



Pengembangan Media Pembelajaran *Proboks* dalam Materi Teks Prosedur di SMP IT Insan Harapan

Nadya Agustin¹, Aida Sumardi²

^{1,2}Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Jakarta

Corresponding e-mail: nadyaagustin2708@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kesulitan yang dihadapi peserta didik dalam memahami struktur dan kaidah bahasa pada teks prosedur. Adanya penerapan media pembelajaran yang inovatif diharapkan dapat memengaruhi hasil belajar peserta didik. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan produk media pembelajaran "*Proboks*" (Prosedur Boks) dengan menggunakan teknologi berbasis *website Augmented Reality* (AR), yang bersifat interaktif untuk meningkatkan pemahaman serta kemampuan menulis teks prosedur bagi siswa kelas VII SMP. Metode yang diterapkan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (RnD) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII di SMP IT Insan Harapan. Instrumen pengumpulan data meliputi lembar wawancara dengan guru, angket kebutuhan peserta didik, angket validasi untuk ahli materi dan ahli media, serta angket respon peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *Proboks* dapat layak digunakan dalam proses pembelajaran. Dibuktikan melalui validasi dari para ahli serta uji coba lapangan awal (80,3%) dan uji coba lapangan utama (88%) yang termasuk dalam kategori "Sangat Layak". Pemanfaatan media berbasis AR ini terbukti efektif memberikan pengalaman belajar yang interaktif, yang berdampak positif terhadap peningkatan kemampuan menulis teks prosedur siswa.

Kata Kunci: *Augmented Reality*, Teks Prosedur, Keterampilan Menulis

ABSTRACT

This research is motivated by the difficulties faced by students in understanding the structure and language rules in procedural texts. The application of innovative learning media is expected to influence student learning outcomes. The purpose of this research is to develop a learning media product "*Proboks*" (Prosedur Boks) using *Augmented Reality* (AR) website-based technology, which is interactive to improve understanding and writing skills of procedural texts for seventh-grade junior high school students. The method applied in this research is *Research and Development* (RnD) using the ADDIE development model consisting of five stages. The subjects in this study were seventh-grade students at SMP IT Insan Harapan. Data collection instruments included interview sheets with teachers, student needs questionnaires, validation questionnaires for material experts and media experts, and student response questionnaires. The results of the study indicate that the *Proboks* media can be used appropriately in the learning process. Proven through validation from experts as well as initial field trials (80.3%) and main field trials (88%) which are included in the 'Very Appropriate' category. The use of AR-based media has proven effective in providing an interactive learning experience, which has a positive impact on improving students' procedural text writing skills.

Keywords: *Augmented Reality*, *Procedural Text*, *Writing Skills*

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan suatu proses yang bertujuan untuk mengatur lingkungan belajar peserta didik agar mereka terdorong untuk belajar Menurut Simatupang & Bui (2025). Pembelajaran merupakan upaya memberikan bantuan dan bimbingan kepada peserta didik melalui interaksi terencana antara guru dan siswa yang meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Proses belajar bertujuan untuk memperoleh pengetahuan, mengembangkan keterampilan, memperbaiki sikap, serta membentuk karakter positif. Keberhasilan pembelajaran sangat dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam menguasai materi dan memanfaatkan berbagai sumber belajar, salah satunya melalui penggunaan media pembelajaran yang menarik. Seiring dengan perkembangan teknologi, pendidik dituntut untuk lebih kreatif dalam mengembangkan bahan ajar yang efektif dan efisien. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi dapat menciptakan lingkungan belajar yang interaktif, inspiratif, dan menarik, sehingga mampu meningkatkan minat serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran (Agustina, 2024).

Menurut Badriyah (2023) Ketepatan dan keakuratan dalam memilih media pembelajaran dipengaruhi oleh berbagai faktor. Salah satunya adalah seberapa baik pengetahuan dan pemahaman guru mengenai standar yang perlu diperhatikan serta langkah-langkah yang harus diikuti ketika memilih media pembelajaran. Salah satu materi yang dapat diajarkan dengan memanfaatkan media teknologi adalah teks prosedur. Teks prosedur merupakan teks yang berisikan cara dan tujuan untuk membuat atau menggunakan suatu hal dengan langkah-langkah yang berurutan, sehingga menghasilkan tujuan yang diinginkan. Teks prosedur umumnya terdiri dari tulisan yang bertujuan untuk memberikan arahan tentang metode, saran, atau panduan. Strategi yang dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi teks prosedur serta mengembangkan keterampilan menulis mereka adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan belajar masing-masing siswa.

