

PENGEMBANGAN LKPD BERBASIS *AUGMENTED REALITY*

(AR) PADA MATERI TEKS DESKRIPSI KELAS VII SMP



SKRIPSI

Diajukan sebagai Syarat Meraih Gelar Sarjana Pendidikan

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Oleh

Sabila Rahma Khoirun Nisa'

34102200022

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS ISLAM SULTAN AGUNG

2026

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

PENGEMBANGAN LKPD BERBASIS *AUGMENTED REALITY* (AR) PADA MATERI TEKS DESKRIPSI KELAS VII SMP

Diajukan untuk Memenuhi Sebagai dari Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia



Oleh

Sabila Rahma Khoirun Nisa'

34102200022

Menyetujui untuk dilanjutkan pada ujian skripsi,

Mengetahui,

Ketua Program Studi,

Pembimbing

Dr. Evi Chamalah, M.Pd.
NIK. 211312004

Dr. Aida Azizah, S.Pd., M.Pd.
NIK. 211313018

LEMBAR PENGESAHAN

PENGEMBANGAN LKPD BERBASIS *AUGMENTED REALITY* (AR) PADA MATERI TEKS DESKRIPSI KELAS VII SMP

Disusun dan Dipersiapkan Oleh

Sabila Rahma Khoirun Nisa'

34102200022

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 24 Februari 2026 dan dinyatakan memenuhi syarat untuk diterima sebagai persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

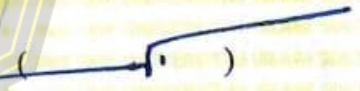
SUSUNAN DEWAN PENGUJI

Ketua Penguji : Dr. Evi Chamalah, M.Pd.
NIK. 211312004

Penguji 1 : Dr. Turahmat, S. H, S.Pd., M.Pd.
NIK 211312011

Penguji 2 : Leli Nisfi Setiana, S.Pd., M.Pd.
NIK 211313020

Penguji 3 : Dr. Aida Azizah, S.Pd., M.Pd.
NIK. 211313018



Semarang, 27 Februari 2026
Universitas Islam Sultan Agung
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Dekan,



Dr. Muhammad Afandi, S.Pd., M.Pd., M.H
NIK 211313015

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Sabila Rahma Khoirun Nisa'

NIM : 34102200022

Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyusun skripsi dengan judul:

PENGEMBANGAN LKPD BERBASIS *AUGMENTED REALITY* (AR) PADA MATERI TEKS DESKRIPSI KELAS VII SMP

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri dan bukan dibuatkan orang lain atau jiplakan atau modifikasi karya orang lain.

Bila pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi termasuk pencabutan gelar kesarjanaan yang sudah saya peroleh.

Semarang, Februari 2026

Yang membuat pernyataan,



Sabila Rahma Khoirun Nisa

34102200022

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

“Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya...”

(QS.Al Baqarah: 286)

Dari Abu Hurairah radhiyallahu 'anhu, Rasulullah shallallahu 'alaihi wa sallam bersabda, “Apabila seorang anak Adam meninggal dunia, maka terputuslah amalannya kecuali dari tiga perkara; sedekah jariyah, ilmu yang bermanfaat, atau mendoakan kedua orang tuanya.”

(H.R Muslim)

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim. Dengan penuh rasa syukur kepada Allah Swt., skripsi ini penulis persembahkan kepada:

1. Allah Swt., atas rahmat, hidayah, dan pertolongan-Nya sehingga penulis diberi kelancaran dan kekuatan dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Sultan Agung Semarang.
3. Ayah dan Mamah, terima kasih atas doa yang tidak pernah putus, kasih sayang, dukungan, motivasi, dan semangat.

SARI

Nisa, Sabila Rahma Khoirun. 2026. Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis *Augmented Reality* (AR) pada Materi Teks Deskripsi Kelas VII SMP. *Skripsi*. Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Sultan Agung Semarang. Pembimbing: Dr. Aida Azizah, S.Pd., M.Pd.

Pembelajaran teks deskripsi pada kelas VII SMP masih menghadapi kendala, terutama pada pemahaman struktur dan ciri kebahasaan, serta kemampuan peserta didik mengembangkan ide secara rinci dalam kegiatan menulis. Kondisi ini didukung temuan wawancara dengan pendidik Bahasa Indonesia kelas VII di SMP Kota Semarang yang menunjukkan perlunya bahan ajar yang dapat membantu peserta didik melakukan pengamatan objek secara lebih konkret. Di sisi lain, media pembelajaran yang digunakan masih didominasi buku teks dan LKPD cetak yang cenderung kurang interaktif, sehingga belum sepenuhnya mendukung pembelajaran yang kontekstual dan menarik. Padahal, materi teks deskripsi menuntut kemampuan pengamatan yang jelas agar peserta didik dapat menyusun uraian secara runtut dan tepat. Oleh karena itu, diperlukan inovasi bahan ajar yang mampu memvisualisasikan objek secara nyata sekaligus mendorong keterlibatan aktif dan penguatan berpikir kritis peserta didik. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan prosedur pengembangan LKPD berbasis *Augmented Reality* (AR) pada materi teks deskripsi kelas VII SMP serta menilai kelayakan produk berdasarkan penilaian para ahli.

Metode yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D) mengacu pada model Sugiyono yang terdiri atas sepuluh tahap dan disederhanakan menjadi lima tahap, yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, dan revisi produk. Instrumen penelitian meliputi angket analisis kebutuhan peserta didik serta lembar validasi ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa LKPD berbasis *Augmented Reality* (AR) yang dikembangkan memiliki sistematika penyajian yang jelas, mencakup bagian pendahuluan, empat kegiatan pembelajaran yang mengintegrasikan keterampilan berbahasa (menyimak, membaca, berbicara, dan menulis) dengan dukungan objek AR tiga dimensi menggunakan aplikasi Assemblr Edu, serta bagian penutup berupa refleksi dan daftar pustaka. Hasil validasi menunjukkan persentase kelayakan sebesar 96% oleh ahli materi, 98% oleh ahli media, dan 81% oleh ahli bahasa dengan rata-rata 91,67% pada kategori sangat layak. Dengan demikian, LKPD berbasis *Augmented Reality* (AR) dinyatakan sangat layak digunakan sebagai bahan ajar pendukung pembelajaran teks deskripsi kelas VII SMP.

Kata Kunci: LKPD, *Augmented Reality*, pembelajaran teks deskripsi.

ABSTRACT

Nisa, Sabila Rahma Khoirun. 2026. Development of an Augmented Reality (AR)-Based Student Worksheet (LKPD) for Descriptive Text Learning in Grade VII Junior High School. Undergraduate Thesis. Indonesian Language and Literature Education Program, Faculty of Teacher Training and Education, Universitas Islam Sultan Agung Semarang. Supervisor: Dr. Aida Azizah, S.Pd., M.Pd.

Descriptive text learning in Grade VII junior high school still faces challenges, particularly in students' understanding of text structure and language features, as well as their ability to develop ideas in detail when writing. This condition is supported by interviews with Grade VII Indonesian language teachers in junior high schools in Semarang City, indicating the need for instructional materials that help students observe objects more concretely. Meanwhile, learning media are still dominated by textbooks and printed worksheets that tend to be less interactive, thus not fully supporting contextual and engaging learning. In fact, descriptive text material requires clear observation so that students can produce well organized and accurate descriptions. Therefore, innovative teaching materials are needed to visualize objects realistically while encouraging active engagement and strengthening students' critical thinking. This study aims to describe the development procedure of an Augmented Reality (AR)-based LKPD for descriptive text learning in Grade VII and to evaluate its feasibility based on experts' judgments.

This study employed a Research and Development (R&D) approach based on Sugiyono's model, which consists of ten stages and was simplified into five stages: identifying potentials and problems, data collection, product design, design validation, and product revision. The research instruments included a student needs analysis questionnaire and validation sheets for content, media, and language experts.

The results show that the developed AR-based LKPD has a clear structure consisting of an introduction, four learning activities integrating language skills (listening, reading, speaking, and writing) supported by three dimensional AR objects using the Assemblr Edu application, and a closing section containing reflection and references. Expert validation results indicate feasibility percentages of 96% (content expert), 98% (media expert), and 81% (language expert), with an overall average of 91.67% categorized as very feasible. Thus, the AR-based LKPD is considered highly feasible as a supplementary instructional material for descriptive text learning in Grade VII junior high school.

Keywords: *student worksheet, augmented reality, descriptive text learning.*

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Alhamdulillah rabbi 'alamin, puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah Swt. atas limpahan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi berjudul “Pengembangan LKPD Berbasis *Augmented Reality* (AR) pada Materi Teks Deskripsi Kelas VII SMP” dengan baik. Selawat dan salam semoga senantiasa tercurah kepada Nabi Muhammad saw., suri teladan bagi seluruh umat.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Sultan Agung Semarang. Dalam proses penyusunannya, penulis menghadapi berbagai kendala. Namun, berkat dukungan, bantuan, dan bimbingan dari berbagai pihak, skripsi ini dapat diselesaikan. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terima kasih dengan tulus kepada:

1. Prof. Dr. H. Gunarto, S.H., M.H., Rektor Universitas Islam Sultan Agung Semarang yang telah memberikan dukungan dan fasilitas selama penulis menempuh pendidikan.
2. Dr. Muhammad Afandi, S.Pd., M.Pd., M.H., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Sultan Agung Semarang yang telah memberikan arahan dan dukungan terhadap proses akademik penulis.

3. Dr. Evi Chamalah, S.Pd., M.Pd., Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Islam Sultan Agung Semarang yang telah memberikan motivasi dan bimbingan selama penulis menempuh studi.
4. Dr. Aida Azizah, S.Pd., M.Pd., dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, masukan, serta meluangkan waktu untuk membimbing penulis dalam penyusunan skripsi ini.
5. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yang telah memberikan ilmu dan pengalaman akademik kepada penulis selama masa perkuliahan.
6. Ibu Titik Nurjanah, S.Pd., guru Bahasa Indonesia kelas VII SMP di Kota Semarang, yang telah dilibatkan pada tahap analisis kebutuhan dan memberikan informasi terkait pembelajaran teks deskripsi.
7. Bapak Bagus Satrio Waluyo Poetro, M.Kom., selaku validator ahli media, Ibu Fitri Ernawati, S.Pd., Gr., selaku validator ahli materi, dan Ibu Dr. Oktarina Puspita W., M.Pd., selaku validator ahli bahasa, yang telah memberikan saran dan masukan terhadap LKPD berbasis *Augmented Reality* yang dikembangkan penulis.
8. Staf administrasi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Sultan Agung Semarang yang telah membantu layanan administrasi selama perkuliahan.
9. Bapak Sodri dan Ibu Juwariyah, selaku orang tua penulis, yang senantiasa mendoakan, memberikan dukungan, serta menjadi penguat utama dalam proses penyelesaian skripsi ini.

10. Mbak Erna, saudara sepupu penulis, yang telah memberikan arahan, masukan, serta dukungan moral dan material selama penulis menempuh pendidikan.
11. Adik penulis, Kamila Tazkia Khoirun Nisa, yang senantiasa menghadirkan semangat dan penghiburan bagi penulis.
12. Saudara penulis, Mas Ulil dan Mas Ulul, Mbak Puspita yang selalu memberikan dukungan, motivasi, serta doa sehingga penulis memperoleh energi baru dalam menyelesaikan skripsi ini.
13. Teman-teman seperjuangan Mahasiswa PBSI 2021 yang telah memberikan dukungan, motivasi, dan bantuan selama penulis menempuh pendidikan.
14. Sahabat penulis yang telah memberikan dukungan dan kebersamaan, yaitu Widiya, Nur, Naya, Ina, dan Juli.
15. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu yang telah membantu dan mendukung penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki keterbatasan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun sebagai bahan perbaikan. Penulis juga berharap skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca, almamater, pendidik, serta pengembangan ilmu pengetahuan.

Wassalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Semarang, 24 Februari 2026

Sabila Rahma Khoirun Nisa'

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	Error! Bookmark not defined.
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iv
SARI.....	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	6
1.3 Pembatasan Masalah	7
1.4 Rumusan Masalah	7
1.5 Tujuan Penelitian	7

1.6 Manfaat Penelitian	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI	10
2.1 Kajian Pustaka.....	10
2.2 Landasan Teoretis	24
2.2.1 Lembar Kerja Peserta Didik.....	24
2.2.2 <i>Augmented Reality</i> (AR)	31
2.2.3 Perangkat pengembangan LKPD berbasis AR	38
2.2.4 Teks Deskripsi.....	43
2.2.5 LKPD Berbasis <i>Augmented Reality</i> (AR).....	50
2.3 Kerangka Berpikir.....	56
2.4 Hipotesis Penelitian.....	58
BAB III METODE PENELITIAN.....	59
3.1 Pendekatan Penelitian	59
3.2 Desain Penelitian.....	59
3.3 Variabel Penelitian	64
3.4 Data dan Sumber Data Penelitian	64
3.5 Desain Rancangan Produk	66
3.6 Sumber Data dan Subjek Penelitian.....	70
3.7 Teknik Pengumpulan Data.....	72
3.8 Instrumen Penelitian.....	73

3.9 Uji Kelayakan.....	78
3.10 Teknik Analisis Data.....	79
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	82
4.1 Hasil Penelitian	82
4.2 Pembahasan.....	83
4.2.1 Perencanaan Produk.....	84
4.2.2 Potensi dan Masalah.....	84
4.2.3 Pengumpulan Data	85
4.2.4 Hasil Produk.....	89
4.2.5 Hasil Uji Coba Produk.....	99
4.2.6 Revisi Produk.....	111
BAB V PENUTUP.....	124
5.1 Simpulan	124
5.2 Saran.....	125
DAFTAR PUSTAKA	127
LAMPIRAN.....	137

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Indikator Pengembangan LKPD	55
Tabel 3. 1 Desain Rancangan Produk	66
Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Pedoman Wawancara Analisis Kebutuhan Pendidik	74
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Lembar Analisis Kebutuhan Peserta Didik	75
Tabel 3. 4 Kriteria Penilaian pada Lembar Validasi	75
Tabel 3. 5 Kisi-Kisi Lembar Validasi Ahli Media	76
Tabel 3. 6 Kisi-Kisi Lembar Validasi Ahli Materi	77
Tabel 3. 7 Kisi-Kisi Lembar Validasi Ahli Bahasa	77
Tabel 3. 8 Kriteria Penilaian Skala Likert.....	80
Tabel 3. 9 Kriteria Persentasi Kelayakan.....	81
Tabel 4.1 Hasil Validasi Ahli Media.....	100
Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Materi	103
Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Bahasa	107
Tabel 4.4 persentase Hasil Validasi LKPD <i>Augmented Reality</i> (AR)	110

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan awal proyek AR pada Assemblr Edu	40
Gambar 2.2 Tampilan mode objek 3D (3D view) pada Assemblr Edu	41
Gambar 2.3 Tampilan Marker-Based AR pada Assemblr Edu	42
Gambar 2.4 Tampilan Lingkungan Sekitar pada Assemblr Edu.....	42
Gambar 2.5 Kerangka Berpikir	57
Gambar 3.1 Desain Penelitian.....	60
Gambar 4.1 Cover LKPD.....	91
Gambar 4.2 Kata Pengantar Dan Daftar Isi LKPD	92
Gambar 4.3 Pendahuluan dan Identitas Materi LKPD	93
Gambar 4.4 Sub Bab Materi dan Petunjuk Penggunaan LKPD.....	94
Gambar 4.5 Halaman Isi LKPD	96
Gambar 4.6 Tampilan AR Pada Kegiatan Pembelajaran	97
Gambar 4.7 Profil Pengembang	98
Gambar 4.8 Sampul Belakang LKPD	98
Gambar 4.19 Grafik Hasil Validasi LKPD Berbasis AR.....	111
Gambar 4. 9 Penambahan Ikon “Scan Me”	113
Gambar 4.10 Dimensi profil lulusan sebelum revisi.....	114
Gambar 4.11 Dimensi profil pelajar pancasila setelah revisi.....	115
Gambar 4.12 Tampilan ATP dan CP sebelum revisi	116
Gambar 4.13 Tampilan ATP dan CP setelah revisi	117
Gambar 4.14 Teks Deskripsi Monas Sebelum Revisi dan Setelah Revisi.....	118
Gambar 4.15 Tampilan AR Garuda Wisnu Kencana.....	119

Gambar 4.16 Soal Nomor 5 dan 6 sebelum revisi 120

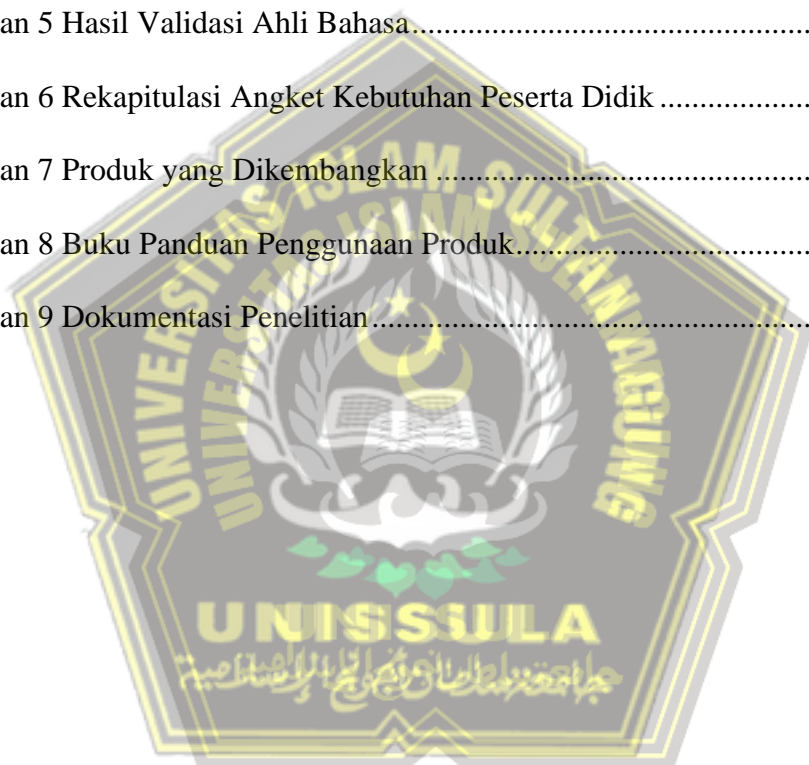
Gambar 4.17 Soal Nomor 5 dan 6 setelah revisi..... 121

Gambar 4.18 Tampilan kebahasaan kegiatan 3 sebelum perbaikan 123



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Hasil Wawancara Pendidik.....	137
Lampiran 2 Hasil Angket Kebutuhan Peserta Didik.....	140
Lampiran 3 Hasil Validasi Ahli Media	142
Lampiran 4 Hasil Validasi Ahli Materi.....	147
Lampiran 5 Hasil Validasi Ahli Bahasa.....	151
Lampiran 6 Rekapitulasi Angket Kebutuhan Peserta Didik	155
Lampiran 7 Produk yang Dikembangkan	157
Lampiran 8 Buku Panduan Penggunaan Produk.....	164
Lampiran 9 Dokumentasi Penelitian.....	171



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan menempati posisi yang strategis dalam pembangunan nasional karena berfungsi sebagai fondasi utama, terutama dalam mendorong peningkatan mutu sumber daya manusia. Pada era globalisasi yang ditandai dengan kemajuan teknologi, fungsi pendidikan tidak hanya terbatas pada penyampaian pengetahuan, tetapi juga diarahkan pada pengembangan karakter serta penguatan kompetensi peserta didik agar mampu menghadapi tantangan abad ke-21. Menurut Yuspa dan Azizah (2025:12), pendidikan merupakan proses penyampaian kebiasaan, pengetahuan, dan keterampilan melalui pelatihan, pengajaran, atau penelitian, baik dengan bimbingan maupun melalui pembelajaran mandiri (otodidak). Oleh sebab itu, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi menuntut sistem pendidikan untuk menyesuaikan diri dengan berbagai inovasi pembelajaran, termasuk pemanfaatan media pembelajaran digital yang berperan dalam meningkatkan efektivitas dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran (Sulistiyowati & Asriati, 2024: 1180). Salah satu jenjang pendidikan yang memiliki posisi penting dalam penerapan inovasi tersebut adalah Sekolah Menengah Pertama (SMP).

Sekolah Menengah Pertama (SMP) memiliki peran penting dalam membentuk dan mengembangkan kompetensi kebahasaan peserta didik. Pada tahap perkembangan kognitif operasional formal, peserta didik telah mampu

berpikir secara logis dan kritis. Oleh sebab itu, pembelajaran Bahasa Indonesia diarahkan untuk mengasah empat keterampilan berbahasa utama, yakni menyimak, berbicara, membaca, dan menulis (Maknun, 2025:1). Keempat keterampilan tersebut saling berkaitan, di mana menyimak dan membaca berperan dalam memperkuat pemahaman, sedangkan berbicara dan menulis berfokus pada kemampuan mengungkapkan gagasan secara runtut dan terstruktur.

Dalam Kurikulum Merdeka, pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis teks menekankan kemampuan memahami, mengevaluasi, dan menghasilkan berbagai jenis teks. Salah satunya adalah teks deskripsi yang diajarkan di kelas VII sebagai dasar keterampilan menulis sekaligus pemahaman konsep kebahasaan (Samsinah, 2025:3). Teks deskripsi tidak hanya melatih keterampilan menulis, tetapi juga melibatkan keterampilan menyimak, membaca, dan berbicara. Dengan demikian, teks deskripsi berperan penting dalam mengintegrasikan keempat keterampilan berbahasa secara holistik. Namun, praktik pembelajaran menunjukkan bahwa kemampuan menulis deskripsi peserta didik masih rendah, dengan kesulitan dalam menggambarkan objek secara menarik dan membedakan struktur teks (Fatihaturrahmah *et al.*, 2023:3). Kondisi ini mengindikasikan perlunya dukungan pembelajaran yang mampu menghadirkan pengalaman pengamatan yang lebih konkret agar peserta didik lebih mudah menuangkan gagasan secara rinci.

