



Pengembangan Media Papan Iklan “Gen Alpha” Berbasis *Augmented Reality* untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Iklan

Zahara Cahya Septiani¹, Khaerunnisa²

¹²*Program Studi Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Ilmu
Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Jakarta*

Corresponding e-mail: zaharacahyaaaaa@gmail.com

ABSTRAK

Rendahnya keterampilan menulis teks iklan pada peserta didik kelas VIII SMP Lab School FIP UMJ ditunjukkan oleh pola penulisan yang monoton serta kesulitan dalam memahami unsur dan kaidah kebahasaan iklan. Permasalahan tersebut dipengaruhi oleh penggunaan media pembelajaran yang masih konvensional dan kurang interaktif. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran Papan Iklan “Gen Alpha” berbasis *Augmented Reality* (AR) serta menilai kelayakan dan efektivitasnya dalam meningkatkan keterampilan menulis teks iklan peserta didik. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan 4D yang meliputi tahap define, design, develop, dan disseminate. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas VIII SMP Lab School FIP UMJ dengan jumlah sampel 47 siswa yang dipilih melalui teknik simple random sampling. Pengumpulan data dilakukan melalui angket validasi ahli materi, ahli media, serta angket respons peserta didik, kemudian dianalisis menggunakan teknik persentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memperoleh kategori sangat layak, dengan persentase validasi ahli materi sebesar 100% dan ahli media sebesar 90%. Respons peserta didik pada uji coba lapangan awal mencapai 87,5% dan meningkat menjadi 90% pada uji coba utama. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media berbasis AR mampu meningkatkan pemahaman unsur iklan, kreativitas dalam menyusun kalimat persuasif, serta keterampilan menulis teks iklan. Dengan demikian, media Papan Iklan “Gen Alpha” berbasis AR layak digunakan sebagai alternatif inovatif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, *Augmented Reality*, Menulis Teks Iklan.

ABSTRACT

The low advertising text writing skills of eighth-grade students of SMP Lab School FIP UMJ are indicated by monotonous writing patterns and difficulties in understanding the elements and linguistic rules of advertising. These problems are influenced by the use of learning media that are still conventional and less interactive. Therefore, this study aims to develop a learning media "Gen Alpha" Billboard based on *Augmented Reality* (AR) and assess its feasibility and effectiveness in improving students' advertising text writing skills. This study uses the *Research and Development* (R&D) method with a 4D development model that includes the define, design, develop, and disseminate stages. The research subjects were eighth-grade students of SMP Lab School FIP UMJ with a sample of 47 students selected through a simple random sampling technique. Data collection was carried out through a validation questionnaire from material experts, media experts, and student response questionnaires, then analyzed using a percentage technique. The results showed that the developed media obtained a very feasible category, with a validation percentage of material experts of 100% and

media experts of 90%. Student response in the initial field trial reached 87.5% and increased to 90% in the main trial. These results indicate that AR-based media can improve understanding of advertising elements, creativity in constructing persuasive sentences, and advertising copywriting skills. Therefore, the AR-based "Gen Alpha" Billboard media is suitable for use as an innovative alternative in Indonesian language learning.

Keywords: *Learning Media, Advertising Text Writing, Augmented Reality.*

PENDAHULUAN

Pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi menuntut dunia pendidikan untuk melakukan transformasi pada sistem dan pola pikir guna memacu kreativitas serta kompetensi peserta didik. Pemanfaatan teknologi menjadi kunci dalam memperkuat kualitas individu di era digital (Hapsari & Wulandari, 2020). Situasi ini mengharuskan para pengajar untuk memperbarui teknik dan metode pembelajaran agar selaras dengan kemajuan teknologi. Hal ini juga berlaku dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yang bertujuan untuk membekali peserta didik dalam menghadapi berbagai hambatan belajar di era digital saat ini. Namun, pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran masih menghadapi tantangan, seperti keterbatasan akses dan fasilitas yang tidak merata, sehingga inovasi pembelajaran berbasis teknologi belum dapat dimanfaatkan secara optimal di seluruh satuan pendidikan (Surya & Moramowati, 2023; Bahani & Kholid, 2024). Maka dari itu, penggunaan media pembelajaran inovatif menjadi krusial untuk menciptakan proses belajar yang interaktif dan efektif. Hal ini bertujuan agar pembelajaran tidak lagi terpaku pada metode ceramah maupun media konvensional yang bersifat searah.

Penerapan kurikulum merdeka semakin menegaskan pentingnya inovasi pembelajaran berbasis teknologi. Kurikulum ini menghadirkan pendekatan pembelajaran yang berbeda dari Kurikulum 2013, terutama dalam pergeseran acuan pembelajaran dari indikator menuju capaian pembelajaran (CP). Selain itu, perencanaan pembelajaran yang sebelumnya dituangkan dalam rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) mengalami transformasi menjadi perangkat pembelajaran yang berfungsi sebagai panduan fleksibel dalam proses pembelajaran (Suryati et al., 2023; Aufaa & Andaryani, 2023). Seiring dengan perubahan tersebut, perangkat pembelajaran turut mengalami penyesuaian yang mencakup CP, ATP dan modul ajar sebagai komponen utama dalam pelaksanaan kurikulum merdeka (Zakso, 2023). Transformasi ini mengharuskan pendidik untuk terampil

dalam mengadaptasi perangkat pembelajaran modern serta merancang media yang mampu mengakselerasi kompetensi peserta didik, khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Integrasi teknologi dalam bidang ini diproyeksikan tidak hanya memperkuat pemahaman konsep, tetapi juga mengasah aspek produktif peserta didik, terutama dalam keterampilan menulis (Nursyaidah et al., 2023; Noor Ali et al., 2024).