Media pembelajaran juga berfungsi sebagai sarana untuk mencapai tujuan pendidikan (Astuti et al., 2024). Media pembelajaran dipandang sebagai modal dasar yang dapat dimanfaatkan dan dikembangkan untuk meraih hasil yang diinginkan. media merupakan komponen yang sangat penting dalam proses pembelajaran, karena berperan sebagai perantara untuk mencapai tujuan pendidikan, baik tujuan umum maupun tujuan

pembelajaran khusus di sekolah. Kehadiran media pembelajaran tidak hanya semata-mata membantu guru dalam menyampaikan materi agar lebih mudah dipahami. Akan tetapi juga mampu meningkatkan perhatian, minat, serta motivasi belajar siswa. Menurut Pagarra dkk, (2022:37-80) Media audio, media visual, media audio visual, dan media multimedia adalah empat jenis media pengajaran yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran.

Sejalan dengan judul pada penelitian ini, pembuatan media *Proboks* (Prosedur *Boks*) dengan pemanfaatan teknologi *Augmented Reality* (AR) diterapkan upaya membuat kegiatan belajar mengajar menjadi lebih efektif dan efisien. Puspitarini dan Marlina, (2022:109) berpendapat bahwa, *Augmented Reality* (AR) merupakan sebuah aplikasi yang mengintegrasikan objek virtual baik dalam bentuk 2D maupun 3D ke dalam lingkungan dunia nyata, dengan kemampuan untuk memproyeksikannya secara waktu nyata. AR juga dapat memudahkan para siswa untuk mempelajari pembelajaran yang diberikan oleh para guru mereka melalui informasi secara maya dengan menampilkan berbagai fitur menarik di dalamnya sehingga dapat digunakan untuk membuat sebuah media yang menarik. Hal tersebut berkaitan dengan pendapat Septana, (2020:66) yang menyatakan bahwa *Augmented Reality* (AR) adalah teknologi yang menyatukan dimensi dunia nyata dengan dunia virtual secara nyata. Media pembelajaran yang menggunakan *Augmented Reality* (AR) bisa berfungsi sebagai jembatan antara pengajar dan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Dengan demikian, pemanfaatan teknologi AR mampu untuk menyampaikan informasi, mengkomunikasikan ide, dan menyalurkan pesan dengan baik, sehingga menciptakan proses pembelajaran yang lebih efektif dan efisien.

Belajar akan lebih menyenangkan dan mudah jika menggunakan alat bantu yang menarik. Salah satunya adalah *Proboks* (Prosedur *Boks*). Media ini merupakan media pembelajaran berbasis digital yang di dalamnya terdapat kegiatan untuk membantu siswa dalam belajar, pada isi media *Proboks* terdapat materi teks prosedur, tata cara penulisan teks prosedur, belajar kelompok dan juga kuis yang diharapkan mampu mengembangkan minat belajar siswa pada pembelajaran bahasa Indonesia terkhususnya materi teks prosedur.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Ghitrafani Hanifah Hernanda, S. Psi., selaku guru bahasa Indonesia kelas VII SMP IT Insan Harapan, menunjukan

bahwa guru umumnya lebih memilih menggunakan buku paket bahasa Indonesia dan aplikasi Canva untuk materi yang berkaitan dengan teknologi. Buku bahasa Indonesia yang digunakan merupakan buku paket kurikulum merdeka. Sehingga, peserta didik seringkali merasa jenuh apabila suasana belajar hanya mengandalkan buku. Selain itu, peserta didik dilarang memanfaatkan perangkat digital berupa handphone saat belajar, sehingga guru hanya memakai bahan ajar berupa buku paket bahasa Indonesia serta aplikasi Canva yang diproses menjadi Power Point (PPT) dan ditayangkan di televisi ruangan kelas.

Berdasarkan hasil penyebaran angket, sekitar 70% peserta didik mengalami kesulitan dalam menyusun struktur bahasa menjadi teks prosedur. Hal ini disebabkan oleh pola pembelajaran yang masih terpaku pada media konvensional tanpa inovasi baru, sehingga kesadaran siswa terhadap struktur kepenulisan masih rendah dan pemahaman tentang kaidah serta gaya bahasa teks prosedur belum optimal. Temuan ini diperkuat melalui hasil angket kebutuhan peserta didik dan wawancara dengan guru Bahasa Indonesia kelas VII di SMP IT Insan Harapan.

Berdasarkan wawancara tersebut, penggunaan media Proboks (Prosedur Boks) berbasis *Augmented Reality* (AR) dinilai dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran karena menghadirkan pengalaman belajar yang lebih aktif dan interaktif. Media AR dipilih karena mudah diakses dan belum pernah digunakan sebelumnya oleh guru maupun siswa. Inovasi Proboks berbasis digital ini diharapkan mampu meningkatkan pemahaman konsep dan keterampilan menulis teks prosedur sesuai dengan karakteristik siswa SMP. Selain itu, pembelajaran Bahasa Indonesia yang didominasi oleh banyak teks sering menurunkan minat belajar siswa. Oleh karena itu, penelitian ini memanfaatkan fasilitas sekolah untuk menghadirkan inovasi pembelajaran berbasis AR pada materi teks prosedur sebagai upaya meningkatkan motivasi dan kemampuan menulis peserta didik.