Media pembelajaran berperan penting dalam proses belajar karena dapat menyampaikan pesan, memotivasi peserta didik, serta mempermudah

pemahaman konsep. Penggunaan media pembelajaran yang tepat pada mata pelajaran Bahasa Indonesia berperan penting dalam membantu peserta didik mengenali struktur dan karakteristik kebahasaan, serta melatih kemampuan berbahasa yang mencakup menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Menurut Azizah *et al.* (2023:79), media pembelajaran memiliki peran strategis dalam membantu peserta didik lebih mudah menerima materi pelajaran, dan keberhasilannya akan maksimal apabila diterapkan sesuai dengan kebutuhan serta karakteristik peserta didik. Salah satu perangkat penting yang sering digunakan adalah Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). Selain berfungsi sebagai sarana eksplorasi konsep, LKPD juga berpengaruh langsung pada penilaian hasil belajar karena di dalamnya terdapat latihan, tugas terstruktur, dan indikator pencapaian yang digunakan pendidik untuk mengukur ketercapaian kompetensi peserta didik (Prastowo, 2019:439). Namun, kenyataannya, sebagian pendidik SMP membuat LKPD hanya untuk memenuhi kebutuhan supervisi atau administrasi sekolah, sehingga LKPD yang disusun sering kali monoton, kurang variatif, dan tidak benar-benar dimanfaatkan sebagai instrumen pembelajaran yang efektif. Kondisi ini membuat LKPD kehilangan fungsinya sebagai media belajar yang mendukung keterampilan peserta didik, terutama ketika peserta didik membutuhkan stimulus belajar yang konkret sebelum menulis.

Untuk merespons tantangan tersebut, diperlukan pengembangan LKPD inovatif yang memanfaatkan teknologi digital. Salah satu teknologi yang dinilai potensial adalah *Augmented Reality* (AR). AR adalah teknologi yang mampu

memadukan objek virtual dua maupun tiga dimensi ke dalam lingkungan nyata secara real-time, sehingga proses belajar dapat berlangsung lebih imersif, interaktif, dan menarik (Syahbania *et al.*, 2025:2). Dalam konteks pembelajaran teks deskripsi, AR dapat dimanfaatkan untuk menampilkan objek secara visual dalam bentuk tiga dimensi sehingga peserta didik memiliki bahan pengamatan yang lebih jelas sebelum menulis. Melalui pengamatan tersebut, peserta didik lebih terbantu menemukan rincian ciri objek, memilih kosakata deskriptif yang tepat, serta menyusun deskripsi secara runtut dan kontekstual. Dengan demikian, penggunaan AR pada pembelajaran teks deskripsi tidak sekadar menjadi variasi media, tetapi berfungsi sebagai stimulus konkret yang mendukung proses menulis berbasis pengamatan. Selain itu, penggunaan AR juga berkontribusi dalam meningkatkan motivasi belajar dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil pra-survei di SMP Kota Semarang, diketahui bahwa sebagian besar peserta didik kelas VII belum memahami materi teks deskripsi secara menyeluruh. Mereka masih mengalami kesulitan dalam mengidentifikasi struktur, ciri kebahasaan, maupun isi teks. Kesulitan ini dipengaruhi oleh keterbatasan penggunaan LKPD dalam pembelajaran, karena pendidik lebih banyak mengandalkan buku teks. Adapun LKPD yang digunakan umumnya hanya berisi kegiatan analisis teks secara kelompok tanpa variasi latihan lain, sehingga belum sepenuhnya membantu peserta didik memahami materi secara mendalam.

Temuan tersebut diperkuat melalui wawancara dengan Ibu Titik Nurjanah, S.Pd., selaku pendidik Bahasa Indonesia kelas VII, yang menyampaikan bahwa peserta didik cenderung kurang aktif dalam proses menulis dan masih kesulitan mengembangkan ide serta menguraikan deskripsi objek secara rinci. Pendidik juga mengungkapkan bahwa LKPD jarang digunakan secara konsisten sebagai sarana pendukung pembelajaran, sementara pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran masih terbatas, sehingga peserta didik belum memperoleh stimulus visual yang cukup konkret untuk mendukung aktivitas mendeskripsikan objek secara tepat.

Selanjutnya, hasil wawancara dengan peserta didik menunjukkan bahwa LKPD yang tersedia dinilai kurang menarik dan terbatas manfaatnya. Soal yang diberikan hanya dilengkapi penjelasan singkat, instruksi kurang jelas, bentuknya monoton, serta minim keterkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Peserta didik juga menyampaikan bahwa pembelajaran akan lebih menarik apabila disertai visualisasi yang nyata dan interaktif. Kondisi ini berdampak pada rendahnya motivasi belajar dan kesulitan peserta didik dalam memahami konsep maupun menghubungkan materi teks deskripsi dengan situasi nyata. Apabila kondisi ini tidak diatasi, peserta didik berpotensi mengalami hambatan berkelanjutan dalam mengembangkan keterampilan menulis deskripsi sebagai dasar literasi tulis dan sebagai pijakan untuk mempelajari jenis teks lain pada jenjang berikutnya.

Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa AR efektif digunakan dalam pembelajaran, namun penerapannya pada pembelajaran Bahasa

Indonesiakhhususnya materi teks deskripsi kelas VII SMP masih relatif terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini diarahkan pada pengembangan LKPD berbasis AR pada materi teks deskripsi sebagai upaya mengisi celah penelitian terdahulu sekaligus menghadirkan alternatif media ajar yang lebih konkret, interaktif, dan kontekstual.

Berdasarkan permasalahan yang ada, pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis *Augmented Reality* (AR) dipandang sebagai solusi inovatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran teks deskripsi agar lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan melalui visualisasi objek tiga dimensi yang bersifat kontekstual. LKPD berbasis AR ini diharapkan dapat membantu peserta didik memahami struktur serta ciri kebahasaan teks deskripsi, sekaligus memfasilitasi kegiatan belajar yang lebih aktif melalui pengamatan dan pengolahan informasi. Oleh karena itu, penelitian ini dilaksanakan dengan judul “Pengembangan LKPD Berbasis *Augmented Reality* (AR) pada Materi Teks Deskripsi Kelas VII SMP.”

1.2 Identifikasi Masalah

Mengacu pada latar belakang yang telah diuraikan, pengembangan LKPD berbasis *Augmented Reality* (AR) untuk materi teks deskripsi masih menghadapi beberapa permasalahan mendasar. Permasalahan ini berhubungan dengan peningkatan pemahaman konsep dan capaian hasil belajar peserta didik kelas VII SMP. Kurangnya variasi dan relevansi LKPD

1. Pemanfaatan teknologi AR dalam pembelajaran teks deskripsi belum optimal
2. Hasil belajar dan motivasi peserta didik rendah
3. Keterbatasan pendidik dalam penggunaan LKPD interaktif

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini perlu dibatasi agar lebih terarah. Fokus pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah pada pengembangan LKPD berbasis *Augmented Reality* (AR) teks deskripsi kelas VII SMP.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian batasan masalah, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana pengembangan LKPD berbasis *Augmented Reality* (AR) pada materi teks deskripsi kelas VII SMP?
2. Bagaimana kelayakan pengembangan LKPD berbasis *Augmented Reality* (AR) pada materi teks deskripsi kelas VII SMP?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diidentifikasi, tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Untuk mendiskripsikan pengembangan LKPD berbasis *Augmented Reality* (AR) pada materi teks deskripsi kelas VII SMP.

2. Untuk mendiskripsikan kelayakan LKPD berbasis *Augmented Reality* (AR) pada materi teks deskripsi kelas VII SMP.

1.6 Manfaat Penelitian

Pengembangan LKPD berbasis *Augmented Reality* (AR) nantinya diharapkan dapat membantu peserta didik dan guru dalam proses pembelajaran teks deskripsi dan media ajar ini bisa menjadi pilihan, berikut manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah:

- a. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan berperan dalam memperluas kajian ilmiah mengenai pengembangan LKPD berbasis *Augmented Reality* (AR) dan menambah referensi tentang inovasi media pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi teks deskripsi kelas VII SMP.

- b. Manfaat Praktis

- a) Bagi peneliti

Penelitian ini dapat memberikan pengalaman dan wawasan berharga dalam pengembangan LKPD berbasis AR, sekaligus meningkatkan kompetensi peneliti dalam bidang pengembangan LKPD yang inovatif.

- b) Bagi Sekolah

Diharapkan, penggunaan LKPD berbasis AR dapat berkontribusi dalam mengoptimalkan kualitas serta keberhasilan pelaksanaan pembelajaran di sekolah.

c) Bagi Pendidik

LKPD berbasis AR ini diharapkan dapat menjadikan alternatif media pembelajaran yang konkret dan strategis untuk membantu pendidik dalam mengajarkan teks deskripsi secara lebih menarik, interaktif, dan kontekstual.

d) Bagi Peserta Didik

LKPD berbasis AR berpotensi memperlancar pemahaman konsep teks deskripsi, mendorong peningkatan hasil belajar, serta menstimulasi kemampuan berpikir tingkat tinggi HOTS (Higher Order Thinking Skills) yang mencakup nalar kritis dan kreativitas melalui pengalaman belajar yang lebih autentik dan menarik.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

2.1 Kajian Pustaka

Penelitian pengembangan LKPD berbasis *Augmented Reality* (AR) pada materi teks deskripsi kelas VII SMP penting untuk dilakukan. Untuk itu, peneliti perlu mengkaji penelitian terdahulu yang relevan, baik berupa skripsi, jurnal nasional, maupun jurnal internasional terkait topik tersebut, di antaranya 1) Gmbr dan Avaroğullari (2020), 2) Syafitri dan Tressyalina (2020), 3) Aprilida *et al.* (2021), 4) Damayanti *et al.* (2021), 5) Fendi *et al.* (2021), 6) Harefa *et al.* (2023), 7) Latif *et al.* (2023), 8) Ningtyas (2023), 9) Niswanti *et al.* (2023), 10) Anggraini *et al.* (2024), 11) Fitiatin (2024), 12) Tanjung dan Louise (2024), 13) Hidayani *et al.* (2025), 14) Novitasari (2025), 15) Nugraha dan Ristiani (2025), 16) Oktaviana (2025), 17) Ramadhani *et al.* (2025), 18) Solicha (2025), 19) Utama dan Purwati (2025), 20) Wulandari (2025).

Gmbr dan Avaroğullari (2020) melaksanakan penelitian dengan judul *The Effect of Using Augmented Reality Applications on Social Studies Education* yang dalam bahasa Indonesia berarti Pengaruh Penggunaan Aplikasi *Augmented Reality* dalam Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial. Penelitian tersebut dilakukan karena pentingnya memanfaatkan teknologi AR untuk meningkatkan hasil belajar, sikap, dan motivasi siswa dalam pembelajaran IPS. Metode penelitian yang digunakan adalah eksperimen dengan pendekatan kuantitatif, melibatkan 70 siswa kelas VII SMP di Turki Selatan pada tahun ajaran 2017/2018. Hasil penelitian

tersebut menjelaskan bahwa penerapan AR berdampak positif pada prestasi akademik, motivasi, serta sikap siswa, di mana peserta didik merasa puas, antusias, dan nyaman menggunakan AR dalam pembelajaran. Kedua penelitian memiliki kesamaan fokus dalam menyoroti peran AR sebagai media inovatif untuk meningkatkan motivasi dan prestasi peserta didik di jenjang SMP. Temuan empiris seperti peningkatan sikap positif ini mendukung potensi AR pembelajaran berbasis kompetensi. Namun, perbedaannya terletak pada ranah aplikasi. Gumbur fokus pada IPS dengan pendekatan umum AR, sedangkan penelitian ini mengisi gap dengan pengembangan LKPD AR khusus untuk teks deskripsi Bahasa Indonesia. Integrasi ini menargetkan visualisasi sensorik (seperti bentuk dan warna objek), yang belum dieksplorasi secara mendalam di studi sebelumnya, sehingga lebih selaras dengan Kurikulum Merdeka kelas VII SMP.