Materi kelas VIII semester ganjil menjadi salah satu contoh dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yang sangat potensial untuk mengintegrasikan media berbasis teknologi guna memacu kemampuan menulis peserta didik, khususnya pada topik “Membuat Iklan, Slogan, dan Poster”. Dalam konteks perkembangan teknologi saat ini, kemampuan menulis iklan menjadi kompetensi penting karena iklan berfungsi sebagai media komunikasi persuasif yang mempengaruhi pembaca. Meskipun peserta didik telah memiliki pengalaman dalam membuat poster iklan sekolah, hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa keterampilan menulis iklan masih rendah. Berdasarkan kuesioner awal pada 50 peserta didik kelas VIII SMP Lab School FIP UMJ, 95% peserta didik menyatakan minat terhadap pembelajaran bahasa Indonesia, namun hanya 24% peserta didik yang menunjukkan ketertarikan pada materi iklan. Selain itu, 60% peserta didik masih mengalami kesulitan dalam mengidentifikasi dan menerapkan unsur-unsur iklan secara tepat, khususnya dalam penyusunan kalimat persuasif yang variatif dan kreatif.

Hambatan yang muncul tidak hanya terbatas pada penguasaan konsep, tetapi juga dipicu oleh minimnya variasi media pembelajaran yang masih bersifat tradisional, seperti ketergantungan pada buku cetak dan alat peraga visual statis. Media pembelajaran yang kurang interaktif menyebabkan motivasi belajar menurun dan berdampak pada rendahnya kemampuan peserta didik dalam menghasilkan teks iklan yang kreatif, logis, dan sesuai struktur. Padahal, capaian pembelajaran bahasa Indonesia fase D menuntut peserta didik untuk mampu menulis teks sesuai jenisnya secara logis, kritis, kreatif, dan menarik. Oleh sebab itu, diperlukan kehadiran media pembelajaran yang mampu melampaui sekadar penjelasan teoritis dengan menyajikan pengalaman belajar visual yang jauh lebih interaktif.

Penelitian oleh Faridi et al. (2021), Sudirman et al. (2024), dan Juwairiah et al. (2025) menegaskan bahwa visualisasi objek tiga dimensi yang menarik dalam

teknologi AR secara efektif memperkuat pemahaman konsep peserta didik. Kemampuan AR dalam memadukan elemen nyata dan virtual secara interaktif terbukti mempermudah peserta didik dalam mencerna materi yang bersifat abstrak (Sathyapriya et al., 2024; Yudiernawati et al., 2025). Namun, penelitian sebelumnya umumnya berfokus pada materi teks prosedur atau materi lain, sedangkan penerapan AR secara spesifik untuk meningkatkan keterampilan menulis teks iklan masih terbatas. Selain itu, sebagian besar penelitian lebih menekankan aspek kelayakan media, bukan pada efektivitasnya dalam mendukung keterampilan menulis secara langsung.

Berdasarkan kesenjangan penelitian tersebut, pengembangan media papan iklan "Gen Alpha" berbasis AR dirancang sebagai solusi inovatif yang mampu mengonkretkan unsur-unsur iklan melalui visualisasi digital. Selain mempermudah pemahaman, media ini juga ditujukan untuk menstimulasi kreativitas peserta didik dalam memproduksi teks iklan yang lebih variatif. Media ini disesuaikan dengan karakteristik Generasi Alpha yang sangat dekat dengan teknologi digital (Hale, 2022), sehingga pemanfaatan AR dipandang relevan dan potensial untuk meningkatkan keterlibatan belajar, motivasi, serta keterampilan menulis peserta didik.

Maka dari itu, penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi sekaligus menganalisis hambatan yang dihadapi peserta didik dalam menyusun teks iklan yang sesuai dengan unsur-unsur pembentuknya, dan mengembangkan serta menilai kelayakan media pembelajaran papan iklan berbasis AR sebagai sarana untuk meningkatkan keterampilan menulis iklan. Secara teoretis, penelitian ini berkontribusi memperkaya kajian inovasi media pembelajaran berbasis AR dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Secara praktis, penelitian ini memberikan alternatif media pembelajaran yang interaktif, relevan dengan perkembangan teknologi, dan efektif dalam mendukung peningkatan keterampilan menulis peserta didik.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Lab School FIP UMJ dengan melibatkan peserta didik kelas VIII sebagai subjek. Mengadopsi metode *Research and Development*, penelitian ini difokuskan pada pengembangan produk media pembelajaran Papan Iklan 'Gen Alpha' berbasis *Augmented Reality* guna mengoptimalkan keterampilan menulis teks iklan peserta didik. Penelitian

pengembangan dipilih untuk memastikan media yang dikembangkan layak dan mendukung pembelajaran menulis teks iklan. Model pengembangan yang digunakan adalah model 4D (Thiagarajan) yang meliputi tahap *define*, *design*, *develop*, dan *disseminate*.

Pada tahap *define* dilakukan dengan identifikasi kebutuhan pengembangan media pembelajaran melalui lima analisis, yaitu: 1) *front end analysis* untuk mengidentifikasi permasalahan pembelajaran; 2) *learner analysis* untuk mengkaji karakteristik peserta didik; 3) *task analysis* untuk memetakan tugas belajar yang harus diselesaikan; 4) *concept analysis* untuk menentukan konsep penting yang harus dikuasai; dan (5) *specifying instructional objectives* untuk merumuskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Selanjutnya, pada tahap *design* dilakukan dengan penyusunan desain media pembelajaran, penentuan format, pemilihan materi, serta penyusunan instrumen penilaian. Hasil analisis kebutuhan yang diperoleh dari wawancara dengan pendidik Bahasa Indonesia serta kuesioner peserta didik digunakan sebagai dasar perancangan prototipe media pembelajaran berbasis AR.