Berkaitan dengan tujuan penelitian ini, terdapat hasil analisis menurut Maharani, (2024) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran Smart Box pada materi teks iklan menunjukkan peningkatan. Peningkatan hasil belajar ini dapat dilihat dari bagaimana media Smart Box membantu siswa memahami materi dengan lebih baik. Proses pembuatan teks iklan, siswa kelas VIII MTsN 2 Pamekasan telah memenuhi berbagai kriteria yang diperlukan. Kriteria tersebut meliputi keberadaan elemen yang lengkap, keselarasan struktur, kesesuaian

karakteristik, ketepatan dalam penggunaan kaidah kebahasaan, serta kejelasan dalam penyampaian informasi digital dengan menggunakan teknologi *Augmented Reality* (AR).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan yang juga dikenal sebagai *Research and Development (R&D)*. Menurut Risal et al., (2022:2) metode penelitian dan pengembangan (R&D) dapat diartikan sebagai proses riset yang dimulai dengan penelitian dan diikuti oleh tahap pengembangan. Pada penelitian ini menggunakan model pengembangan *ADDIE*. Menurut Risal et al., (2022:51) model pengembangan *ADDIE* adalah suatu metode dalam merancang pembelajaran yang didasari oleh pendekatan sistem yang efektif. Karena sifatnya yang interaktif, metode ini mampu memberikan hasil evaluasi di setiap tahap proses, yang dapat membantu siswa maju ke tingkat berikutnya dalam pembelajaran. Model *ADDIE* dirancang untuk dapat menghasilkan sebuah produk. Model instruksional *ADDIE* terdiri dari lima tahap yang saling terhubung, yaitu analisis, perancangan, pengembangan, penerapan, dan evaluasi.

Tahap analisis, yaitu mengidentifikasi kebutuhan peserta didik melalui observasi, wawancara dengan pendidik, dan penyebaran kuesioner sebagai dasar perancangan media Proboks. Tahap perancangan dilakukan dengan menentukan materi pembelajaran yang akan dimuat dalam bahan ajar. Selanjutnya, tahap pengembangan bertujuan menyusun produk awal sesuai dengan rancangan yang telah ditetapkan. Produk yang telah dikembangkan kemudian memasuki tahap implementasi, yaitu penerapan media Proboks dalam pembelajaran. Tahap terakhir adalah evaluasi, yang dilakukan berdasarkan hasil uji coba lapangan. Jika masih ditemukan kekurangan atau aspek yang belum layak, maka dilakukan revisi sebagai upaya penyempurnaan produk yang dikembangkan.

Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VII SMP IT Insan Harapan yang berjumlah 55 peserta didik. Penentuan jumlah sampel di ambil secara acak dengan menyesuaikan kebutuhan peneliti yaitu sebanyak 53 peserta didik. sample menurut Sugiyono (2021:127) merupakan bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki populasi tersebut. Untuk itu sampel di ambil dari populasi berdasarkan representatif (mewakili).

Metode yang digunakan untuk memilih peserta adalah Simple Random Sampling. Pemilihan sampel dilakukan secara acak dari populasi yang ada. Subjek uji coba lapangan awal berjumlah 23 peserta didik, sedangkan subjek uji coba lapangan utama yaitu 30 peserta didik. Selain itu, ahli materi dan ahli media juga dilibatkan sebagai validator produk.

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan kuesioner validasi dari ahli materi untuk mengevaluasi akurasi serta kesesuaian materi. Selain itu, kuesioner validasi dari ahli media diterapkan untuk menilai tampilan, desain, dan kelayakan produk. Selain itu, kuesioner respons siswa digunakan pada uji coba lapangan awal dan utama guna mengetahui daya tarik, kemudahan akses, serta manfaat media dalam pembelajaran menulis teks prosedur. Instrumen angket yang digunakan berupa angket berskala Likert dengan lima kategori penilaian Data yang diperoleh analisis menggunakan teknik analisis presentase untuk dapat menentukan tingkat kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan. Hasil analisis dikategorikan ke dalam lima tahapan. Pedoman penilaian yang disebutkan di atas akan diperoleh melalui hasil angket yang telah dijawab oleh para responden. Setelah mendapatkan hasil dari pengisian angket, peneliti akan mengetahui kelayakan produk berdasarkan persentase dari hasil angket tersebut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

