimensi, video, animasi, maupun audio. Dengan adanya teknologi tersebut, siswa tidak hanya membaca teks sastra secara konvensional, tetapi juga dapat melihat dan mendengar visualisasi dari isi karya sastra yang dipelajari.

3.	Apakah pembelajaran tersebut dapat menjadi pengalaman harian siswa?	Iya, karena media ar dapat digunakan berulang kali dalan kegiatan belajar sehari – hari. Siswa tidak hanya menerima penjelasan dari guru, tetapi juga mengekslorasi materi secara mandiri. Dengan demikian, interaksi merka dengan karya sastra menjadi lebih sering dan lebih bermakna.
4.	Bagaimana pendapat Ibu mengenai penggunaan media pembelajaran sastra berbasis Augmented Reality yang telah diterapkan di kelas VIII?	Menurut saya media pembelajaran berbasis Augmented Reality sangat menarik dan inovatif. Media ini mampu mengubah pembelajaran sastra yang biasanya hanya berpusat pada teks menjadi lebih interaktif karena siswa dapat melihat visualisasi materi secara langsung.
5.	Bagaimana pelaksanaan atau implementasi media Augmented Reality selama proses pembelajaran berlangsung?	Pelaksanaan pembelajaran berjalan dengan baik. Siswa mengikuti petunjuk penggunaan media, mengamati objek yang ditampilkan, kemudian mendiskusikan materi yang dipelajari. Media AR dapat digunakan sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran yang telah dirancang sehingga proses belajar menjadi lebih terarah dan menarik.
6.	Bagaimana respon dan partisipasi siswa selama mengikuti pembelajaran menggunakan media Augmented Reality?	Respon siswa sangat positif. Mereka terlihat antusias, aktif bertanya, serta lebih fokus mengikuti pembelajaran dibandingkan ketika hanya menggunakan buku teks. Siswa juga menunjukkan rasa ingin tahu yang tinggi terhadap materi yang dipelajari.

7.	Menurut pengamatan Ibu, apakah penggunaan media Augmented Reality membantu siswa memahami materi sastra yang diajarkan?	iya, sangat membantu. Visualisasi yang ditampilkan membuat siswa lebih mudah memahami isi materi, tokoh, alur cerita, maupun pesan yang terkandung dalam karya sastra. Saat diskusi dan evaluasi, siswa mampu menjelaskan materi dengan lebih baik.
8.	Apa kelebihan, kendala, dan harapan Ibu terhadap penggunaan medi a pembelajaran sastra berbasis	elebihannya adalah pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan meningkatkan minat belajar siswa. Kendala yang ditemukan lebih
	Augmented Reality ke depan?	pada keterbatasan perangkat dan adaptasi awal penggunaan media. Ke depan saya berharap media ini dapat dikembangkan pada lebih banyak materi sehingga dapat dimanfaatkan secara berkelanjutan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

TRANSKIP WAWANCARA

II. Identitas Informan

Nama : Silvi Ziana Mahmudah

Usia : 15 thun

Jabatan : Siswi Kelas VIII

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimana pendapatmu tentang pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan media Augmented Reality yang telah digunakan di kelas?	Menurut saya pembelajaran menggunakan media Augmented Reality sangat menarik dan berbeda dari biasanya. Saya lebih senang mengikuti pembelajaran karena dapat melihat gambar dan objek yang muncul secara nyata sehingga pembelajaran tidak membosankan.
2.	Bagaimana pengalamanmu saat menggunakan media Augmented Reality dalam pembelajaran sastra?	Saya merasa senang karena bisa melihat objek dan ilustrasi yang berhubungan dengan materi sastra secara langsung. Media tersebut membuat saya lebih fokus dan tertarik untuk mengikuti pembelajaran sampai selesai.
3.	Apakah media Augmented Reality membuatmu lebih aktif selama pembelajaran?	iya. Saya menjadi lebih aktif bertanya dan berdiskusi dengan teman karena penasaran dengan objek yang ditampilkan. Saya juga lebih berani menyampaikan pendapat saat guru memberikan pertanyaan.
4.	Apakah penggunaan media Augmented Reality membantu kamu memahami materi sastra yang diajarkan?	Sangat membantu. Saya lebih mudah memahami isi cerita, tokoh, latar, dan pesan yang terdapat dalam materi karena dapat melihat visualisasi yang ditampilkan melalui media tersebut.