Syafitri dan Tressyalina (2020) melaksanakan penelitian berjudul *The Importance of the Student Worksheets of Electronic (E-LKPD) Contextual Teaching and Learning (CTL) in Learning to Write Description Text during Pandemic COVID-19*. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kebutuhan akan bahan ajar yang efektif di masa pandemi, ketika pembelajaran daring menuntut adanya LKPD dalam bentuk elektronik yang selaras dengan pendekatan kontekstual. Dengan metode survei terhadap 30 pendidik SMP, hasilnya menunjukkan bahwa pendidik SMP sangat membutuhkan E-LKPD berbasis CTL, ditunjukkan dengan lebih dari 90% responden menyatakan bahwa E-LKPD mendukung pembelajaran menulis teks deskripsi dan membuatnya lebih kontekstual. Keterhubungan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan terletak pada pengembangan

LKPD untuk pembelajaran teks deskripsi kelas VII SMP. Adapun perbedaan utamanya, Syafitri dan Tressyalina menitikberatkan pada E-LKPD berbasis CTL, sedangkan penelitian yang akan dilakukan mengembangkan LKPD berbasis *Augmented Reality* (AR) yang bersifat lebih interaktif dan visual.

Aprilda *et al.* (2021) menyelesaikan penelitian berjudul *Pengembangan LKPD Berbasis Pendekatan CTL pada Materi Teks Hasil Laporan Observasi Kelas X SMA* yang dilakukan untuk mengatasi kesulitan siswa dalam pembelajaran daring yang monoton. Menggunakan metode R&D model ADDIE, penelitian ini melibatkan 22 siswa kelas X SMA melalui uji coba individu, kelompok kecil, dan besar. Hasilnya, LKPD berbasis CTL terbukti sangat valid, mendapat respons positif, serta meningkatkan hasil belajar siswa dari skor <55 menjadi 86 dengan N-Gain kategori tinggi. Persamaan dengan penelitian ini terletak pada fokus pengembangan LKPD sebagai media pembelajaran inovatif, sedangkan perbedaannya adalah penelitian Aprilda menekankan LKPD berbasis CTL untuk teks laporan observasi di kelas X SMA, sementara penelitian ini mengembangkan LKPD berbasis *Augmented Reality* (AR) untuk teks deskripsi kelas VII SMP.

Damayanti *et al.* (2021) mengembangkan penelitian berjudul *Designing a Synectic Model Application Based on Augmented Reality to Overcome the Constraints of Development of Story Facts in Learning to Write Short Stories*. Fokus penelitian ini adalah mengatasi kesulitan peserta didik dalam menulis cerita pendek. Khususnya, aspek alur, tokoh, dan latar yang sering kurang berkembang. Metode yang digunakan yakni *Recursive Reflective Design & Development* (R2D2) berbasis konstruktivisme. Ini dipadukan dengan pengembangan aplikasi AR

melalui model Agile SDLC. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi AR-Synectic layak, portabel, dan memiliki tingkat usability tinggi, serta efektif menstimulasi ide siswa melalui analogi sehingga kendala pengembangan cerita dapat teratasi. Kesamaan dengan penelitian ini terletak pada pemanfaatan AR untuk mendukung keterampilan berbahasa pada materi Bahasa Inggris, sementara perbedaannya adalah penelitian Damayanti menitikberatkan pada keterampilan menulis cerita pendek berbasis model Synectic. Sebaliknya, penelitian ini berfokus pada pengembangan LKPD berbasis AR untuk materi teks deskripsi kelas VII SMP dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Fendi *et al.* (2021) menyajikan penelitian berjudul *Augmented Reality-Based Student Worksheet to Stimulate Students' Critical Thinking Skills*. Penelitian tersebut menghasilkan LKPD berbasis *Augmented Reality* pada materi listrik dinamis dengan tujuan memperoleh perangkat pembelajaran yang memenuhi kriteria HP3 (valid-praktis-efektif) dalam melatih KPK (kemampuan berpikir kritis) peserta didik SMP. Metode yang digunakan adalah R&D dengan model ADDIE yang mencakup tahapan analisis, perancangan, sampai evaluasi. Hasil uji menunjukkan validitas sebesar 81,80% (kategori valid), kepraktisan 80,85% (kategori baik), serta efektivitas dengan skor N-Gain 0,67 (cukup efektif), disertai peningkatan rata-rata nilai post-test sebesar 39,04 poin. Keterkaitan dengan penelitian ini terletak pada pemanfaatan LKPD berbasis AR sebagai inovasi pembelajaran abad ke-21. Perbedaannya terdapat pada ranah materi, karena penelitian Fendi *et al.* berfokus pada Fisika, sedangkan penelitian ini diarahkan pada pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya teks deskripsi kelas VII SMP.

Harefa *et al.* (2023) melaksanakan penelitian berjudul *Pengembangan Media Augmented Reality untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Teks Deskripsi Siswa SMP*. Penelitian ini memfokuskan kajian pada pemanfaatan teknologi *Augmented Reality* sebagai media pembelajaran inovatif guna mendukung ketrampilan menulis teks deskripsi pada siswa kelas VII SMP. Prosedur pengembangan menggunakan model 4D (*define, design, develop, disseminate*) dengan teknik pengumpulan data melalui angket validasi ahli dan angket respon siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media AR sangat layak untuk meningkatkan kemampuan menulis deskripsi teks siswa SMP, dengan penilaian sangat layak dari para ahli (91–93%) dan respons siswa (90–90%). Relevansi penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan terletak pada pemanfaatan *Augmented Reality* untuk mendukung keterampilan menulis teks deskripsi. Perbedaannya adalah Harefa mengembangkan AR dalam bentuk aplikasi pembelajaran, sementara penelitian yang akan dilakukan mengintegrasikannya ke dalam LKPD agar lebih sistematis serta sesuai dengan kebutuhan kurikulum.

Latif *et al.* (2023) melakukan penelitian berjudul *Respons Siswa terhadap LKPD Berbantuan Media Gambar pada Pembelajaran Menulis Deskripsi Kelas VIII*. Penelitian tersebut memaparkan respons siswa terhadap LKPD yang diperkaya media gambar dalam pembelajaran menulis teks deskripsi. Metode yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif dengan instrumen angket, melibatkan 25 siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Cimahi sebagai responden. Hasil penelitian menunjukkan bahwa respons siswa terhadap LKPD berbantuan gambar berada pada kategori sangat baik, dengan persentase 90,6% pada aspek positif dan 33,2% pada

aspek negatif. Keterkaitan dengan penelitian ini terletak pada pemanfaatan LKPD sebagai sarana untuk mendukung kualitas pembelajaran teks deskripsi. Adapun perbedaannya tampak pada media pendukung dan jenjang kelas, karena Latif et al. mengintegrasikan MG dalam LKPD untuk kelas VIII, sedangkan penelitian ini mengembangkan LKPD berbasis *Augmented Reality* (AR) untuk kelas VII agar lebih interaktif dan sejalan dengan perkembangan teknologi digital.

Ningtyas (2023) dalam skripsinya berjudul *Kelayakan Isi, Penyajian, Kebahasaan, dan Kegrafikan Bahan Ajar Teks Deskripsi di SMP Kelas VII* menargetkan pemaparan kualitas bahan ajar teks deskripsi berdasarkan aspek kelayakan 4, yakni isi, penyajian, kebahasaan, dan kegrafikan. Metode yang digunakan ialah kualitatif dengan pendekatan studi kepustakaan, dengan sumber data berupa modul ajar Bahasa Indonesia kelas VII semester gasal pada Kurikulum 2013. Hasilnya menunjukkan bahwa bahan ajar teks deskripsi dinyatakan layak, baik dari segi substansi isi, keruntutan penyajian, kesesuaian kebahasaan dengan perkembangan kognitif peserta didik, maupun aspek grafika yang memenuhi standar buku ajar. Kesamaan dengan penelitian ini terdapat pada fokus bahan ajar teks deskripsi untuk kelas VII SMP. Perbedaannya terletak pada orientasi kegiatan, karena Ningtyas menitikberatkan evaluasi kelayakan bahan ajar yang telah tersedia, sedangkan penelitian ini diarahkan pada pengembangan LKPD berbasis *Augmented Reality* (AR) yang lebih interaktif, kontekstual, dan selaras dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21.

Niswanti et al. (2023) melakukan penelitian berjudul *Efektivitas Pendekatan Konstruktivisme Melalui Media LKPD dalam Pembelajaran*

Pengetahuan Struktur dan Skema Teks Deskripsi Profetik. Penelitian tersebut diarahkan untuk memetakan pemahaman struktur dan skema teks deskripsi profetik pada siswa kelas VII sebelum dan sesudah penerapan K-LKPD (konstruktivisme berbantuan LKPD), sekaligus menguji efektivitas penerapannya. Sampel penelitian melibatkan 44 siswa yang dipilih melalui teknik acak, sedangkan pengumpulan data menggunakan tes pilihan ganda dan dianalisis melalui uji-t. Hasilnya menunjukkan peningkatan yang bermakna, yakni rata-rata skor awal 47,13 meningkat menjadi 70,13 setelah pembelajaran, sehingga LKPD dinyatakan efektif dalam meningkatkan pemahaman struktur dan skema teks deskripsi profetik. Kesamaan dengan penelitian ini terletak pada pemanfaatan LKPD dalam pembelajaran teks deskripsi. Perbedaannya tampak pada orientasi pengembangan dan dukungan teknologi, karena Niswanti et al. menekankan LKPD cetak berbasis konstruktivisme, sedangkan penelitian ini mengembangkan LKPD berbasis *Augmented Reality* (AR) untuk menghadirkan pembelajaran yang lebih kontekstual, visual, dan sejalan dengan perkembangan teknologi pendidikan mutakhir.

Anggraini et al. (2024) melaksanakan penelitian dengan judul *Student Worksheets Assisted by Augmented Reality on Critical Thinking Skills in High School Physics: Study of Teacher Perceptions in Indonesia*. Penelitian ini bertujuan menganalisis kebutuhan penggunaan LKPD berbantuan AR dalam pembelajaran fisika untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa. Melalui metode deskriptif kuantitatif dengan *purposive sampling*, diperoleh 84 responden pendidik fisika SMA dari 17 provinsi di Indonesia. Hasil penelitian menunjukkan bahwa

93% pendidik menilai pentingnya LKPD berbasis AR, meskipun sebagian besar belum pernah menggunakannya, dan masih membutuhkan format cetak dengan tambahan AR agar lebih menarik. Persamaan dengan penelitian ini terletak pada fokus pengembangan LKPD berbasis AR sebagai media inovatif, sedangkan perbedaannya adalah penelitian Anggraini berorientasi pada persepsi pendidik fisika SMA, sementara penelitian yang akan dilakukan diarahkan pada pengembangan LKPD AR dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya teks deskripsi kelas VII SMP.

Fitiatin (2024) menyelesaikan penelitian skripsinya berjudul *Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Etnomatematika Berbantuan Augmented Reality untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Matematika pada Materi Bangun Ruang di SMP Satu Atap Gembong*. Latar belakang penelitian tersebut berangkat dari rendahnya literasi matematika peserta didik serta terbatasnya media pembelajaran inovatif yang mampu menumbuhkan minat belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa LKPD berbasis etnomatematika berbantuan AR memenuhi kriteria VPE (valid–praktis–efektif) dan berkontribusi dalam peningkatan literasi matematika. Keterkaitan dengan penelitian ini terletak pada pengembangan LKPD berbasis AR sebagai bentuk inovasi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Perbedaannya berada pada ranah materi, karena Fitiatin berfokus pada pembelajaran matematika, sedangkan penelitian ini diarahkan pada pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya teks deskripsi pada kelas VII SMP.