Memasuki tahap *develop* (pengembangan), media pembelajaran divalidasi oleh ahli materi dan ahli media menggunakan instrumen angket. Komentar serta saran dari para ahli tersebut dijadikan acuan untuk merevisi media sebelum dilanjutkan ke tahap uji coba lapangan awal. Langkah ini bertujuan untuk menjangking respons pengguna sekaligus mengevaluasi tingkat kelayakan awal media tersebut. Tahap terakhir adalah *disseminate*, yaitu implementasi media pembelajaran pada subjek yang lebih luas melalui uji coba lapangan utama untuk menilai efektivitas dan kelayakannya. Pada tahap ini juga disusun buku panduan digital agar media dapat digunakan secara praktis, efisien, dan berkelanjutan.

Penelitian ini melibatkan seluruh peserta didik kelas VIII SMP Lab School FIP UMJ yang berjumlah 50 sebagai populasi. Dengan menerapkan rumus Isaac dan Michael pada tingkat kesalahan 1%, diperoleh sampel sebanyak 47 peserta didik. Pemilihan tingkat presisi yang sangat tinggi ini bertujuan agar data yang dihasilkan benar-benar representatif terhadap kondisi populasi. Sampel dipilih menggunakan teknik *Simple Random Sampling* guna menjamin kesetaraan peluang bagi setiap peserta didik. Proses penelitian mencakup uji coba lapangan awal pada 22 peserta didik dan uji coba utama pada 25 peserta didik, dengan validasi yang

dilakukan oleh ahli materi serta ahli media

Data dikumpulkan menggunakan tiga jenis instrumen angket. Pertama, angket validasi ahli materi yang difokuskan pada penilaian aspek ketepatan, kedalaman, serta relevansi materi. Kedua, angket validasi ahli media guna mengevaluasi kualitas visual, desain, dan fungsionalitas teknis media. Terakhir, angket respons peserta didik didistribusikan selama uji coba lapangan awal dan utama untuk mengukur tingkat daya tarik serta keterbacaan media, kemudahan penggunaan, dan manfaat media dalam pembelajaran menulis iklan. Instrumen penelitian yang digunakan berupa angket berskala Likert dengan lima kategori penilaian, yaitu Sangat Baik (5), Baik (4), Cukup (3), Kurang (2), dan Sangat Kurang (1).

Analisis data dilakukan menggunakan teknik persentase untuk mengukur tingkat kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan. Skor yang diperoleh kemudian diklasifikasikan ke dalam lima kategori, yakni: Sangat Layak (81–100%), Layak (61–80%), Cukup (41–60%), Kurang (21–40%), dan Sangat Kurang (kurang dari 21%). Kategorisasi ini berfungsi sebagai penilaian untuk menentukan apakah media Papan Iklan 'Gen Alpha' berbasis AR memenuhi kriteria sebagai media pembelajaran menulis teks iklan. Adapun formulasi perhitungan yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan:

λ^2 dengan dk = 1, taraf kesalahan bisa 1%, 5%, 10%.
P = Q = 0,5. d = 0,05. s = jumlah sampel

Keterangan:

s = Jumlah sampel

λ^2 = Chi Kuadrat yang harganya tergantung derajat kebebasan dan tingkat kesalahan. Untuk Derajat Kebebasan 1 dan kesalahan 5% harga Chi Kuadrat = 3,841. Lihat tabel Chi Kuadrat, tabel VI

N = Jumlah populasi

P = Peluang benar (0,5)

Q = Peluang salah (0,5)

d = Perbedaan antara rata-rata sampel dengan rata-rata populasi. Perbedaan bisa 0,01; 0,05, dan 0,10

Sugiyono, (2022: 148)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini berhasil mengembangkan media Papan Iklan 'Gen Alpha'

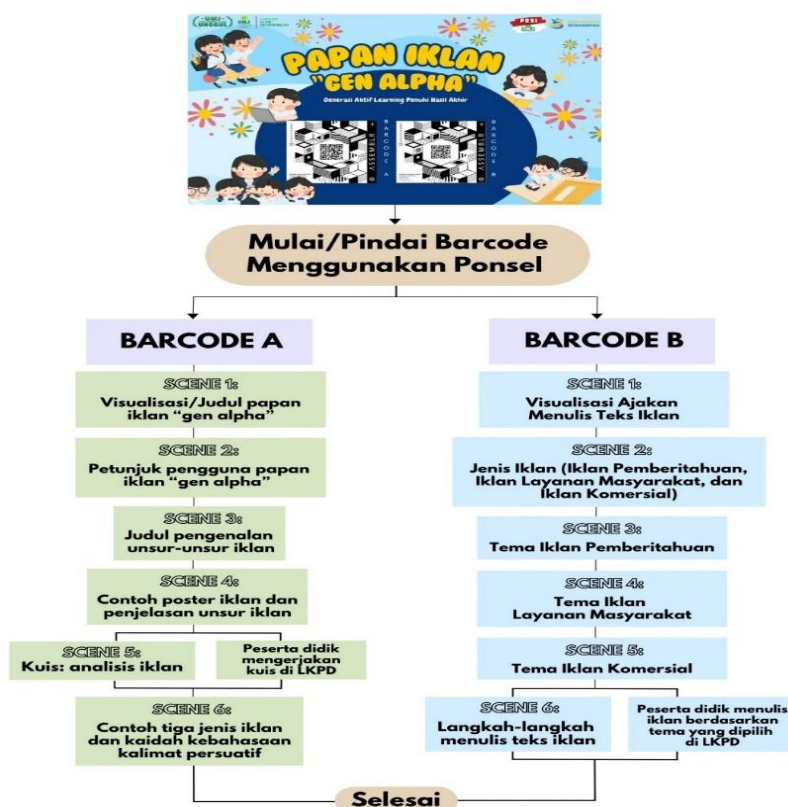
berbasis *Augmented Reality* sebagai instrumen penunjang dalam pembelajaran menulis teks iklan bagi peserta didik kelas VIII. Melalui penerapan model pengembangan 4D (*Define, Design, Develop, dan Disseminate*) yang terstruktur, produk ini telah dinyatakan layak secara konseptual dan siap diimplementasikan dalam skenario pembelajaran yang nyata.