5.	Apa kelebihan, kendala, dan harapanmu terhadap penggunaan media	Kelebihannya pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak membosankan. Kendalanya pada

	Augmented Reality dalam pembelajaran Bahasa Indonesia?	awal penggunaan saya masih perlu belajar cara mengoperasikan media tersebut. Saya berharap media seperti ini dapat digunakan lagi pada materi Bahasa Indonesia lainnya.

TRANSKIP WAWANCARA

III. Identitas Informan

Nama : Novem Yolan Sturaya

Usia : 15 Tahun

Jabatan : siswi kelas VIII

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimana pendapatmu tentang pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan media Augmented Reality yang telah digunakan di kelas?	Menurut saya pembelajaran menggunakan media Augmented Reality sangat menarik dan menyenangkan. Biasanya kami hanya belajar menggunakan buku dan penjelasan dari guru, tetapi dengan media AR pembelajaran menjadi lebih hidup karena ada tampilan visual yang dapat dilihat secara langsung. Hal tersebut membuat saya lebih semangat mengikuti pelajaran.
2.	Bagaimana pengalamanmu saat menggunakan media Augmented Reality dalam pembelajaran sastra?	Pengalaman saya sangat menyenangkan karena ini merupakan hal baru bagi saya. Saat menggunakan media AR, saya dapat melihat objek dan ilustrasi yang berkaitan dengan materi sastra sehingga saya lebih tertarik untuk memperhatikan pembelajaran. Saya juga merasa lebih mudah memahami isi materi yang dijelaskan oleh guru.

3.	Apakah media Augmented Reality membuatmu lebih aktif selama pembelajaran?	Ya, media AR membuat saya lebih aktif selama pembelajaran. Saya menjadi lebih fokus memperhatikan penjelasan guru, lebih sering bertanya ketika ada hal yang belum saya pahami, dan lebih berani
		mengemukakan pendapat saat kegiatan diskusi berlangsung.
4.	Apakah penggunaan media Augmented Reality membantu kamu memahami materi sastra yang diajarkan?	Sangat membantu. Dengan adanya visualisasi yang ditampilkan melalui media AR, saya lebih mudah memahami isi cerita, tokoh, alur, dan latar yang terdapat dalam materi sastra. Materi yang sebelumnya terasa sulit menjadi lebih mudah dipahami karena dapat dilihat secara lebih nyata.
5.	Apa kelebihan, kendala, dan harapanmu terhadap penggunaan media Augmented Reality dalam pembelajaran Bahasa Indonesia?	Kelebihan media AR adalah pembelajaran menjadi lebih menarik, tidak membosankan, dan membuat saya lebih mudah memahami materi. Kendala yang saya alami hanya pada awal penggunaan karena masih belum terbiasa mengoperasikan media tersebut. Namun setelah diberikan petunjuk oleh guru, saya dapat menggunakannya dengan baik. Harapan saya, media AR dapat digunakan kembali pada materi Bahasa Indonesia lainnya agar pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan mudah dipahami.

Lampiran 3

MODULAJAR PEMBELAJARAN BERBASIS AUGMENTED REALITY

A. Identitas

Komponen	Uraian
Satuan Pendidikan	SMP Al Falah Buluagung
Mapel	Bahasa Indonesia
Fase/Kelas	D / VIII
Materi	Mengulas Karya Fiksi
Model	Problem Based Learning
Media	Augmented Reality (Assemblr EDU), Smartphone, LCD, LKPD
Alokasi	1 x 45 menit

B. Capaian Pembelajaran

Peserta didik mampu memahami, menganalisis, dan mengulas karya fiksi secara kritis dengan memanfaatkan teknologi digital.