Tanjung dan Louise (2024) mengembangkan LKPD berbasis *Augmented Reality* dengan penerapan *discovery learning* pada materi ikatan kimia di jenjang SMA. Tujuan pengembangan tersebut adalah menghasilkan LKPD yang layak sekaligus menguji pengaruhnya terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Penelitian dilakukan menggunakan metode R&D model 4D (*define, design, develop, disseminate*) serta rancangan eksperimen semu NK-CGD (*nonequivalent control group design*). Hasil validasi menunjukkan LKPD berkategori sangat layak berdasarkan penilaian ahli materi (3,926), ahli media (3,969), dan respons siswa (3,93), serta efektif meningkatkan motivasi dan hasil belajar sebesar 23,3%. Relevansi dengan penelitian ini terdapat pada inovasi pengembangan LKPD berbasis AR, sedangkan perbedaannya terletak pada fokus kajian: Tanjung dan Louise menempatkan AR pada pembelajaran kimia SMA dengan DL, sementara penelitian ini mengembangkan LKPD berbasis AR untuk pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya materi teks deskripsi pada peserta didik kelas VII SMP.

Hidayani *et al.* (2025) menyusun penelitian berjudul *Development of an Augmented Reality-Integrated Worksheet (LKPD) to Enhance Mathematics Learning Outcomes*. Penelitian tersebut mengkaji pada peningkatan hasil belajar matematika siswa kelas VII SMP dengan mengembangkan LKPD yang dipadukan dengan teknologi *Augmented Reality*, khususnya pada materi geometri ruang. model pengembangan yang dipakai adalah Plomp, yang mencakup tahap investigasi awal, perancangan, realisasi, serta uji coba, evaluasi, revisi. Temuan penelitian menunjukkan bahwa LKPD berbasis AR dinilai sangat valid dengan skor validasi ahli materi sebesar 87,56% dan ahli desain 87,22%. Relevansi penelitian

tersebut dengan penelitian ini terletak pada sama-sama mengembangkan LKPD berbasis *Augmented Reality* sebagai media inovatif di jenjang kelas VII SMP. Perbedaannya ada pada bidang kajian: penelitian Hidayani menitikberatkan pada mata pelajaran matematika (geometri ruang), sedangkan penelitian ini diarahkan pada pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya materi teks deskripsi.

Novitasari (2025) melalui skripsinya dengan judul *Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Pendekatan Saintifik pada Pembelajaran Menulis Teks Deskripsi di Kelas VII SMP Negeri 14 Bengkulu Tengah* mengembangkan LKPD berbasis saintifik dan menilai respon siswa terhadap penggunaannya. Penelitian R&D dengan model Borg and Gall yang dimodifikasi menunjukkan hasil validasi pada kategori “baik” hingga “sangat baik” serta respon positif siswa di atas 88%. Persamaannya dengan penelitian ini terletak pada pengembangan LKPD untuk teks deskripsi kelas VII SMP, sedangkan perbedaannya adalah Novitasari menekankan pendekatan saintifik, sementara penelitian ini mengintegrasikan teknologi *Augmented Reality* (AR) untuk menciptakan LKPD yang lebih interaktif dan kontekstual.

Nugraha dan Ristiani (2025) menyelesaikan penelitian berjudul *Penerapan Bahan Ajar Lembar Kerja Peserta Didik dalam Pembelajaran Membuat Teks Deskripsi Kelas VII Di SMPN 2 Sukaluyu Cianjur*. Penelitian ini diarahkan untuk menelaah efektivitas penggunaan LKPD sebagai sarana pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menyusun teks deskripsi secara runtut sesuai struktur dan kaidah kebahasaan. Pendekatan yang digunakan bersifat kualitatif deskriptif dengan Teknik pengumpulan data berupa observasi,

wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian memperlihatkan bahwa penerapan LKPD mampu menciptakan suasana belajar yang lebih terarah dan aktif, menumbuhkan motivasi, serta membantu siswa memahami tahapan penyusunan teks deskripsi dengan lebih sistematis. Persamaan kedua penelitian ini terletak pada orientasinya dalam meningkatkan keterampilan menulis teks deskripsi melalui LKPD. Perbedaannya, penelitian Nugraha dan Riatiani memanfaatkan LKPD cetak sebagai bahan ajar, sementara penelitian ini mengembangkan LKPD berbasis *Augmented Reality* (AR) yang lebih interaktif, kontekstual, dan sesuai tuntutan pembelajaran.

Oktaviana (2025) menyelesaikan penelitian skripsi yang berjudul *Keefektifan Media Augmented Reality Berbasis Problem Based Learning Dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Karya Ilmiah (Artikel Populer) Pada Siswa Kelas XI SMA Islam Sultan Agung 3 Semarang*. Penelitian tersebut menggunakan desain *quasi eksperimen nonequivalent control group design* dengan sampel 48 siswa, serta pengumpulan data melalui tes, observasi, angket, dan dokumentasi. Hasil analisis menunjukkan media AR tersebut efektif, ditunjukkan oleh nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($4,399 > 2,013$; Sig. $0,000 < 0,05$) dan N-Gain 62,10 (kategori efektif), serta berkontribusi pada peningkatan motivasi menulis siswa. Relevansinya dengan penelitian ini terletak pada pemanfaatan AR sebagai inovasi pembelajaran bahasa Indonesia, sedangkan perbedaannya adalah Oktaviana berfokus pada karya ilmiah di jenjang SMA dengan pendekatan *problem based learning*, sementara penelitian ini mengembangkan LKPD berbasis AR untuk teks deskripsi di kelas VII SMP.

Ramadhani *et al.* (2025) menyelesaikan penelitian berjudul *Pengaruh Implementasi Pembelajaran Berbasis AR Model PjBL terhadap Keterampilan Bertanya dan Berpikir Kritis Siswa yang bertujuan menguji efektivitas AR dalam model PjBL pada materi sistem reproduksi kelas XI SMA*. Dengan metode kuasi eksperimen *non-equivalent control group* pada 40 siswa, hasilnya menunjukkan peningkatan signifikan keterampilan bertanya (N-Gain 0,46) dan berpikir kritis (0,51) pada kelas eksperimen dibandingkan kontrol. Persamaannya dengan penelitian ini sama-sama memanfaatkan AR sebagai media inovatif, sedangkan perbedaannya terletak pada fokus: Ramadhani menekankan keterampilan abad ke-21 di mata pelajaran biologi SMA, sementara penelitian ini diarahkan pada pengembangan LKPD berbasis AR untuk teks deskripsi di SMP.

Solicha (2025) melakukan penelitian skripsi berjudul *Pengembangan LKPD IPAS Berbasis AR (Augmented Reality) Materi Simbiosis Kelas III Sekolah Dasar*. Penelitian tersebut diarahkan untuk menilai kepraktisan, relevansi, dan efektivitas LKPD berbasis AR dalam pembelajaran materi simbiosis pada kelas III SD. Metode yang digunakan berupa penelitian dan pengembangan (R&D) dengan model ADDIE, yang meliputi tahap analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, serta evaluasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa LKPD berbasis AR tergolong sangat layak untuk mendukung pembelajaran yang interaktif, dengan validasi ahli materi sebesar 93,75% dan ahli media 91,66%, serta respons positif dari pendidik dan siswa masing-masing 100% dan 94%. Kesamaan antara penelitian Solicha dan penelitian ini terletak pada pengembangan LKPD berbasis Augmented Reality. Namun, perbedaannya berada pada ranah kajian: Solicha

memusatkan pengembangan pada mata pelajaran IPAS di sekolah dasar, sedangkan penelitian ini menitikberatkan pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya materi teks deskripsi pada kelas VII SMP.

Utama dan Purwati (2025) menyelesaikan penelitian yang berjudul *Pengembangan Flipbook Berbantuan Augmented Reality Teks Deskripsi Upaya Peningkatan Keterampilan Menulis Sederhana Siswa Kelas IV SDN Sampangan 02 Kota Semarang*. Fokus penelitian ini adalah merancang media flipbook berbasis AR untuk mendukung keterampilan menulis teks deskripsi sederhana pada siswa sekolah dasar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa flipbook AR dinilai “sangat layak” oleh ahli media (87 %) dan ahli materi (90 %). Selain itu, berdasarkan uji *paired sample t-test*, nilai rata-rata siswa meningkat dari 46,78 menjadi 86,75. Persamaan dengan penelitian ini terletak pada pemanfaatan teknologi *Augmented Reality* sebagai sarana inovatif dalam pembelajaran teks deskripsi. Adapun perbedaan keduanya, penelitian Utama dan Purwati mengembangkan flipbook AR untuk siswa sekolah dasar, sementara penelitian yang akan dilakukan mengembangkan LKPD berbasis AR bagi siswa SMP agar lebih terstruktur dan selaras dengan tuntutan kurikulum.

Wulandari (2025) menyelesaikan penelitian berjudul *Pengembangan E-LKPD Materi Teks Cerpen Berbasis Liveworksheets pada Peserta Didik Kelas XI di SMA Negeri 1 Tanjung Batu*. Penelitian tersebut diarahkan untuk menghasilkan bahan ajar interaktif berupa E-LKPD yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran cerpen. Metode yang diterapkan ialah penelitian pengembangan dengan model Borg & Gall serta Alessi & Trollip, melalui tahapan analisis kebutuhan,

perancangan, pengembangan, dan validasi ahli. Hasilnya menunjukkan bahwa E-LKPD memperoleh kategori sangat layak berdasarkan penilaian ahli media sebesar 93,75%, ahli materi 87,5%, dan ahli bahasa 87,5%, sehingga dinyatakan siap digunakan dalam pembelajaran. Kesamaan dengan penelitian ini terletak pada pengembangan LKPD berbasis teknologi digital sebagai dukungan peningkatan keterampilan berbahasa. Perbedaannya terdapat pada fokus materi dan media, karena Wulandari mengembangkan E-LKPD untuk teks cerpen menggunakan Liveworksheets, sedangkan penelitian ini berfokus pada teks deskripsi dengan integrasi *Augmented Reality* (AR) yang lebih interaktif dan kontekstual.

Hasil penelusuran terhadap beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* (AR) maupun Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) telah banyak dilakukan dengan memanfaatkan variasi model pembelajaran, seperti *Contextual Teaching and Learning* (CTL), *Problem Based Learning* (PBL), serta pendekatan saintifik. Secara konsisten, temuan penelitian-penelitian tersebut mengindikasikan bahwa penerapan AR dan LKPD berkontribusi positif terhadap motivasi dan hasil belajar peserta didik. Namun, kecenderungan pengembangan masih dominan pada bidang sains dan teknologi. Sebaliknya, implementasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya materi teks deskripsi, masih belum banyak dijumpai. Oleh karena itu, penelitian ini menghadirkan kebaruan integrasi AR ke dalam LKPD Bahasa Indonesia sebagai inovasi pembelajaran yang bersifat interaktif, kontekstual, dan selaras dengan prinsip Kurikulum Merdeka.

2.2 Landasan Teoretis

Landasan teoretis penelitian ini mencakup (1) LKPD, (2) *Augmented Reality* (AR), (3) Perangkat Pengembangan LKPD, (4) Teks Deskripsi, (5) LKPD berbasis *Augmented Reality* (AR), yang saling terintegrasi untuk mendukung pengembangan LKPD berbasis AR pada materi teks deskripsi kelas VII SMP.