Pada tahap *define*, diperoleh temuan bahwa pembelajaran materi iklan di SMP Lab School FIP UMJ masih terkendala keterbatasan media pembelajaran yang didominasi buku teks, poster, dan PowerPoint. Kondisi ini menyebabkan pendidik harus mengulang penjelasan dan peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami unsur iklan dan kalimat persuasif. Melalui kuesioner, peserta didik juga mengungkapkan kebutuhan terhadap media yang lebih interaktif, visual, atraktif, dan mampu meningkatkan motivasi belajar. Berdasarkan temuan tersebut, pengembangan media papan iklan “Gen Alpha” berbasis AR dinilai relevan karena berpotensi menyajikan visualisasi tiga dimensi, memberikan contoh iklan yang kontekstual, serta menyediakan panduan penulisan iklan secara sistematis.

Selanjutnya, analisis tugas menunjukkan bahwa pengembangan media diselaraskan dengan capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, dan materi berdasarkan Kurikulum Merdeka, sehingga media tidak hanya memfasilitasi akses sumber belajar, tetapi juga mendukung penguatan kompetensi peserta didik dalam memahami unsur iklan, menerapkan bahasa persuasif, dan menulis teks iklan secara tepat. Analisis konsep kemudian memastikan bahwa materi yang dimuat dalam media dikembangkan berdasarkan buku ajar Kurikulum Merdeka dan artikel ilmiah, sehingga penyajian materi iklan dan kaidah kebahasaan kalimat persuasif menjadi lebih komprehensif, relevan, dan mudah dipahami. Tahap terakhir adalah perumusan tujuan pembelajaran yang difokuskan pada peningkatan pemahaman konsep, keterampilan menulis teks iklan, serta motivasi belajar melalui pengalaman belajar yang interaktif. Dengan demikian, media papan iklan “Gen Alpha” berbasis AR yang dikembangkan dinilai relevan, layak, dan potensial untuk meningkatkan keterampilan menulis iklan peserta didik secara efektif.

Tahap *design* diarahkan pada perancangan bentuk media serta perangkat pendukungnya, pada tahap ini disusun desain papan iklan “Gen Alpha” berbasis AR, penentuan format media, penyusunan materi sesuai kompetensi dasar, serta penyusunan rancangan awal yang terdiri dari penyusunan konten dan pembuatan

prototipe. Media dirancang agar mudah digunakan, sesuai karakteristik peserta didik, serta mampu menampilkan objek visual iklan melalui teknologi AR. Hasil rancangan awal diwujudkan dalam bentuk media pembelajaran yang menyajikan materi teks iklan berdasarkan buku bahasa Indonesia untuk SMP kelas VIII dan artikel ilmiah. Penelitian ini menggunakan website Assemblr Edu dalam pengembangan media pembelajaran Papan Iklan "Gen Alpha" berbasis AR.



Gambar 1. Diagram Flowchart

Diagram alur kerja berbasis AR di atas menunjukkan tahapan interaksi peserta didik dengan media. Proses pembelajaran diawali dengan pemindaian dua jenis *barcode*, yaitu *Barcode A* dan *Barcode B* yang masing-masing menampilkan sejumlah *scene* dalam bentuk visual tiga dimensi (3D). *Barcode A* memuat materi pengenalan unsur-unsur iklan, seperti poster, kuis analisis, serta kaidah kebahasaan kalimat persuasif. Sementara itu, *Barcode B* difokuskan pada pemberian inspirasi menulis melalui pemilihan jenis dan tema iklan serta penyajian langkah-langkah penulisan iklan secara sistematis. Struktur dua *barcode* ini dirancang untuk membangun alur pembelajaran bertahap, dimulai dari pemahaman konsep hingga produksi teks iklan. Desain tersebut memungkinkan peserta didik belajar secara mandiri, interaktif, dan kontekstual melalui visualisasi tiga dimensi.

Tabel 1. Hasil Analisis Data Validasi Materi

No.	Komponen	Skor Penilaian				
		5 (SB)	4 (B)	3 (C)	2 (K)	1 (SK)
	Aspek Kesesuaian Materi					
1.	Materi iklan sesuai dengan Kurikulum Merdeka					
2.	Materi iklan sesuai dengan Capaian Pembelajaran Fase D, yaitu "Menulis gagasan, pandangan, arahan, pesan, pengalaman, dan/atau imajinasi dalam berbagai tipe teks secara logis, kritis, kreatif, menarik, dan/atau indah."					
3.	Materi iklan sesuai dengan Capaian Pembelajaran Fase Menulis, yaitu "Peserta didik menulis kalimat yang lebih bervariasi."					
4.	Materi iklan sesuai dengan Tujuan Pembelajaran, yaitu "Peserta didik mampu menulis teks iklan berdasarkan unsur-unsur pembangun iklan yang berisikan judul iklan, gambar iklan, isi iklan, kalimat persuasif, dan informasi kontak pada iklan."					
5.	Materi mengenai unsur-unsur iklan sudah sesuai					
6.	Penjelasan terkait kaidah kebahasaan kalimat persuasif sudah sesuai dan mudah dipahami					
7.	Contoh poster iklan sudah sesuai dengan jenis-jenis iklan					
8.	Penjelasan terkait masing-masing tema iklan sudah sesuai dan mudah dipahami					
	Aspek Keakuratan Materi					
9.	Kelengkapan materi iklan sudah sesuai, mulai dari jenis iklan, tema iklan, unsur-unsur iklan, sampai kaidah kebahasaan kalimat persuasif pada iklan					
10.	Kecukupan materi untuk mencapai capaian pembelajaran					
11.	Materi iklan sederhana dan mudah dipahami					
	Aspek Kemuktahiran Materi					
12.	Materi iklan yang disampaikan runtut					
13.	Materi iklan yang terdapat pada poster menjelaskan tentang kebahasaan persuasif					
14.	Penggunaan gambar dan elemen visual lainnya sudah sesuai dengan materi iklan					
15.	Gambar dan isi pada poster iklan bersifat terbaru					
	Aspek Penyajian Materi					
16.	Penjelasan mengenai jenis, tema, unsur, dan kaidah kebahasaan iklan sesuai dengan pemahaman peserta didik					
17.	Materi iklan pada media pembelajaran papan iklan "gen alpha" berbasis AR mendorong rasa ingin tahu peserta didik					
18.	Pembelajaran menulis iklan menggunakan media pembelajaran papan iklan "gen alpha" berbasis AR dapat menarik minat belajar peserta didik					