C. Tujuan Pembelajaran

- Mengidentifikasi struktur teks ulasan.
- Menentukan kelebihan dan kekurangan karya fiksi.
- Menyusun ulasan singkat berdasarkan hasil pengamatan AR.
- Mempresentasikan hasil ulasan dengan percaya diri.

D. Pemahaman Bermakna

Teknologi Augmented Reality membantu peserta didik memahami isi karya fiksi secara lebih nyata, interaktif, dan menarik.

E. Pertanyaan Pemantik

- Apa yang dimaksud karya fiksi?
- Mengapa sebuah karya perlu diulas?
- Bagaimana AR membantu memahami isi cerita?

F. Sarana dan Prasarana

Komponen	Uraian
Sarana	Smartphone, buku, LKPD
Prasarana	LCD, internet, aplikasi Assemblr EDU

G. Langkah Pembelajaran

Tahap	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa	Waktu
Pendahuluan	Salam, doa, apersepsi, tujuan.	Menjawab salam dan menyimak.	5
Orientasi	Menampilkan marker	Memindai marker dan	5

	AR.	mengamati objek 3D/video.	
Eksplorasi	Menjelaskan struktur ulasan.	Mengamati dan bertanya.	10
Diskusi	Membagikan LKPD.	Menganalisis karya fiksi dalam kelompok.	10
Presentasi	Memoderasi presentasi.	Menyampaikan hasil.	10
Penutup	Refleksi, evaluasi, tindak lanjut.	Menyimpulkan.	5

H. LKPD

1. Tuliskan identitas karya.
2. Buat sinopsis singkat.
3. Sebutkan kelebihan.
4. Sebutkan kekurangan.
5. Tuliskan simpulan ulasan.

I. Asesmen

Aspek	Indikator	Teknik	Bobot
Sikap	Aktif & kerja sama	Observasi	20
Pengetahuan	Memahami struktur	Tes	40
Keterampilan	Menyusun ulasan	Produk/Presentasi	40

Lampiran 4

DOKUMENTASI PENELITIAN

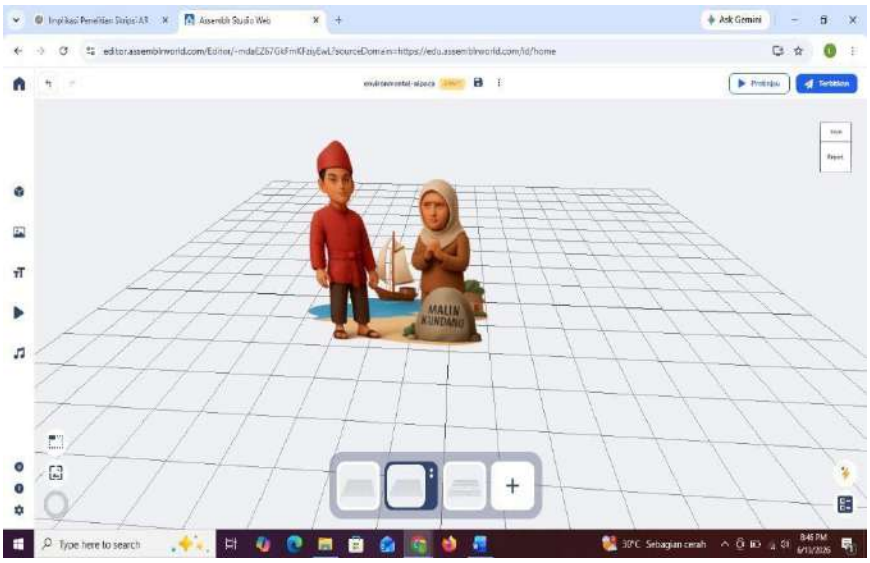


Gambar 1 Dokumentasi wawancara dengan ibu mira





Gambar 2 Dokumentasi Dengan Siswi Kelas 8



Gambar 3 Dekumentasi pembuatan Media AR

Lampiran 5

UNIVERSITAS KH. MUKHTAR SYAFAAT
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
Blokagung – Banyuwangi
UIMSYA
Alamat : PP. Darussalam Blokagung Banyuwangi, No Hp : 08113129333
E-Mail: official@uimsya.ac.id, Website: uimsya.ac.id, Kode Pos : 68491