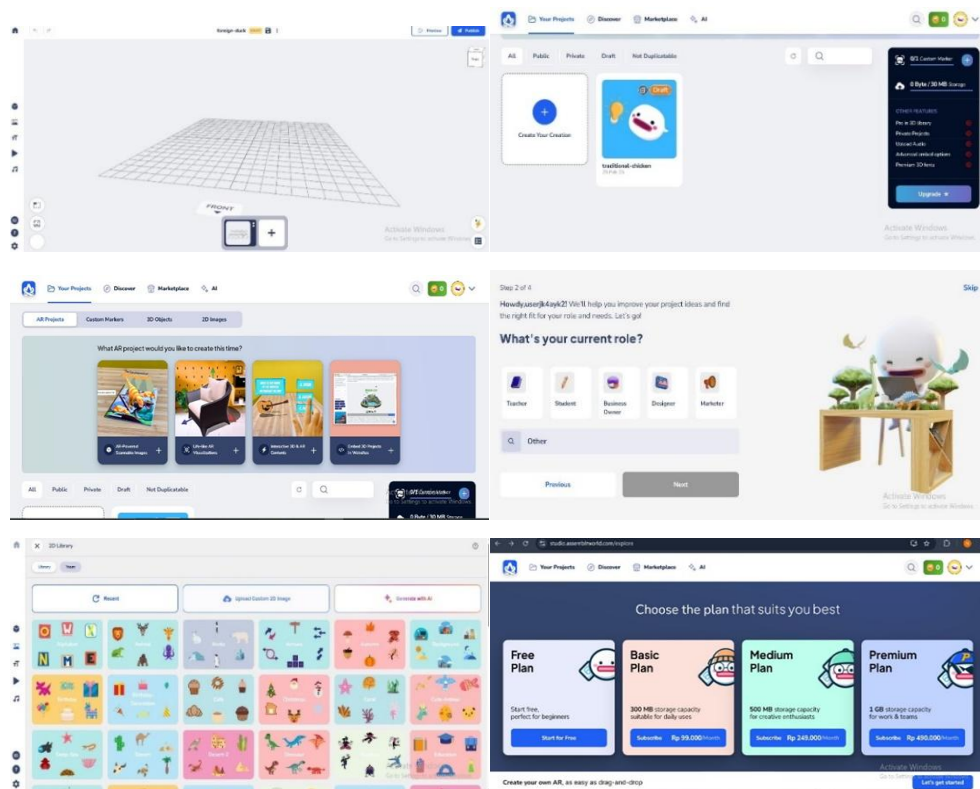
Penelitian ini menghasilkan media *Proboks* yaitu media pembelajaran berbasis AR yang terbuat dari *website Assemblr Studio* berfungsi sebagai wadah belajar bagi siswa. Media *Proboks* berisikan materi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan jenjang siswa. Kemudian, berisikan contoh materi, tugas kelompok serta kuis interaktif yang dapat diakses secara online. Fitur di dalam media ini mudah digunakan dan cocok untuk aktivitas pendidikan, permainan, atau pelatihan, di mana saat ingin membuatnya dapat meletakkan link ataupun teks yang dapat diklik untuk dilihat maupun diakses pengguna. Pengembangan ini melakukan beberapa tahap, yang diawali dengan tahap analisis kebutuhan yaitu dilaksanakan di SMP Insan Harapan. Penelitian ini menggunakan data dari hasil wawancara dan observasi yang dilakukan di SMP Insan Harapan. Peneliti melakukan tahap awal observasi yaitu dengan

mewawancarai guru Bahasa Indonesia dan menyebarkan angket kepada para siswa di sekolah tersebut. Langkah ini bertujuan untuk mengidentifikasi permasalahan yang dihadapi pendidik dan peserta didik terkait kebutuhan media dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia. Adapun instrumen yang digunakan dalam lembar wawancara berisi pertanyaan yang diajukan kepada guru Bahasa Indonesia. Peneliti didasari pada kesesuaian Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP) Bahasa Indonesia, upaya memastikan media serta materi yang disajikan telah sesuai. Tahap design merupakan tahapan dalam pembuatan rancangan media digital yang sesuai dengan komponen yang telah ditetapkan sebelumnya.

Media digital ini dibuat menggunakan website pada platform <https://studio.assemblrworld.com> dengan berbantuan aplikasi canva sebagai latar warna dan bentuk di dalamnya. Adapun rancangan media *Proboks* terdiri dari Menentukan Perancangan Bagian Beranda, Menentukan Basis Media Digital & Menentukan Materi Pembelajaran

Tahap pengembangan yang merujuk pada proses pembuatan dan penyempurnaan produk. Produk yang dikembangkan merupakan media digital yaitu *Proboks* yang dimanfaatkan untuk pembelajaran teks prosedur.

a. Pembuatan Awal Media pada Laman *Website Assemblr Studio*



Gambar 1. Website Assemblr Studio

b. Media digital *Proboks*

Pengguna mengakses link ataupun kode batang, maka tampilan awal yang akan muncul merupakan judul dari media *Proboks* tersebut. Media digital *Proboks* yang diterapkan dalam pembelajaran teks prosedur di kembangkan dengan format yang mencakup beberapa komponen.