Hasil validasi oleh ahli materi menunjukkan bahwa media pembelajaran memperoleh persentase kelayakan sebesar 100% dengan kategori "Sangat Layak". Penilaian ini dilakukan oleh satu orang ahli yang kompeten di bidangnya, yaitu satu orang guru pengampu mata pelajaran Bahasa Indonesia tingkat SMP, Ibu Nurlaely Aulia, M.Pd. Pelibatan ahli dari unsur akademisi dan praktisi bertujuan untuk

memastikan kredibilitas dan keandalan materi yang dikembangkan. Penilaian mencakup kesesuaian materi dengan Kurikulum Merdeka, keakuratan konsep iklan, serta kejelasan penyajian unsur dan kaidah kebahasaan kalimat persuasif. Validator menyatakan bahwa materi yang disajikan telah sesuai dengan capaian dan tujuan pembelajaran tanpa memerlukan revisi substansial.

Tabel 2. Hasil Analisis Data Validasi Media

No.	Komponen	Skor Penilaian				
		5 (SB)	4 (B)	3 (C)	2 (K)	1 (SK)
	Aspek Tampilan					
1.	Ukuran gambar/ilustrasi dan tulisan yang tertera proposional					
2.	Kombinasi warna yang terkandung dalam gambar/ilustrasi pada papan iklan "gen alpha" berbasis AR terlihat menarik					
3.	<i>Barcode</i> pada papan iklan "gen alpha" berbasis AR dapat dipindai					
4.	Tampilan poster iklan 3D yang terdapat dalam <i>barcode</i> papan iklan "gen alpha" berbasis AR menarik perhatian peserta didik					
5.	Penempatan penjelasan unsur-unsur iklan pada poster sudah tepat					
6.	Penjelasan unsur-unsur iklan dalam bentuk 3D dapat berfungsi dengan baik					
7.	Tampilan kuis terkait analisis iklan 3D yang terdapat dalam <i>barcode</i> papan iklan "gen alpha" berbasis AR membantu peserta didik memahami unsur-unsur iklan					
8.	Tampilan penjelasan kaidah kebahasaan kalimat persuasif dalam bentuk 3D menarik perhatian peserta didik dan membantu dalam menulis iklan					
9.	Tampilan berbagai jenis dan tema pada iklan dalam bentuk 3D membantu peserta didik untuk menulis iklan					
10.	Media papan iklan "gen alpha" berbasis AR mudah digunakan					
	Aspek Bahasa					
11.	Bahasa yang digunakan pada media papan iklan "gen alpha" berbasis AR mudah dipahami					
12.	Ketepatan penempatan materi di setiap tampilan					
13.	Penjelasan materi di setiap tampilan sudah tepat					
14.	Petunjuk penggunaan media papan iklan "gen alpha" berbasis AR mudah dipahami peserta didik					

Validasi oleh ahli media memperoleh persentase kelayakan sebesar 81,3% pada tahap awal dan meningkat menjadi 90% setelah dilakukan revisi. Proses validasi media dilakukan oleh satu orang ahli multimedia pembelajaran, yaitu Bapak Adi Alam, S.Kom., M.M.S.I., yang merupakan dosen Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi Universitas Muhammadiyah Jakarta. Perbaikan difokuskan pada penguatan identitas media, penambahan petunjuk navigasi, dan optimalisasi

transisi antar scene. Hasil validasi ulang menegaskan bahwa media pembelajaran telah memenuhi aspek tampilan, kemudahan penggunaan, dan keterbacaan bahasa.

Tabel 3. Respon Peserta Didik pada Uji Coba Lapangan Awal

	Nama	Skala Penilaian					Jumlah Skor
		1	2	3	4	5	
1.	ABP	0	0	0	5	8	92%
2.	AFR	0	0	0	6	7	91%
3.	ADP	0	0	0	12	1	82%
4.	BSN	0	0	0	7	6	89%
5.	BKS	0	0	0	6	7	91%
6.	DIM	0	0	0	7	6	89%
7.	DAS	0	0	0	2	11	97%
8.	EMI	0	0	0	1	12	98%
9.	ERF	0	0	0	0	13	100%
10.	FAS	0	0	0	2	11	97%
11.	FIM	0	0	0	0	13	100%
12.	FKL	0	0	0	12	1	82%
13.	GRA	0	0	0	7	6	89%
14.	IHL	0	0	0	0	13	100%
15.	IWK	0	0	0	2	11	97%
16.	KSW	0	0	0	0	13	100%
17.	LAS	0	0	0	0	13	100%
18.	MFA	0	0	0	6	7	91%
19.	TAP	0	0	3	5	5	83%
20.	UKR	0	0	1	5	7	89%
21.	VAP	0	0	2	7	4	83%
22.	ZMF	0	0	2	6	5	85%
Total Skor							1925%
Presentase rata-rata							87,5%
Kriteria							Sangat Layak

Hasil uji coba lapangan awal mendapatkan nilai rata-rata sebesar 87,5%. Capaian ini mengindikasikan bahwa respons peserta didik kelas VIII-1 terhadap media yang dikembangkan berada pada interval 81%–100%, sehingga dapat dikategorikan “Sangat Layak” atau “Sangat Baik”. Berdasarkan perolehan tersebut, media Papan Iklan “Gen Alpha” terbukti berfungsi secara optimal, menarik, serta efektif dalam membantu peserta didik memahami materi teks iklan dan mengasah keterampilan menulis tanpa memerlukan revisi yang bersifat substansial.