Nomor : 51.2.12/131.103/ UIMSYA/FTK/B.7/VI/2026
Lamp. : -
Hal : **Pengantar Penelitian**

Kepada Yang Terhormat:
Kepala SMP Al Falah
Buluagung, Siliragung, Banyuwangi
Di - Tempat

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarokatuh

Yang bertanda tangan di bawah ini Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK) Universitas KH. Mukhtar Syafaat (UIMSYA) Blokagung Banyuwangi, memohonkan izin penelitian atas mahasiswa kami:

Nama	: Lia Thoyyibatun Nisa
TTL	: Margabatin, 14 Juli 2003
NIM	: 2211231041
Fakultas	: Tarbiyah dan Keguruan (FTK)
Program Studi	: Tadris Bahasa Indonesia (TBIN)
Alamat	: Margabatin, Waway Karya, Lampung Timur, Lampung
Dosen Pembimbing	: M.Hasbullah Ridwan, M.Pd.

Untuk dapat diterima melaksanakan penelitian di lembaga yang Bapak/Ibu pimpin, dalam rangka penyelesaian program **tugas akhir skripsi**.
Adapun judul penelitiannya adalah: ***"Pembelajaran Sastra Berbasis Augmented Reality Transformasi Mengubah Buku Teks Menjadi Pengalaman Interaktif Harian Siswa SMP"***.

Atas perkenan dan kerja samanya yang baik diucapkan banyak terima kasih.

Wassalamu'alaikum warahmatullahi wabarokatuh.

Blokagung, 09 Juni 2026
Dekan

Dr. Zulfi Zumala Dwi Andriani, S.S., M.A.
NUPTK. 6554762663230193

Lampiran 6

YAYASAN AL FALAH BULUAGUNG
SMP AL FALAH
Dusun Pecemengan, Rt 03 Rw 02, Desa Buluagung
Kec. Siliragung, Kab. Banyuwangi
"TERAKREDITASI A"
Email : smpalfalah@gmail.com
Akte Notaris: Endy Indra Permana, SH., M.Kn. No. 10 tanggal 10 November 2015
SK MENKUMHAM RI. No. AHU-00173.AH.02.01.Tahun 2015

SURAT KETERANGAN
NOMOR : 421.3/359/YYAFB-SMPAF/VI/2026

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala SMP Al Falah menerangkan bahwa :