1) Tampilan depan & Petunjuk Penggunaan Data



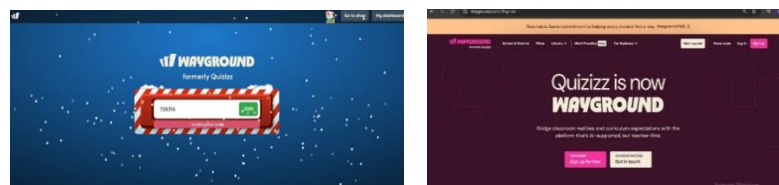
Gambar 2. Tampilan depan & Petunjuk Penggunaan Data

2) Tujuan Pembelajaran & Materi Pembelajaran



Gambar 3. Tujuan dan Materi Pembelajaran

3) Quiz



Gambar 4. Tampilan awal Quizizz

Tahap ini, media digital *Proboks* yang dikembangkan untuk materi teks prosedur harus melewati proses validasi. Validasi dilakukan oleh para ahli sesuai bidangnya, yaitu ahli materi dan ahli media. Tahap validasi dilakukan secara langsung oleh para ahli untuk memastikan ketepatan bahan ajar yang dikembangkan oleh peneliti. Prosedur ini dilakukan dengan memberikan angket yang mencakup penilaian menggunakan skala likert, beserta saran dan komentar mengenai media digital *Proboks* yang telah dikembangkan. Tahapan selanjutnya yaitu implementasi, tahapan ini melakukan dua tahap uji coba yaitu, uji coba lapangan awal dan uji coba

lapangan utama yang dilaksanakan di sekolah SMP IT Insan Harapan, Kecamatan Setu. Uji coba ini bertujuan untuk mengambil respon dari para peserta didik mengenai pengembangan media pembelajaran *Proboks* berbasis website pada materi teks prosedur. Teknik yang digunakan untuk pengambilan data menggunakan penyebaran angket dengan 23 siswa di kelas VII. 2 untuk penelitian awal dan 30 siswa di kelas VII. 3 untuk penelitian utama. Pada tahap ini, peneliti memberikan tautan menuju website media pembelajaran *Proboks* yang memuat materi tentang teks prosedur. Kemudian tahapan terakhir adalah tahap evaluasi, tahap ini merupakan tahap akhir pada pengembangan media pembelajaran *Proboks*. Pada tahap ini peneliti melakukan perbaikan sesuai dengan saran para validator dan respon dari peserta didik mengenai media pembelajaran *Proboks* berbasis digital.

Pemerolehan data kuantitatif dan kualitatif dari ahli materi berupa pengisian angket beserta saran dan juga komentar dari validator. Data kuantitatif dari ahli materi didapatkan melalui penghitungan validasi untuk menilai kelayakan materi. Proses validasi ini dilaksanakan untuk menilai materi teks prosedur kelas VII yang disajikan dalam media pembelajaran *Proboks*. Berikut data kuantitatif validator ahli materi.

Tabel 1. Hasil Analisis Data Validasi Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Jawaban				
		SB	B	C	K	SK
A.	Aspek Keterampilan					
1.	Gambar dan ilustrasi pada media <i>Proboks</i> sesuai dengan materi teks prosedur					
2.	Adanya keterkaitan antara gambar/ilustrasi dengan materi teks prosedur					
3.	Kesesuaian contoh teks prosedur pada media <i>Proboks</i> yang disajikan					
4.	Materi yang disajikan menjelaskan langkah-langkah secara logis					
5.	Kesesuaian contoh teks prosedur pada media <i>Proboks</i> mencakup konsep penting dalam teks prosedur					

6.	Kesesuaian contoh yang digunakan sesuai dan relevan					
7.	Kesesuaian pemahaman peserta didik terhadap gambar/ilustrasi yang disajikan					
8.	Kesesuaian pengertian, contoh dan latihan					
9.	kesesuaian gambar/ilustrasi mendorong keaktifan siswa					
10.	Kesesuaian materi mendorong keterampilan menulis peserta didik					
11.	Penggunaan AR pada media <i>Proboks</i> mendukung pemahaman siswa					
12.	Media <i>Proboks</i> mendorong keterampilan berpikir kritis dan kreatif dalam menulis prosedur					
B.	Aspek Bahasa					
1.	Penggunaan bahasa pada media <i>Proboks</i> sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar					
2.	Kesesuaian penulisan pengertian pada media <i>Proboks</i>					
3.	Kesuaian penulisan pada contoh yang terdapat dalam media <i>Proboks</i>					
4.	Kesesuaian penulisan pada latihan yang terdapat dalam media <i>Proboks</i>					
5.	Kesesuaian kata yang diberikan untuk memperjelas gambar/ilustrasi yang diberikan					
6.	Penggunaan kalimat imperatif dalam contoh sesuai dengan karakteristik teks prosedur					
7.	Kesesuaian ejaan dan tanda baca pada materi teks prosedur					
8.	Kesesuaian penulisan struktur teks (judul, tujuan, alat, langkah) menggunakan format yang benar					