Tabel 4. Respon Peserta Didik pada Uji Coba Lapangan Utama

No	Nama	Skala Penilaian					Jumlah Skor
		1	2	3	4	5	
1.	ADN	0	0	1	5	7	89%
2.	AL	0	0	0	0	13	100%
3.	ARW	0	0	0	4	9	94%

4.	AMZ	0	0	0	13	0	80%
5.	AZA	0	0	0	1	12	98%
6.	BTM	0	0	0	0	13	100%
7.	BYT	0	0	0	6	7	91%
8.	CDA	0	0	1	6	6	88%
9.	DFA	0	0	3	7	3	80%
10.	FAN	0	0	0	5	8	92%
11.	FR	0	0	0	7	6	89%
12.	GMA	0	0	0	7	6	89%
13.	HAF	0	0	0	8	5	88%
14.	KA	0	0	1	8	4	85%
15.	KNS	0	0	4	5	4	80%
16.	LPW	0	0	4	6	3	78%
17.	LPT	0	0	0	8	5	88%
18.	MIF	0	0	0	5	8	92%
19.	MRL	0	0	0	5	8	92%
20.	MSY	0	0	0	7	6	89%
21.	NRA	0	0	0	5	8	92%
22.	NSF	0	0	0	5	8	92%
23.	RKA	0	0	0	7	6	89%
24.	VNA	0	0	0	0	13	100%
25.	WRA	0	0	0	0	13	100%
Total Skor							2255%
Persentase Rata-rata							90%
Kriteria							Sangat Layak

Hasil uji coba lapangan utama mencatatkan nilai rata-rata sebesar 90% yang mengindikasikan bahwa respons peserta didik berada pada interval 81%–100%. Capaian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran Papan Iklan 'Gen Alpha' berbasis AR termasuk dalam kategori 'Sangat Layak' atau 'Sangat Baik' untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil ini memperlihatkan kualitas media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti tetap stabil dan efektif, meskipun diterapkan pada kelompok subjek yang berbeda. Media papan iklan "gen alpha" berbasis AR ini terbukti berfungsi dengan sangat baik dan mampu membantu peserta didik memahami materi teks iklan secara lebih efektif, terutama dalam keterampilan menulis. Dengan persentase yang tinggi, media ini dinyatakan layak digunakan dan direkomendasikan untuk implementasi lebih luas.

Pembahasan

Hasil akhir pengembangan media Papan Iklan “Gen Alpha” berbasis AR menunjukkan bahwa media pembelajaran mampu menghadirkan suasana belajar yang baru, menarik, dan bermakna bagi peserta didik. Keberadaan media berbasis AR yang sebelumnya belum pernah diterapkan dalam pembelajaran bahasa Indonesia di SMP Lab School FIP UMJ memberikan pengalaman belajar yang berbeda dari media konvensional. Peserta didik menunjukkan antusiasme yang

tinggi karena dapat mengamati materi iklan dalam bentuk visual tiga dimensi (3D) serta berinteraksi langsung dengan elemen-elemen media. Interaktivitas ini memungkinkan peserta didik tidak hanya memahami konsep iklan secara teoritis, tetapi juga mengaitkannya dengan praktik menulis iklan berdasarkan unsur-unsur iklan dan kaidah kebahasaan kalimat persuasif yang disajikan melalui *barcode* yang dapat diakses menggunakan perangkat pribadi. Kondisi tersebut menjadikan proses pembelajaran lebih dinamis dan tidak monoton dibandingkan pembelajaran yang hanya mengandalkan media presentasi statis seperti power point.

Dari perspektif pedagogis, penggunaan media berbasis AR berperan sebagai penghubung antara pemahaman konsep dan keterampilan produksi teks. Visualisasi iklan dalam format 3D membantu peserta didik memahami keterkaitan antara teks, gambar, warna, dan tata letak iklan sebagai satu kesatuan makna. Dengan demikian, keterampilan menulis iklan tidak lagi dipahami sebatas merangkai kalimat persuasif, tetapi sebagai proses komunikasi visual yang utuh. Temuan ini memperkuat pandangan bahwa pembelajaran menulis akan lebih efektif apabila didukung oleh media multimodal yang mampu menstimulasi ide, kreativitas, dan daya imajinasi peserta didik, khususnya pada generasi Alpha yang memiliki kedekatan tinggi dengan teknologi digital.

Penyempurnaan media pembelajaran dilakukan secara sistematis berdasarkan saran dan komentar dari validator ahli materi dan ahli media. Perbaikan yang dilakukan, seperti penegasan identitas media pada tampilan awal, penambahan petunjuk penggunaan, serta pengembangan sistem navigasi yang lebih responsif, menunjukkan bahwa media ini telah melalui proses evaluasi yang ketat sebelum digunakan secara luas. Penyempurnaan tersebut tidak hanya meningkatkan kualitas tampilan visual, tetapi juga memperkuat aspek kemudahan penggunaan, sehingga peserta didik dapat mengoperasikan media secara mandiri tanpa mengalami kebingungan. Hal ini menjadi indikator bahwa media Papan Iklan “Gen Alpha” berbasis AR telah memenuhi standar kelayakan yang tinggi sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia.