2.2.1 Lembar Kerja Peserta Didik

2.2.2.1 Pengertian LKPD

Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) merupakan perangkat bahan ajar yang dirancang secara sistematis dan dapat tersedia dalam bentuk cetak maupun digital. Keberadaannya bertujuan untuk mendukung peserta didik dalam melaksanakan proses pembelajaran, baik secara perorangan maupun bersama kelompok. Dewi (2025:14) menjelaskan bahwa LKPD merupakan media pembelajaran berbentuk lembaran berisi langkah-langkah sistematis berupa tugas-tugas yang harus diselesaikan peserta didik sesuai dengan capaian pembelajaran (CP), sehingga mereka dapat bekerja teratur, benar, dan sesuai harapan pendidik. Selain menjadi panduan dalam kegiatan belajar, LKPD juga berfungsi sebagai sarana latihan agar pemahaman siswa terhadap materi dapat semakin mendalam.

Menurut Sari *et al.* (2025:40) Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dikenal sebagai perangkat pembelajaran yang memuat rangkaian kegiatan esensial yang perlu dilaksanakan oleh siswa untuk memperdalam pemahaman terhadap suatu materi. Keberadaan LKPD memungkinkan pendidik untuk memfasilitasi peserta didik agar lebih aktif dalam proses mengidentifikasi konsep, menyelesaikan

persoalan, serta menumbuhkan kemampuan berpikir kritis. Selain itu, LKPD juga berperan sebagai media latihan disusun dengan sistematis guna memfasilitasi peserta didik mengorganisasikan pengetahuan serta menerapkan dalam konteks pembelajaran yang nyata.

Di samping itu, LKPD dapat diwujudkan dalam bentuk cetak maupun digital (e-LKPD) yang terintegrasi dengan teknologi pembelajaran, seperti aplikasi interaktif atau media berbasis *Augmented Reality*. Pemanfaatan teknologi dalam pengembangan LKPD diyakini mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran karena dapat menghadirkan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan kontekstual (Greslita Bili dan Harta, 2023:268). Hal ini sejalan dengan perkembangan pendidikan abad 21 yang menuntut inovasi media pembelajaran untuk mendukung keterlibatan aktif dan kemandirian belajar peserta didik.

Berdasarkan pengertian yang telah dijelaskan, LKPD dipandang sebagai media pembelajaran terstruktur yang berisi panduan, informasi, dan latihan untuk membantu peserta didik memahami konsep, memecahkan persoalan, serta mengembangkan kemampuan analitis dan kreatifnya sesuai dengan sasaran pembelajaran.

2.2.1.2 Tujuan dan Fungsi LKPD

Raudoh (2023:118) menyatakan bahwa ditinjau dari segi tujuan, Lembar Kerja Peserta Didik memiliki lima bentuk tujuan utama dalam pembelajaran, yakni:

- a. Menyajikan bahan ajar yang mudah dipahami
- b. Menyediakan tugas untuk penerapan dan integrasi konsep

- c. Sebagai penuntun belajar
- d. Sebagai sarana penguatan
- e. Sebagai petunjuk praktikum

Sejalan dengan itu, Nurdin (2016:11) menjelaskan bahwa tujuan penggunaan LKPD dalam pembelajaran menumbuhkan kemandirian peserta didik dalam belajar tanpa selalu bergantung pada pihak lain. LKPD bukan dimaksudkan sebagai sumber belajar utama, melainkan sebagai pendamping yang membantu siswa memperoleh pengalaman belajar secara mandiri. Di sisi lain, pendidik dapat memadukan buku paket dengan media pembelajaran yang dikembangkan secara menarik dan interaktif, sehingga mendorong motivasi belajar serta memperjelas pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran.

Sementara itu, Wardani (2022:46) menguraikan fungsi Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) terbagi menjadi dua, yaitu bagi peserta didik dan bagi pendidik. Bagi peserta didik, LKPD berfungsi untuk membantu memahami materi pembelajaran melalui aktivitas yang disusun secara sistematis sehingga memudahkan mereka dalam proses belajar. Sementara bagi pendidik, LKPD berfungsi sebagai panduan dalam mengarahkan peserta didik pada aktivitas pembelajaran yang telah dirancang, sekaligus memperhatikan aspek-aspek proses berpikir yang ingin ditumbuhkan dalam diri peserta didik.

Dengan demikian, tujuan dan fungsi LKPD bersifat saling melengkapi. Bagi peserta didik, LKPD berperan dalam menumbuhkan kemandirian, keterarahan, serta kebermaknaan proses belajar. Sementara bagi pendidik, LKPD berfungsi

sebagai instrumen pedagogis yang memfasilitasi perancangan, pelaksanaan, dan penguatan pembelajaran agar berlangsung lebih efektif serta sejalan dengan tujuan kurikulum.

2.2.1.3 Komponen LKPD

Komponen utama Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) disusun secara sistematis agar dapat memandu proses pembelajaran dengan baik. Komponen dalam LKPD menurut Herlina *et al.* (2021:31) secara umum adalah sebagai berikut:

- a. Judul LKPD
- b. Petunjuk belajar
- c. Kompetensi dasar / materi pokok
- d. Informasi pendukung
- e. Tugas / langkah kerja
- f. Penilaian

Danial & Sanusi (2020:618) menyebutkan bahwa LKPD berbasis investigasi disusun dengan komponen-komponen pokok, yakni: (1) identitas mata pelajaran; (2) kompetensi inti (KI); (3) kompetensi dasar (KD) serta indikator pencapaian kompetensi (IPK); (4) tujuan pembelajaran; (5) kegiatan investigasi yang memuat petunjuk pelaksanaan, judul, materi investigasi, dan perumusan pertanyaan atau permasalahan; serta (6) penutup berupa penulisan hasil investigasi.

Menurut Pratiwi (2020:3), setiap Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) tersusun atas komponen utama yang berfungsi untuk memandu peserta didik dalam

melaksanakan kegiatan pembelajaran secara terarah dan sistematis. Adapun komponen tersebut meliputi:

- a. Nomor LKPD, digunakan untuk membedakan setiap lembar kegiatan berdasarkan urutan atau topik pembelajaran.
- b. Judul kegiatan, mencerminkan pokok bahasan atau topik yang akan dipelajari dalam kegiatan.
- c. Tujuan, menjelaskan kompetensi atau hasil belajar yang diharapkan setelah kegiatan dilakukan.
- d. Perangkat dan material, menyertakan perlengkapan yang digunakan untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran.
- e. Prosedur kerja, memuat prosedur pembelajaran yang diikuti oleh peserta didik
- f. Tabel data, Guna merekam temuan observasi dan percobaan dengan cara yang sistematis.
- g. Bahan diskusi, mencantumkan sejumlah pertanyaan atau pokok bahasan yang menstimulasi peserta didik untuk mengkaji dan mendiskusikan temuan dari proses pembelajaran.

Secara keseluruhan, penjelasan di atas menegaskan bahwa komponen utama Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) mencakup unsur-unsur penting yang berfungsi memandu peserta didik dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran secara sistematis dan terarah. Komponen tersebut meliputi identitas atau judul LKPD, paduan pembelajaran, capaian kompetensi dan tujuan pembelajaran, bahan ajar atau referensi pendukung, langkah atau prosedur kerja, serta bagian evaluasi atau penilaian. Setiap komponen dirancang untuk membantu peserta didik

memahami materi, melaksanakan aktivitas pembelajaran secara otonom, dan mewujudkan capaian pembelajaran secara efisien.

2.2.1.4 Langkah-Langkah Penyusunan LKPD

Menurut Kosasih (2021:39), penyusunan LKPD harus melalui tahapan yang sistematis agar isi dan bentuknya sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Setiap langkah penting diperhatikan mulai dari analisis kurikulum hingga tahap penulisan, sehingga LKPD yang dihasilkan mampu mendukung ketercapaian capaian pembelajaran secara optimal. Secara umum, langkah-langkah penyusunan LKPD meliputi:

a. Analisis kurikulum

Tahap awal dilakukan dengan menelaah kurikulum guna mengidentifikasi materi yang relevan untuk dikembangkan dalam LKPD, sekaligus memastikan keterkaitan dengan kemampuan yang hendak dicapai oleh peserta didik.

b. Penyusunan rencana kebutuhan LKPD

Peta kebutuhan berfungsi untuk menentukan jumlah LKPD yang diperlukan. Proses ini melibatkan pemetaan materi pembelajaran berdasarkan hasil analisis kurikulum.

c. Penentuan judul LKPD

Judul maupun subjudul LKPD ditentukan dengan mengacu pada capaian pembelajaran, materi ajar, serta proses belajar sebagaimana tertuang dalam kurikulum.

d. Tahap penulisan LKPD

- a) Menyusun kompetensi dasar (KD) dan indikator hasil belajar yang hendak dicapai.
- b) Menyusun garis besar materi sesuai dengan KD dan indikator yang ditetapkan.
- c) Merancang kegiatan pembelajaran yang variatif, sistematis, dan terperinci, mencakup aspek kognitif, psikomotorik, maupun afektif.
- d) Menyusun instrumen penilaian berupa tes formatif untuk mengevaluasi pemahaman peserta didik terhadap materi atau KD yang dipelajari.

Menurut Muslimah (2020:8), alur penyusunan LKPD dilakukan melalui beberapa tahapan, meliputi:

- a. Melakukan analisis terhadap kurikulum, yang mencakup kompetensi inti (KI), kompetensi dasar (KD), materi pembelajaran, serta alokasi waktu yang tersedia.
- b. Menganalisis silabus dan menentukan jenis kegiatan pembelajaran yang paling relevan dengan hasil analisis KI dan KD.
- c. Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) serta merancang langkah-langkah kegiatan yang akan dilakukan selama proses pembelajaran.
- d. Mengembangkan LKPD sesuai dengan model atau pendekatan pembelajaran yang dipilih agar selaras dengan tujuan pembelajaran.

Menurut Prastowo (2015:212), proses penyusunan LKPD perlu mengikuti beberapa langkah terstruktur, meliputi:

- a. Menganalisis kurikulum
- b. Menyusun peta kebutuhan LKPD
- c. Menentukan judul LKPD
- d. Merumuskan kompetensi dasar
- e. Menentukan alat penilaian
- f. Menyusun materi
- g. Menyusun struktur LKPD

Secara keseluruhan, dapat disimpulkan bahwa penyusunan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dilakukan melalui serangkaian tahapan terstruktur yang diawali dari analisis kurikulum, penyusunan peta kebutuhan, penentuan judul, perumusan kompetensi dasar, hingga pengembangan materi dan penilaian. Langkah-langkah tersebut memastikan LKPD yang dihasilkan relevan, terarah, dan efektif dalam mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.

2.2.2 Augmented Reality (AR)

2.2.2.1 Pengertian Augmented Reality (AR)

Augmented Reality (AR) adalah sistem teknologi yang mengintegrasikan objek nyata dengan objek virtual secara langsung, sehingga menghadirkan interaktif yang lebih nyata. Rassyi dan Isro'ullaili (2024:4) menyatakan bahwa AR adalah inovasi teknologi yang mampu menyatukan benda maya berformat dua dan tiga dimensi dengan kondisi dunia nyata. Integrasi tersebut menghasilkan pengalaman mixed reality yang dapat ditampilkan secara realtime. Hal ini menunjukkan bahwa AR tidak hanya berfungsi sebagai teknologi visual, tetapi juga sebagai media inovatif yang mampu memperkaya proses pembelajaran.

Sejalan dengan kemajuan teknologi, *Augmented Reality* semakin diakui sebagai media yang dapat meningkatkan pengalaman perseptual pengguna terhadap dunia nyata melalui integrasi elemen digital yang relevan. Billinghurst *et al.* (2015:39) menjelaskan bahwa AR memberikan kemampuan bagi pengguna untuk melihat objek nyata yang dilapisi oleh informasi tambahan dalam bentuk teks, gambar, audio, maupun animasi tiga dimensi. Dengan demikian, AR tidak sekadar menampilkan simulasi, tetapi menghadirkan pengalaman belajar yang imersif dan kontekstual.