9.	Kesesuaian penulisan dalam tugas atau kuis ditulis secara jelas dan komunikatif				
10.	Memahami terhadap pesan yang disampaikan				
C.	Aspek Manfaat				
1.	Media <i>Proboks</i> mudah digunakan oleh pengajar maupun peserta didik				
2.	Media pembelajaran <i>Proboks</i> dapat dimanfaatkan untuk mendukung proses belajar.				
3.	Media pembelajaran <i>Proboks</i> dapat meningkatkan keterampilan menulis teks prosedur peserta didik				
4.	Media pembelajaran <i>Proboks</i> berperan dalam meningkatkan ketertarikan siswa terhadap pembelajaran.				
5.	Media pembelajaran <i>Proboks</i> dapat menarik fokus peserta didik				

Berdasarkan hasil dari validasi ahli materi, diperoleh jumlah skor 129 dari 135 yang diharapkan. Skor ini digunakan untuk menghitung persentase kelayakan pada materi yang ada di dalam media pembelajaran *Proboks*. Analisis menunjukkan bahwa penilaian dari ahli materi mengenai media pembelajaran *Proboks* dalam pembelajaran teks prosedur menghasilkan persentase sebesar 95,5%.

Tabel 2. Hasil Analisi Data Validasi Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Jawaban				
		SB	B	C	K	SK
A.	Aspek Tampilan					
1.	Tampilan media <i>Proboks</i> menarik peserta didik dalam pembelajaran					
2.	Komposisi serta ukuran gambar/ilustrasi dan tulisan yang tertera proposional					
3.	Kombinasi warna yang ada dalam gambar/ilustrasi pada media <i>Proboks</i> terlihat menarik					
4.	Letak kepenulisan pada media <i>Proboks</i> sudah tepat					

5.	Gambar/ilustrasi yang digunakan dalam contoh pada media <i>Proboks</i> sudah tepat dan terlihat menarik				
6.	Gambar/ilustrasi yang digunakan dalam latihan pada media <i>Proboks</i> sudah tepat dan terlihat menarik				
7.	Tata letak elemen pada media <i>Proboks</i> tertata dengan rapi dan proporsional				
8.	Warna latar, teks, dan elemen visual nyaman dilihat dan tidak mencolok				
9.	Ikon/symbol yang digunakan berfungsi dengan baik				
10.	Ukuran huruf pada media <i>Proboks</i> telah sesuai				
11.	Ukuran huruf pada materi yang terdapat dalam media <i>Proboks</i> telah sesuai				
12.	Media <i>Proboks</i> mengandung informasi pembelajaran yang diperlukan				
13.	Media pembelajaran <i>Proboks</i> dapat mendukung pembelajaran siswa				
14.	Kode batang maupun link untuk mengakses dapat digunakan dengan baik				
15.	Media pembelajaran <i>Proboks</i> mudah digunakan oleh pengajar maupun peserta didik				
B.	Aspek Bahasa				
16.	Bahasa dalam media menggunakan kalimat efektif dan mudah dipahami				
17.	Ketepatan penggunaan kata pada gambar/ilustrasi				
18.	Bahasa sesuai dengan tingkat perkembangan siswa SMP				
19.	Instruksi pada fitur/element mudah dipahami				
20.	Kalimat dalam kuis atau tugas disusun secara sistematis dan sesuai konteks				

Berdasarkan hasil analisis validasi ahli media, total skor yang diperoleh adalah 89 dari 100 yang diharapkan. Skor tersebut digunakan sebagai dasar perhitungan presentase kelayakan. Maka, media pembelajaran yang telah dikembangkan

mendapatkan persentase hasil sebesar 89%.

Tabel 3. Respon Peserta Didik pada Uji Coba Lapangan Awal

No	Nama	Skala Penilaian					Jumlah Skor
		1	2	3	4	5	
1	AKPM		1	3	6	2	61%
2	AIA		1	2	4	5	81%
3	ALM			2	8	2	80%
4	DHAP			1	7	4	85%
5	HAZ				8	4	86%
6	H			3	2	6	78%
7	IAA			2	6	4	83%
8	KNS				9	3	85%
9	KIAH			4	5	3	78%
10	MAU			2	7	3	81%
11	MZI				7	5	88%
12	MAH		2	4	3	3	71%
13	MFR			2	5	5	70%
14	MNA			3	8	1	76%
15	MSA				10	2	83%
16	MSA			1	6	5	86%
17	MSA			3	9		75%
18	NAD				4	8	93%
19	NAS			5		7	83%
20	NDA	2			5	5	78%
21	TSQ				9	3	85%
22	RAW				10	2	83%
23	RAS			3	6	3	80%
Total Skor							1,849
Presentase Rata-Rata							80,3%
Kriteria							Sangat Layak

Berdasarkan hasil uji coba lapangan awal yang melibatkan 23 peserta didik terhadap media yang dikembangkan melalui 12 butir pertanyaan mendapatkan skor sebanyak 1.849 dari target yang diharapkan yaitu 2.300. Sehingga, mendapatkan presentase kelayakan sebesar 80.3% dan dapat dikategorikan “Sangat Layak” jika dilihat berdasarkan tabel kriteria kelayakan produk.