Kualitas media pembelajaran ini dikuatkan oleh hasil uji coba lapangan yang menunjukkan respons positif serta konsisten dari peserta didik. Pada uji coba awal di kelas VIII-1, media mencapai persentase kelayakan 87% dengan kategori 'Sangat Layak', yang kemudian meningkat menjadi 90% pada uji coba utama di kelas VIII-

2. Konsistensi perolehan skor tinggi pada dua kelompok subjek ini membuktikan bahwa media tidak hanya unggul secara visual, tetapi juga relevan dalam mendukung keterampilan menulis teks iklan. Nilai positif tersebut mengindikasikan bahwa penggunaan AR mampu memperjelas pemahaman peserta didik mengenai unsur iklan sekaligus menstimulasi kreativitas dan struktur penulisan iklan.

Pada tahap akhir pengembangan, proses penyebarluasan media dilengkapi dengan penyusunan buku panduan digital yang dirancang secara visual menarik menggunakan platform Canva. Keberadaan buku panduan ini berfungsi sebagai pendukung implementasi media pembelajaran, baik bagi pendidik maupun peserta didik, dalam memahami langkah-langkah penerapan teknologi AR pada materi iklan. Akses buku panduan melalui tautan Google Drive memungkinkan proses difusi dan adopsi media pembelajaran berlangsung secara lebih efisien. Dengan demikian, media Papan Iklan “Gen Alpha” berbasis AR tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu ajar, tetapi juga sebagai inovasi pembelajaran digital yang relevan dengan karakteristik generasi Alpha serta sejalan dengan tuntutan Kurikulum Merdeka.

Secara keseluruhan, integrasi teknologi AR dalam pembelajaran menulis iklan memberikan dampak positif terhadap transformasi kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia di jenjang SMP. Media ini berhasil menjawab kebutuhan peserta didik akan proses belajar yang interaktif, kontekstual, dan kreatif, sekaligus menjadi alternatif inovatif bagi pendidik dalam mengasah kompetensi menulis. Temuan tersebut menegaskan bahwa pemanfaatan media berbasis teknologi memiliki potensi besar untuk mengoptimalkan pembelajaran Bahasa Indonesia, terutama pada aspek keterampilan produktif.

KESIMPULAN

Penelitian ini berhasil menjawab rendahnya keterampilan menulis teks iklan di SMP Lab School FIP UMJ yang sebelumnya cenderung kaku dan monoton. Pengembangan media Papan Iklan “Gen Alpha” berbasis AR terbukti secara signifikan mampu meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menyusun iklan yang kreatif, terstruktur, dan sesuai dengan capaian Kurikulum Merdeka. Hal ini divalidasi oleh para ahli dengan kategori “**Sangat Layak**” serta didukung oleh respons positif peserta didik yang menunjukkan peningkatan efektivitas pembelajaran secara nyata. Media ini efektif dalam memvisualisasikan unsur-unsur

iklan secara kontekstual, sehingga membantu peserta didik menguasai kaidah kebahasaan persuasif dengan lebih baik.

Meskipun menunjukkan hasil yang positif, penelitian ini memiliki keterbatasan, antara lain uji coba yang masih terbatas pada satu lingkup sekolah serta ketergantungan pada stabilitas perangkat gawai dan koneksi internet peserta didik selama proses pembelajaran. Berdasarkan temuan tersebut, pendidik disarankan menggunakan media berbasis AR sebagai alternatif inovatif untuk materi bahasa Indonesia lainnya yang bersifat produktif. Pihak sekolah diharapkan mendukung optimalisasi teknologi ini karena implementasinya yang praktis dan efisien. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk menguji efektivitas media AR pada jenis teks lain, seperti deskripsi atau narasi, guna memperluas kontribusi teknologi dalam pengembangan keterampilan berbahasa secara komprehensif.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti menyampaikan apresiasi setinggi-tingginya kepada Universitas Muhammadiyah Jakarta sebagai institusi naungan peneliti, serta pihak SMP Lab School FIP UMJ atas izin dan dukungan penuh selama pelaksanaan penelitian. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada para validator ahli serta seluruh peserta didik kelas VIII atas partisipasi dan kontribusi berharganya dalam proses pengembangan serta uji coba media ini. Dukungan dari berbagai pihak tersebut memungkinkan penelitian ini dapat diselesaikan dengan hasil yang baik

DAFTAR PUSTAKA

- Aufaa, M. A., & Andaryani, E. T. (2023). Dampak Transformasi Pendidikan Nasional dari Kurikulum 2013 ke Kurikulum Merdeka: Kajian Literatur. *Pedagogika*, 3(2), 150156. <https://doi.org/10.57251/ped.v3i2.1122>
- Bahani, F. N., & Kholid, M. H. (2024). Pendidikan dan Teknologi: Optimalkan Pembelajaran di Era Digital. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5(3), 2853–2859. <https://doi.org/10.54373/imeij.v5i3.1141>
- Faridi, H., Tuli, N., Mantri, A., Singh, G., & Gargish, S. (2021). A framework utilizing *Augmented Reality* to improve critical thinking ability and learning gain of the students in Physics. *Computer Applications in Engineering Education*, 29(1), 258–273. <https://doi.org/10.1002/CAE.22342>
- Hapsari, T. P. R. N., & Wulandari, A. (2020). Analisis Kelayakan Buku Ajar Milenial Berbasis *Augmented Reality* (AR) Sebagai Media Pembelajaran Teks Prosedur di Magelang. *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, Dan*