Perkembangan sistem *Augmented Reality* (AR) saat ini berlangsung sangat cepat dan telah diterapkan dalam berbagai bidang, seperti hiburan, pendidikan, kesehatan/medis, teknik, manufaktur, serta sektor lainnya. Pada prinsipnya, AR dipahami sebagai teknologi yang mengintegrasikan objek virtual ke dalam lingkungan nyata dengan bantuan sistem komputer. Sejalan dengan itu, Wibowo (2025:2) menegaskan bahwa perkembangan AR menunjukkan fleksibilitas penerapannya di berbagai bidang, mulai dari hiburan hingga industri, karena kemampuannya menghadirkan pengalaman yang interaktif dan realistis.

Berdasarkan pemaparan tersebut, *Augmented Reality* (AR) dapat dipahami sebagai teknologi yang memadukan objek virtual dengan lingkungan nyata secara real-time. Pemanfaatannya tidak terbatas pada penyajian visual, melainkan juga menjadi sarana inovatif yang mampu memperkaya pengalaman belajar serta mendukung penerapan di berbagai bidang.

2.2.2.2 Metode *Augmented Reality* (AR)

Dalam pengembangan teknologi *Augmented Reality* (AR), pemilihan metode sangat bergantung pada kebutuhan, konteks penggunaan, serta jenis perangkat yang digunakan. Metode ini berperan penting dalam menentukan bagaimana sistem AR mengenali, melacak, dan menampilkan objek virtual di lingkungan autentik agar sesuai dengan letak dan arah yang diinginkan. Menurut Rassyi dan Isro'ullaili (2024:14), secara umum terdapat dua metode utama yang banyak digunakan dalam penerapan AR, meliputi:

a. Berbasis Marker (*Marker Based Game*)

Metode AR berbasis marker merupakan pendekatan yang memanfaatkan marker atau tanda pengenal tertentu untuk menampilkan dan melacak posisi serta orientasi objek virtual dalam dunia nyata. Marker yang digunakan biasanya berupa gambar sederhana seperti pola persegi, lingkaran, logo, atau citra khusus yang telah dirancang sebelumnya. Ketika kamera perangkat mendeteksi marker tersebut, sistem AR secara otomatis memproyeksikan objek virtual pada posisi yang sesuai di layar. Dengan demikian, metode ini sangat bergantung pada keberadaan marker sebagai pemicu utama munculnya elemen virtual dalam tampilan nyata.

b. Berbasis Tanpa Marker (*Markeless Based Tracking*)

Pada metode tanpa marker, proses pelacakan objek tidak menggunakan tanda pengenal fisik, melainkan mengandalkan teknologi visual komputer, pengenalan pola, serta pemetaan tiga dimensi (*3D mapping*). Dengan mekanisme tersebut, sistem AR mampu mengenali permukaan di lingkungan nyata secara

otomatis, sehingga memberikan keterlibatan interaktif yang lebih fleksibel dan realistis bagi pengguna.

Dengan demikian, penerapan *Augmented Reality* (AR) pada dasarnya dapat dikelompokkan ke dalam dua pendekatan utama, yakni *marker-based* dan *markerless*. Pendekatan *marker-based* memanfaatkan penanda visual tertentu sebagai pemicu sekaligus referensi pelacakan objek virtual, sehingga tampilan AR dapat muncul secara stabil mengikuti posisi marker yang terbaca oleh kamera. Adapun pendekatan *markerless* tidak memerlukan penanda fisik karena mengandalkan sensor perangkat serta teknologi visi komputer untuk mendeteksi permukaan atau lingkungan nyata secara otomatis, sehingga interaksi pengguna menjadi lebih fleksibel dan sesuai konteks. Karena itu, pemilihan metode perlu mempertimbangkan kebutuhan pembelajaran, spesifikasi perangkat yang digunakan, serta tujuan visualisasi objek agar implementasi AR dapat berlangsung secara optimal.

2.2.2.3 Cara kerja *Augmented Reality* (AR)

Menurut Sugiri & Cahyadi (2020:4), Pelacakan (*tracking*) dan rekonstruksi (*reconstruction*) adalah dua fase dalam cara kerja *Augmented Reality* (AR). Sistem AR menggunakan kamera untuk mengenali gambar atau marker yang telah ditentukan sebelumnya selama proses pelacakan. Sistem melakukan analisis visual dengan mendeteksi marker menggunakan algoritma seperti pengenalan tepi (*edge detection*) dan metode pemrosesan gambar lainnya. Hasil pelacakan kemudian digunakan untuk membuat sistem koordinat di dunia nyata, yang membantu menempatkan objek virtual dengan benar. Tahap selanjutnya, rekonstruksi,

melibatkan menempatkan objek tiga dimensi (3D) di tempat yang telah ditentukan di dunia nyata, memberi kesan bahwa objek virtual benar-benar ada di ruang fisik.

2.2.2.4 Manfaat *Augmented Reality* (AR)

Augmented Reality (AR) sebagai sarana satu inovasi dalam teknologi pendidikan menawarkan beragam manfaat yang signifikan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Menurut Pradana *et al.* (2024:39), pemanfaatan AR dalam konteks pendidikan memiliki beberapa tujuan utama yang memberikan nilai tambah, antara lain:

a. Meningkatkan pemahaman konseptual

Melalui penyajian visual tiga dimensi dan interaksi langsung, teknologi *Augmented Reality* memfasilitasi peserta didik dalam memahami konsep.

b. Meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar

Pengalaman belajar yang bersifat mendalam dan melibatkan peserta didik secara langsung dapat mendorong partisipasi aktif sekaligus meningkatkan motivasi belajar. Dampaknya, kegiatan pembelajaran berlangsung lebih menarik, menyenangkan, dan memiliki makna yang lebih kuat bagi peserta didik.

c. Belajar yang dipersonalisasi

Melalui AR, penyajian materi dan aktivitas pembelajaran dapat dibuat lebih fleksibel-terarah, sehingga menyesuaikan kebutuhan, kemampuan, dan karakteristik gaya belajar peserta didik. Dampaknya, peserta didik dapat menjalani proses belajar sesuai kecepatan belajar dan preferensi belajarnya sendiri.

d. Belajar kolaboratif

AR mendukung terciptanya lingkungan belajar yang kolaboratif dengan memungkinkan peserta didik bekerja sama dalam suatu proyek, berbagai ide, serta memecahkan permasalahan secara Bersama-sama. Selaras dengan pandangan tersebut, Lase *et al.* (2024:33) menambahkan bahwa penggunaan AR dalam pendidikan mencakup lebih dari sekedar aspek interaktivitas, tetapi juga memberikan kontribusi terhadap penguatan pemahaman dan pengalaman belajar peserta didik.

Adapun manfaat yang diidentifikasi oleh Lase meliputi:

- a) Visualisasi konsep yang kompleks,
- b) Pengalaman imersif yang memperkuat pembelajaran,
- c) Pembelajaran kontekstual, interaksi, dan kolaborasi,
- d) Peningkatan pemahaman dan retensi,
- e) Pengalaman belajar yang lebih *engaging*, serta
- f) Fasilitasi pembelajaran di luar kelas.

Hariyono (2023:9040) mengemukakan bahwa manfaat penerapan teknologi AR sebagai berikut:

- a. Pengalaman pembelajaran interaktif
- b. Visualisasi konsep abstrak
- c. Pembelajaran berbasis proyek
- d. Kolaborasi dan komunikasi
- e. Peningkatan pemahaman dan retensi pengetahuan
- f. Pembelajaran yang kontekstual dan imersif

Dari berbagai pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa *Augmented Reality* (AR) memberikan manfaat signifikan dalam pembelajaran, meliputi peningkatan pemahaman konseptual melalui visual 3D, peningkatan motivasi dan keterlibatan belajar, dukungan terhadap pembelajaran personal dan kolaboratif, serta penguatan retensi pengetahuan melalui pengalaman belajar.

2.2.2.5 Kelebihan Dan Kekurangan *Augmented Reality* (AR)

a. Kelebihan *Augmented Reality*

Menurut Mustaqim (2017:37), teknologi *Augmented Reality* (AR) memiliki sejumlah keunggulan yang menjadikannya potensial untuk diterapkan dalam dunia pendidikan. Keunggulan tersebut meliputi:

- a) Memiliki tingkat interaktivitas yang tinggi,
- b) Terbukti berperan signifikan dalam penerapan,
- c) Dapat diterapkan pada berbagai bentuk media pembelajaran,
- d) Modelling objek yang relatif sederhana,
- e) Memiliki biaya pengembangan yang efisien,
- f) Mudah dioperasikan.

b. Kekurangan *Augmented Reality*

Adapun menurut Mustaqim (2017:37), *Augmented Reality* (AR) juga memiliki sejumlah kekurangan yang perlu diperhatikan dalam penerapannya di bidang pendidikan. Kekurangan tersebut antara lain sebagai berikut:

- a) memiliki tingkat kepekaan tinggi terhadap pergeseran sudut pandang
- b) Jumlah pengembang belum mencapai cakupan luas

- c) membutuhkan ruang penyimpanan yang cukup besar pada perangkat

Dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan teknologi *Augmented Reality* (AR) dalam bidang pendidikan memiliki potensi yang signifikan karena tingkat interaktivitasnya yang tinggi, kemudahan dalam penggunaan, serta efisiensi dalam proses pengembangan dan implementasinya pada berbagai media pembelajaran. Meski demikian, penggunaan AR masih menghadapi sejumlah keterbatasan, seperti ketergantungan pada sudut pandang, kebutuhan kapasitas memori yang besar, serta keterbatasan jumlah pengembang yang menguasai teknologi ini. Oleh sebab itu, efektivitas pemanfaatan AR perlu didukung oleh kesiapan perangkat, kemampuan pengguna, dan dukungan teknis yang memadai.

2.2.3 Perangkat pengembangan LKPD berbasis AR

2.2.3.1 Assemblr Edu

Assemblr edu merupakan platform pembelajaran berbasis *Augmented Reality* (AR) yang dikembangkan untuk mendukung proses pembelajaran yang kolaboratif, kontekstual, dan bermakna di berbagai jenjang pendidikan. Melalui aplikasi ini, pendidik dan peserta didik dapat menampilkan serta berinteraksi dengan objek tiga dimensi (3D) secara *real-time* di lingkungan nyata, sehingga rancangan yang bersifat abstrak dapat direpresentasikan secara konkret dan mudah dimengerti. Menurut Majid *et al.* (2023:9243), Assemblr edu merupakan media pembelajaran inovatif yang mampu menumbuhkan dorongan, keterlibatan, dan partisipasi peserta didik melalui pengalaman belajar yang menarik serta interaktif.

Selain sebagai aplikasi pembelajaran, Assemblr Edu juga terintegrasi dengan Assemblr Studio, yaitu authoring tool yang berfungsi sebagai sarana perancangan dan pengelolaan konten *Augmented Reality* sebelum diimplementasikan dalam proses pembelajaran. Integrasi antara Assemblr Edu dan Assemblr Studio menjadikan platform ini sebagai ekosistem pembelajaran berbasis AR yang komprehensif karena mencakup seluruh tahapan pengembangan media, mulai dari perancangan objek tiga dimensi, penyusunan konten pembelajaran, hingga penerapannya secara langsung dalam kegiatan pembelajaran (Fauzi & Saputro, 2025:738).