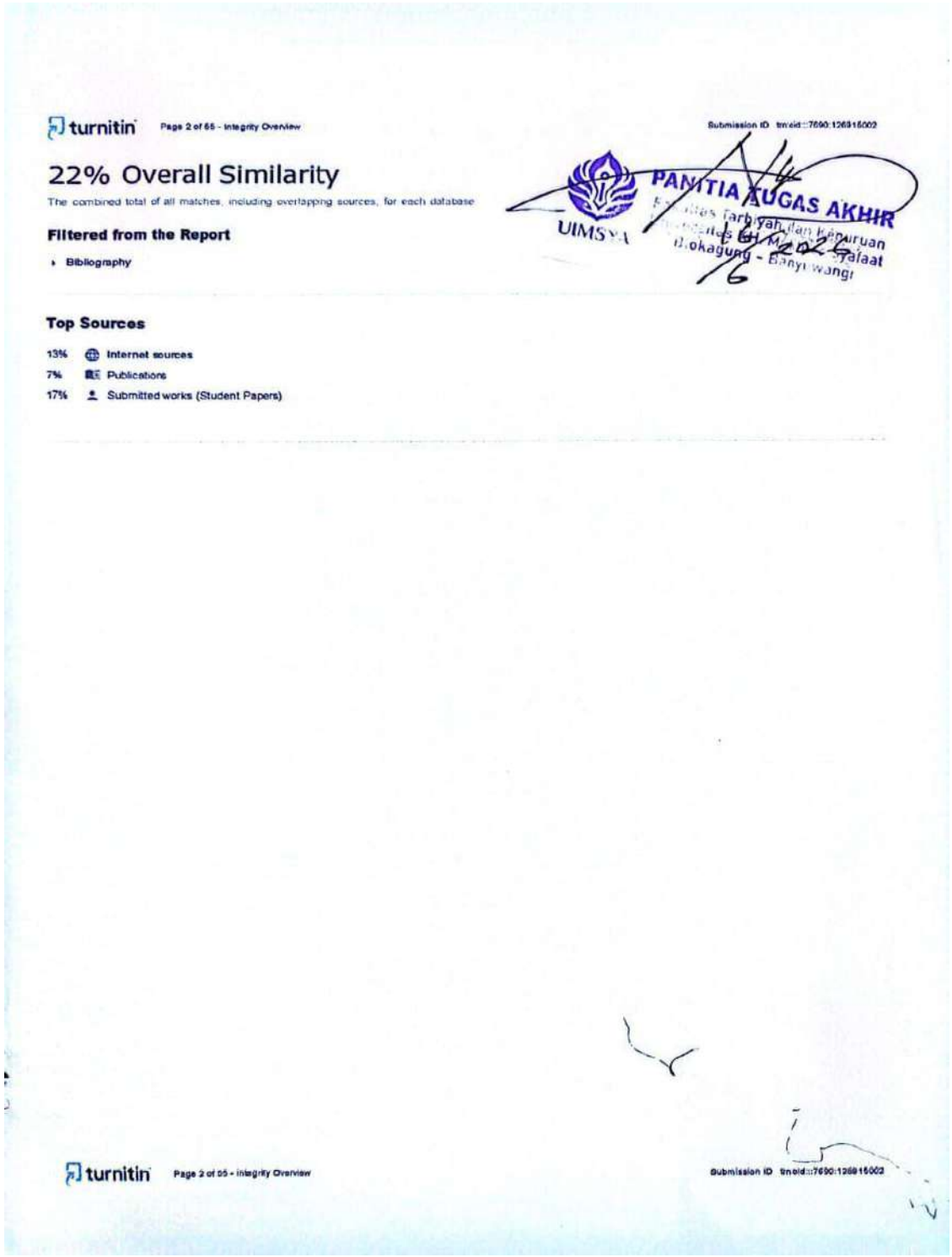
Nama	: Lia Thoyyibatyn Nisa
TTL	: Margabatin, 14 Juli 2003
Status	: Mahasiswa
NIM	: 2211231041
Program Studi	: Tadris Bahasa Indonesia (TBIN)
Instansi	: Universitas KH. Mukhtar Syafaat (UIMSYA)

Bahwa yang bersangkutan benar-benar telah melaksanakan kegiatan penelitian di SMP Al Falah Siliragung pada:

Tanggal Penelitian	: Mei - Juni
Judul Penelitian	: Pembelajaran Sastra Berbasis Augmented Reality Transformasi Mengubah Buku Teks Menjadi Pengalaman Interaktif Harian Siswa SMP

Demikian surat kuasa ini saya buat, agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Lampiran 7



turnitin Page 2 of 65 - Integrity Overview Submission ID trn:oid:::7690:126915002

22% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database

Filtered from the Report

- Bibliography

PANITIA TUGAS AKHIR
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Universitas KH. Mas Mansyur Syafaat
Blokagung - Banyuwangi
UIMSYA

Top Sources

13% Internet sources
7% Publications
17% Submitted works (Student Papers)

turnitin Page 2 of 65 - Integrity Overview Submission ID trn:oid:::7690:126915002

Lampiran 8

NIM	**2211231041**
NAMA	**LIA THOYYIBATUN NISA**
FAKULTAS	**TARBIYAH DAN KEGURUAN**
PROGRAM STUDI	**S1 TADRIS BAHASA INDONESIA**
PERIODE	**20252**
JUDUL	**PEMBELAJARAN SASTRA BERBASIS AUGMENTED REALITY 2025: TRANSFORMASI BUKU TEKS JADI PENGALAMAN INTERAKTIF HARIAN BAGI SISWA SEKOLAH MENENGAH PERTAMA**