Tabel 4. Hasil Respon Peserta Didik pada Uji Coba Lapangan Utama

No	Nama	Skala Penilaian					Jumlah Skor
		1	2	3	4	5	
1	AGA				3	9	95%

2	AKK			2	6	4	83%
3	AFNR			2	8	2	80%
4	AMY				5	7	91%
5	ASM				4	8	93%
6	AWM			5	4	3	76%
7	ARI				5	7	91%
8	BAV				4	8	93%
9	BKZ				2	10	96%
10	CCRP				10	2	83%
11	DA			1	4	7	90%
12	HUFEH				4	8	93%
13	HKPA				2	10	96%
14	HAF				1	11	98%
15	MART			2	8	2	85%
16	MKA			1	3	8	90%
17	MZA			1	5	6	81%
18	MKEB			1	7	4	85%
19	SQI			2	8	2	80%
20	NSF			1	1	10	95%
21	PAW	2	4	1	2	2	50%
22	QDH				6	6	90%
23	RDA				2	10	96%
24	SAAZ				7	5	88%
25	WAA				2	10	96%
26	UNW				5	7	85%
27	MKAAF				4	8	93%
28	NZS				3	9	95%
29	RGJ			2	3	7	88%
30	ZIPD			2	5	5	85%
Total Skor							2.640
Presentase Rata-Rata							88%
Kriteria							Sangat Layak

Pembahasan

Berdasarkan hasil uji coba lapangan utama yang melibatkan 30 peserta didik terhadap media yang telah melalui tahap perbaikan berdasarkan hasil dari respon uji coba lapangan awal. Melalui 12 butir pertanyaan telah memperoleh skor sebanyak 2.640 dari 3.000 yang diharapkan. Sehingga, mendapatkan presentase kelayakan sebesar 88% dan dapat dikategorikan “Sangat Layak”.

Berdasarkan penilaian para ahli dan respons peserta didik, penggunaan media

Proboks berbasis *Augmented Reality* (AR) memberikan dampak positif dan signifikan terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi teks prosedur. Media ini sejalan dengan tujuan penelitian, yaitu mengembangkan media digital berbasis website untuk meningkatkan keterampilan menulis teks prosedur. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media Proboks memiliki kualitas baik, menarik, dan efektif digunakan pada kelompok subjek yang berbeda serta mampu membantu proses pembelajaran secara optimal.

Media Proboks dikembangkan melalui situs <https://studio.assemblrworld.com> dengan memuat materi teks prosedur dan unsur pendukung yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa, seperti tampilan warna dan bentuk yang menarik serta penggunaan font yang mudah dibaca. Media ini dapat diakses melalui berbagai perangkat menggunakan tautan maupun kode batang (*QR code*), serta dilengkapi fitur interaktif yang membantu peserta didik memahami materi secara lebih efektif.

Penerapan media Proboks yang sebelumnya belum pernah digunakan di SMP IT Insan Harapan memberikan pengalaman belajar baru yang lebih interaktif dibandingkan media konvensional. Peserta didik menunjukkan antusiasme tinggi dan respons positif melalui angket, yang menunjukkan peningkatan pemahaman struktur bahasa dan kaidah teks prosedur. Secara teoritis, penggunaan AR mendukung pendekatan konstruktivis karena memungkinkan siswa membangun pengetahuan melalui interaksi aktif dengan lingkungan virtual, sehingga berkontribusi pada peningkatan kemampuan menulis teks prosedur.

Hasil ini konsisten dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa media digital interaktif dapat meningkatkan keterampilan menulis siswa, seperti dalam studi tentang AR untuk pembelajaran bahasa. Namun, penelitian ini juga mengungkapkan bahwa efektivitas tergantung pada aksesibilitas teknologi, seperti perangkat smartphone atau tablet, yang perlu diperhatikan dalam implementasi di sekolah dengan keterbatasan fasilitas. Implikasi penelitian ini signifikan bagi dunia pendidikan, terutama dalam pengajaran bahasa Indonesia di tingkat SMP. Media *Proboks* dapat dijadikan alternatif inovatif untuk mengatasi kesulitan siswa dalam teks prosedur, sekaligus mendorong integrasi teknologi AR dalam kurikulum. Hal ini berpotensi meningkatkan kualitas pembelajaran secara keseluruhan, dengan dampak jangka panjang seperti peningkatan literasi digital siswa. Secara

keseluruhan, penelitian ini membuktikan bahwa inovasi media berbasis AR seperti *Proboks* tidak hanya layak tetapi juga efektif, sehingga mendorong adopsi teknologi serupa dalam pendidikan bahasa.