- Pengajarannya*, 3(4), 351–364. <https://doi.org/10.30872/diglosia.v3i4.125>
- Haryadi, H. (2022). Studi Literatur: Analisis Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Guna Meningkatkan Keterampilan Literasi Siswa SD. *Journal of Elementary School*, 5(2), 269–282. <https://doi.org/10.31539/joes.v5i2.4280>
- Juwairiah, J., Lubis, M., Rizki, M. Y., Aminuddin, R., Darwata, S. R., & Zainudin, M. (2025). Peran *Augmented Reality* (AR) dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Sains Siswa. *Indonesian Research Journal on Education*, 5(4). <https://doi.org/10.31004/irje.v5i4.2912>
- Mukmin, B. A., & Zunaidah, F. N. (2018). Pengembangan Bahan Ajar DELIKAN Tematik Berbasis Multimedia Interaktif untuk Siswa Sekolah Dasar di Kota Kediri. *Jurnal Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 5(2), 145–158.
- Noor Ali, A. H., Ali, M. K., Ali, R. I., & Hasanah, A. (2024). Shaping Superior Learners Through Digitalization Of Indonesian Language Learning According to The Independent Curriculum. *Jurnal Hata Poda*, 3(2), 179–192. <https://doi.org/10.24952/hatapoda.v3i2.13447>
- Nursyaidah, N., Putri, Y. E., & Lubis, A. A. (2023). Implementation of Independent Curriculum in Learning Indonesian in Elementary School. *Syekh Nurjati International Conference on Elementary Education (SICEE)*, 1, 153–160. <https://dx.doi.org/10.24235/sicee.v1i0.14566>
- Putri, K. E., & Wiguna, F. A. (2020). *Augmented Reality* Based Learning Media In Fotosynthesis Material. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 5(1), 1–5. <https://doi.org/10.26740/jppipa.v5n1.p1-5>
- Rahmatullah, R., Ramadhanti, D., Suwarno, R. N., & Kuswanto, H. (2021). Literature Review: Technology Development and Utilization of *Augmented Reality* (AR) In Science Learning. *Indonesian Journal of Applied Science and Technology*, 2(4), 135–144.
- Safi'i, I., Apriyatin, A. N., & Ibrahim, N. (2023). Struktur dan Kaidah Kebahasaan Teks Iklan dalam Materi Ajar Bahasa Indonesia SMP Kelas VIII. *Fon: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 19(1), 139–148.
- Sapriyah, S. (2019). Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 470–477.
- Sathyapriya, J., Vedavalli, K., & Sree M., S. (2024). Enhancing Engagement and Understanding in Education using *Augmented Reality*. *Journal of Information Technology and Digital World*, 6(3), 264–273. <https://doi.org/10.36548/jitdw.2024.3.005>
- Sudirman, S., Luritawaty, I. P., & Bonyah, E. (2024). Conceptual Knowledge through Instruction Interactive Teaching Materials Integrated *Augmented Reality*. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 13(2), 273–290. <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v13i2.1957>
- Surya, I. A. M., & Moramowati, N. L. A. (2023). Efektivitas Penggunaan Teknologi dalam Pendidikan Terhadap Kinerja Akademik. *Metta: Jurnal Ilmu Multidisiplin*, 3(4), 531–545. <https://doi.org/10.37329/metta.v3i4.2740>
- Suryati, L., Ambiyar, & Jalinus, N. (2023). Evaluation of the Implementation of the

- Independent Curriculum with a Technology-based Learning Model. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 7(3), 438–477. <https://doi.org/10.23887/jppp.v7i3.66635%0A>
- Susanti, A. (2023). Digitalization of Media Create Precocious Alpha Generation. *Jurnal Spektrum Komunikasi*, 11(2), 187–197. <https://doi.org/10.37826/spektrum.v11i2.474>
- Syakur, A. (2021). Developments Of Writing Skills Through Collaborative Activities At English Department Of Doktor Nugroho University. *EDUCATIO: Journal of Education*, 6(2), 144–157.
- Timotius, H., & Purba, N. D. (2023). Evaluasi Kesiapan Guru atau Pendidik Menghadapi Tantangan Generasi A untuk Meningkatkan Mutu Pendidikan di Era Kemajuan Teknologi. *Kaluteros Jurnal Teologi Dan Pendidikan Agama Kristen*, 5(2), 58–68. <https://doi.org/10.60146/kaluteros.v5i2.61>
- Wardhana, E., Rahayu, N. K. S., Santika, N. L. P., Octavyanti, N. P. L., Oktawiryati, N. P., Sanjaya, I. B. P., & Sudiana, I. N. (2024). Creative Strategies for Digital Learning Media in Indonesian Language Learning. *Psikoborneo: Jurnal Ilmu Psikologi*, 12(3), 415. <https://doi.org/10.30872/psikoborneo.v12i3.16104>
- Wibowo, V. R., Putri, K. E., & Mukmin, B. A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality* pada Materi Penggolongan Hewan Kelas V Sekolah Dasar. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 3(1), 58–69.
- Yudiernawati, A., Wahyuni, T. D., & Suryani, P. (2025a). Learning innovation using *Augmented Reality* for interactive learning experiences. *JKP: Jurnal Konseling Pendidikan*, 13(1), 305–315. <https://doi.org/10.29210/1142300>
- Yudiernawati, A., Wahyuni, T. D., & Suryani, P. (2025b). Learning innovation using *Augmented Reality* for interactive learning experiences. *JKP: Jurnal Konseling Pendidikan*, 13(1), 305–315. <https://doi.org/10.29210/1142300>
- Yuwana, Y. (2024). Bahasa Persuasi pada Iklan Kosmetik di Aplikasi Tiktok. *Jurnal Bima*, 2(4), 356–363. <https://doi.org/10.61132/bima.v2i4.1403>
- Zakso, A. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Sosiologi Dan Humaniora*, 13(2), 916–922. <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/JPSH/article/view/65142>