TIDAK	Periode	Tanggal Mulai	Tanggal Selesai	Uraian Masalah	Bimbingan
1	20251	11 Juni 2026	11 Juni 2026	acc sidang skripsi	acc sidang skripsi
2	20251	11 Juni 2026	11 Juni 2026	acc sidang skripsi	acc sidang skripsi
3	20251	10 Juni 2026	10 Juni 2026	sacc keseluruhan	secara keseluruhan
4	20251	09 Juni 2026	10 Juni 2026	acc bab 5 lengkap	acc bab 5 lengkap
5	20251	05 Juni 2026	8 Juni 2026	setor bab 5 lengkap	revisi bab 5
6	20251	1 Juni 2026	04 Juni 2026	serot bab 5 kesimpulan	kemajuan bab 5
7	20251	19 Mei 2026	30 Mei 2026	setor bab 4 lengkap	acc bab 4 lengkap
8	20251	11 Mei 2026	18 Juni 2026	setor verifikasi data lapangan	acc verivikasi data lapangan
9	20252	28 April 2026	06 Mei 2026	setor bab 4	kemajuan bab 4
10	20251	02 Februari 2026	3 Februari 2026	SEMPRO	ACC SEMPRO
11	20251	22 Januari 2026	29 Januari 2026	setor BAB 3	ACC BAB 3
12	20251	8 Januari 2026	15 Januari 2026	Setor metode penelitian	Metode penelitian ACC
13	20251	27 Desember 2025	04 Desember 2025	setor BAB 1	acc BAB 1
14	20251	25 Desember 2025	1 Januari 2026	setor BAB 2	ACC BAB 2
15	20251	13 Desember 2025	20 Desember 2025	setor lstsr belakang	acc latar belakang
16	20251	11 Desember 2025	18 Desember 2025	setor kajian pustaka	akses kajian pustaka
17	20251	28 November 2025	06 Desember 2025	Pengajuan Judul	Judul ACC

Lampiran 9

Profil Penulis



Nama : Lia Thoyyibatun Nisa
Nim 2211231041
TTL : Margabatin, 14 Juli 2003
Prodi : Tadris Bahasa Indonesia
E-Mail : Liathoyyibatunnisa@Gmail.Com
Alamat : Rt. 013, Rw 007 Desa Margabatin, Kecamatan Waway Karya,Kabupaten Lampung Timur, Provinsi Lampung.
Riwayat Pendidikan : 1. TK Harapan Ibu Tahun 2007 – 2009
2. MI Sabilil Muttaqqin Tahun 2009 – 2015
3. MTS Ma'arif Nu 14 Sidorejo Tahun 2015 – 2018
4. MA Ma'arif Nu 02 Sidorejo Tahun 2018 – 2021
5. UIMSYA Blokagung Tahun 2022 – 2026

PEMBELAJARAN SASTRA BERBASIS AUGMENTED REALITY

TRANSFORMASI BUKU TEKS JADI
PENGALAMAN INTERAKTIF HARIAN
BAGI SISWA SMP

Buku ini hadir sebagai inovasi dalam dunia pendidikan, khususnya pembelajaran sastra di jenjang SMP. Melalui pemanfaatan teknologi Augmented Reality (AR), buku teks tidak lagi menjadi media statis, tetapi berubah menjadi jendela interaktif yang menghadirkan tokoh, latar, dan nilai sastra secara nyata dan menarik.

Dilengkapi dengan konsep, langkah implementasi, contoh aplikasi, serta evaluasi, buku ini diharapkan dapat menjadi panduan praktis bagi guru, calon pendidik, dan pengembang pembelajaran dalam menciptakan pengalaman belajar yang kreatif, menyenangkan, dan bermakna bagi siswa.

> "Sastra bukan hanya untuk dibaca,
> tetapi untuk dihidupkan dan dirasakan.
> Dengan AR, setiap halaman menjadi pengalaman."

SASTRA

AUGMENTED REALITY

INTERAKTIF & INSPIRATIF

ISBN 978-623-00000-0-0

9 786230 000000

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS KH. MUKHTAR SYAFAAT
BLOKAGUNG - BANYUWANGI