Validasi dari ahli materi dan ahli media yang menilai aspek konten, desain, dan fungsionalitas. Pada uji coba lapangan awal, media mencapai skor 80,3%, yang masuk kategori "Sangat Layak", menunjukkan bahwa produk telah memenuhi standar kualitas dasar. Sementara itu, uji coba lapangan utama memperoleh skor 88%, yang juga dikategorikan "Sangat Layak", mengindikasikan peningkatan kelayakan setelah revisi berdasarkan umpan balik awal. Skor ini mencerminkan bahwa media AR interaktif mampu menyajikan teks prosedur dalam bentuk visual dan interaktif. Dibandingkan dengan media pembelajaran tradisional seperti buku teks atau presentasi statis, *Proboks* memberikan pengalaman imersif yang mengurangi kebosanan dan meningkatkan motivasi siswa. Pemanfaatan media berbasis AR ini terbukti efektif dalam memberikan pengalaman belajar interaktif, yang berdampak positif pada peningkatan kemampuan menulis teks prosedur siswa. Efektivitas ini didukung oleh respons siswa yang positif melalui angket, di mana mereka melaporkan peningkatan pemahaman struktur bahasa dan kaidah prosedur.

KESIMPULAN

Penelitian ini menerapkan metode belajar dengan memanfaatkan media *Proboks* yang dikembangkan melalui situs web Assemblr World, yang bertujuan untuk menciptakan lingkungan belajar agar lebih menarik. Partisipasi siswa dalam proses belajar meningkatkan kemampuan berpikir kritis mereka, serta pemahaman terhadap materi dan keterampilan menulis yang lebih baik. Hasil dari pengujian menunjukkan bahwa media *Proboks* berbasis website yang diterapkan memberikan dampak positif bagi siswa. Hal ini terlihat dari hasil angket respon pada pengujian lapangan awal yang mencapai 80,3%. Sedangkan pada pengujian lapangan utama mendapatkan kenaikan skor sebesar 88% yang juga dikategorikan "Sangat Layak"

Pembelajaran keterampilan menulis dengan memanfaatkan media pembelajaran digital berbasis AR menunjukkan adanya pengaruh signifikan. Pemanfaatan teknologi digital lewat *platform Assemblr World* tidak hanya merevolusi cara belajar menjadi lebih modern dan interaktif, tetapi secara teknis dapat memperkuat kemampuan menulis siswa. Efektivitas tersebut dapat diketahui melalui hasil dari karya peserta didik dalam pembuatan teks prosedur, dimana

peserta didik mampu menulis teks prosedur dengan terstruktur dan sesuai dengan kaidah kebahasaan teks prosedur. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Proboks* berbasis *website Assemblr World* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap keterampilan menulis teks prosedur.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti menyampaikan rasa terima kasih kepada pihak SMP IT Insan Harapan di Kecamatan Setu atas pemberian izin serta dukungan yang diberikan sepanjang proses penelitian. Terima kasih juga diucapkan kepada para ahli validator dan semua siswa yang turut serta serta memberikan sumbangsih dalam tahap pengembangan dan pengujian media pembelajaran, sehingga penelitian ini dapat dituntaskan dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina. (2024). The Development of *Augmented Reality* As English Learning Media in Junior High School. *Jakarta International Conference On Multidisciplinary Studies Towards Creative Industries*, 394.
- Astuti, M., Suryana, I., Anggraini, N., Fitri, A., Fajar, M., & Astuti, P. W. (2024). Media pembelajaran sebagai pusat sumber belajar. *Journal of Law, Administration, and Social Science*, 4(5), 702–709.
- Badriyah, L. (2023). Pengembangan Modul Ajar berbasis Kearifan Lokal Pasar Ahad Kertak Hanyar Pada Materi Statistika. *Jurmadikta (Jurnal Mahasiswa Pendidikan Matematika)*, 3(3), 34. <https://doi.org/10.20527/jurmadikta.v3i3.1952>
- Maharani, A. (2024). Pemanfaatan Media Smart Box pada Pembelajaran Teks Iklan di Era Kurikulum Merdeka. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHEs): Conference Series*, 7(3), 179. <https://doi.org/10.20961/shes.v7i3.91542>
- Pagarra. (2022). *Media Pembelajaran*. Badan Penerbit UNM.
- Puspitarini, A., & Marlina, D. (2022). Studi Literatur Penerapan *Augmented Reality* Pada Pendidikan. *Jurnal Magister Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 10(2), 109. <https://doi.org/10.23960/J-SIMBOL/V10I2.2022.09>
- Risal, Z., Hakim, R., & Abdullah, A. R. (2022). *Metode Penelitian dan Pengembangan Research and Development (R&D): Konsep, Teori-Teori, dan Desain Penelitian*. Literasi Nusantara Abadi.
- Septana, D. R. (2020). Media Pembelajaran Pengenalan Komponen Hardware Komputer Menggunakan *Augmented Reality* berbasis Android. *Jurnal Of Information Management*, 5(1), 66. <https://doi.org/10.51211/imbi.v5i1.1418>
- Simatupang, J. K. N., & Bui, T. C. (2025). Motivasi dan Emosional Berperan Penting dalam Pembelajaran Pendidikan bagi Peserta Didik. *Jurnal Teologi Wesley*, 2(1).
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.