Dalam konteks pendidikan di Indonesia, pemanfaatan Assemblr Edu juga didukung melalui kerja sama dengan Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah (Kemendikdasmen) melalui penggunaan akun layanan pendidikan belajar.id. Berdasarkan informasi resmi dari pusat bantuan belajar.id, pengguna dengan akun belajar.id, khususnya guru dan pendidik, memperoleh akses ke berbagai fitur pendukung pembelajaran pada platform Assemblr Edu hingga tahun 2028. Fitur tersebut meliputi ketersediaan bahan ajar digital, perpustakaan objek tiga dimensi, serta fasilitas pendukung perancangan konten *Augmented Reality* yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran berbasis konteks (Kemendikdasmen, 2025).



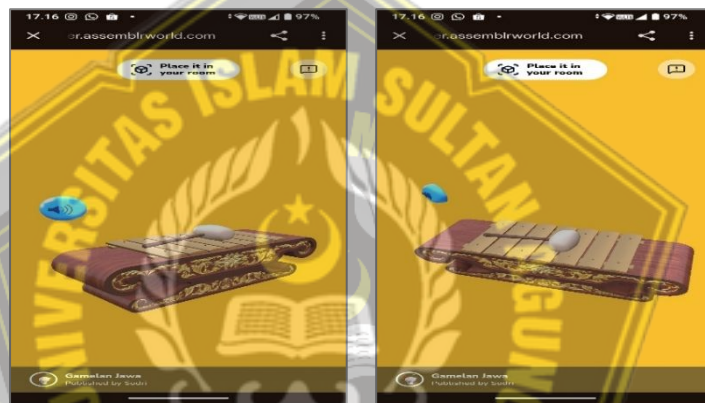
Gambar 2.1 Tampilan awal proyek AR pada Assemblr Edu

Berdasarkan Gambar 2.1, tampilan awal proyek *Augmented Reality* pada platform Assemblr Edu menyediakan beberapa opsi visualisasi yang dapat dipilih sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Pada bagian (a) tersedia fitur lihat dalam 3D yang memungkinkan pengguna mengamati objek pembelajaran dalam bentuk tiga dimensi tanpa mengaktifkan mode *Augmented Reality*. Pada bagian (b) terdapat fitur pindai marker yang digunakan untuk menampilkan objek *Augmented Reality* berbasis penanda (*marker-based AR*). Sementara itu, pada bagian (c) disediakan fitur tempatkan di ruangan yang memungkinkan objek *Augmented Reality* ditampilkan secara langsung pada lingkungan sekitar pengguna (*place in room*).

Berdasarkan tampilan tersebut, Assemblr Edu menyediakan tiga mode utama dalam mengakses dan memvisualisasikan proyek *Augmented Reality*. Ketiga mode tersebut dijelaskan sebagai berikut.

a. Mode Tampilan Objek 3D (3D View)

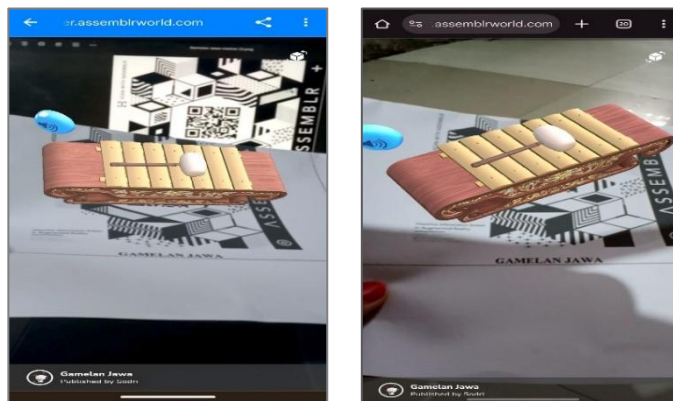
Mode tampilan objek tiga dimensi (3D view) memungkinkan pengguna mengamati objek pembelajaran dalam bentuk visual tiga dimensi secara langsung melalui layar perangkat tanpa aktivasi *Augmented Reality*. Mode ini berfungsi sebagai tahap awal pengenalan objek, sehingga peserta didik dapat memahami bentuk, struktur, dan detail objek secara lebih jelas sebelum beralih ke pengalaman AR yang lebih interaktif.



Gambar 2.2 Tampilan mode objek 3D (3D view) pada Assemblr Edu

b. Mode Marker-Based *Augmented Reality*

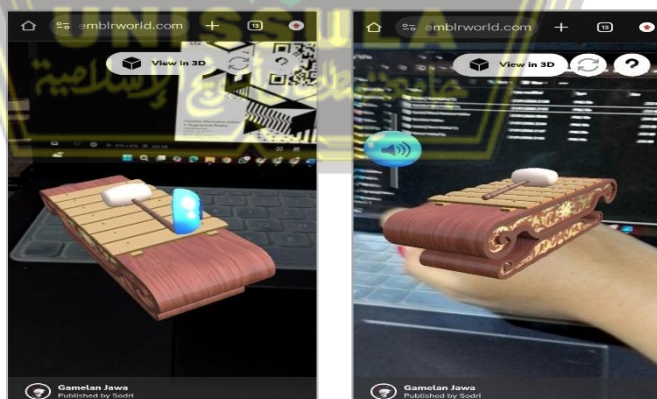
Mode marker-based *Augmented Reality* menampilkan objek tiga dimensi dengan memanfaatkan penanda visual (marker) yang telah disediakan. Ketika kamera perangkat diarahkan pada marker, objek AR akan muncul di atas marker tersebut. Mode ini membantu peserta didik mengamati objek secara lebih terfokus dan stabil, sehingga sesuai digunakan dalam kegiatan pembelajaran yang memerlukan ketepatan visualisasi.



Gambar 2.3 Tampilan *Marker-Based AR* pada Assemblr Edu

c. Mode *Augmented Reality* Berbasis Lingkungan Sekitar (*Place in Room*)

Mode *place in room AR* memungkinkan objek tiga dimensi ditampilkan langsung pada lingkungan sekitar pengguna tanpa menggunakan marker. Melalui mode ini, peserta didik dapat menempatkan objek pembelajaran pada ruang nyata, seperti meja atau lantai kelas, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang lebih kontekstual dan mendekati kondisi nyata.



Gambar 2.4 Tampilan Lingkungan Sekitar pada Assemblr Edu

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa Assemblr Edu menyediakan beragam mode visualisasi *Augmented Reality* yang fleksibel dan

kontekstual, sehingga mendukung pendidik dalam menyajikan pembelajaran berbasis teknologi secara efektif serta membantu peserta didik memahami materi secara lebih konkret.

2.2.4 Teks Deskripsi

2.2.4.1 Pengertian Teks Deskripsi

Secara etimologis, “deskripsi” diturunkan dari istilah Latin *describere* yang mengandung arti “menggambarkan” atau “menguraikan”. Dalam bahasa Inggris, istilah yang digunakan ialah *description*. Dalam perspektif kebahasaan, teks deskripsi diposisikan sebagai teks yang menyajikan penggambaran secara detail dan terang mengenai objek, tempat, peristiwa, maupun kondisi tertentu, sehingga pembaca memperoleh kesan seolah-olah dapat melihat, mendengar, dan merasakan hal yang dijelaskan. Untuk mencapai efek tersebut, penulis biasanya memilih diksi dan gaya bahasa yang mampu menghidupkan pengalaman inderawi pembaca.

Menurut Kemendikbud (2021:8), teks deskripsi (TD) dipahami sebagai tulisan yang menyajikan penggambaran objek berdasarkan keadaan yang sebenarnya, bertumpu pada hasil observasi penulis. Pemaparannya diarahkan agar pembaca seakan-akan mampu menangkap pengalaman melihat, mendengar, mencium, dan merasakan sebagaimana citra yang ditampilkan dalam tulisan.

Selaras dengan pendapat tersebut, Dalman (2020:93) menjelaskan bahwa deskripsi atau lukisan merupakan bentuk karangan yang melibatkan penggambaran kesan pancaindra secara cermat dan hidup, sehingga pembaca dapat merasakan pengalaman yang sama seperti yang dialami penulis. Hal ini menunjukkan bahwa

teks deskripsi memiliki dimensi ekspresif yang kuat karena menuntut penulis untuk mengomunikasikan pengalaman pribadi secara objektif dan estetis melalui penggunaan bahasa yang tepat.

Sementara itu, Imawati (2017:56) menegaskan bahwa teks deskriptif bersumber dari hasil pengamatan langsung terhadap suatu objek dan bertujuan memberikan gambaran yang menyeluruh, jelas, serta mendetail mengenai ciri-ciri objek tersebut.

Dengan demikian, dapat diartikan bahwa teks deskripsi ialah bentuk komunikasi tulis yang berorientasi pada penggambaran realitas secara sensoris dan imajinatif. Melalui teks deskripsi, peserta didik tidak hanya dilatih untuk mengamati dan mengekspresikan hasil pengamatan secara rinci, tetapi juga untuk mengembangkan kepekaan bahasa, imajinasi, serta kemampuan menyampaikan ide secara kreatif dan sistematis.

2.2.4.2 Ciri-Ciri Teks Deskripsi

Teks deskripsi dikenal memiliki sejumlah ciri khas yang menandai perbedaannya dibandingkan dengan jenis teks lainnya, baik dari segi tujuan maupun penyajiannya. Karakteristik tersebut tercermin dari tujuan komunikatifnya yang berorientasi pada penyajian gambaran konkret dan mendetail mengenai suatu objek, sehingga pembaca mampu membayangkan bahkan merasakan secara imajinatif hal yang di gambarkan penulis.

Ciri-ciri umum teks deskripsi antara lain:

- a. Teks deskripsi menggambarkan suatu objek berupa orang, tempat, benda, suasana, atau peristiwa tertentu.
- b. Penggambaran dilakukan secara konkret dan rinci dengan melibatkan pancaindra, seperti penglihatan, pendengaran, penciuman, pengecapan, dan perabaan
- c. Teks yang menimbulkan impresi seolah pembaca berada dalam situasi yang sama, sehingga dapat menangkap objek deskripsi secara langsung melalui pengalaman melihat, mendengar, dan merasakan.
- d. Isi teks berfokus pada rincian fisik maupun skikis dari objek yang digambarkan, seperti warna, bentuk, ukuran, perasaan, dan suasana tertentu.

Menurut Dalman (2020:94), ciri-ciri teks deskripsi menekankan pada penggunaan bahasa yang hidup dan imajinatif untuk menggambarkan objek secara nyata sehingga pembaca dapat merasakan kehadiran objek tersebut seolah-olah dialami secara langsung. Adapun ciri-ciri teks deskripsi menurut Dalman yaitu:

- a. Menggambar objek secara nyata dan konkret berdasarkan hasil pengamatan langsung.
- b. Menggunakan bahasa yang menggugah pancaindra dan menimbulkan kesan seolah pembaca melihat langsung objeknya.
- c. Menampilkan detail-detail yang hidup melalui pemilihan kata yang tepat, padat, dan bermakna.

- d. Berfokus pada satu objek utama yang dijelaskan secara terperinci untuk membangkitkan imajinasi pembaca.
- e. Mengandung ungkapan atau deskripsi yang dapat menimbulkan suasana emosional tertentu, seperti kagum, sedih, atau bahagia.

Sementara itu, Imawati (2017:57) juga mengemukakan bahwa karakteristik teks deskripsi menitikberatkan pada kemampuan penulis menghadirkan imajinasi dan emosi pembaca melalui rincian sensoris yang cermat. Ciri-ciri teks deskripsi menurut Imawati yaitu:

- a. Menggambarkan objek dengan tujuan membangkitkan emosi serta membentuk imajinasi pembaca.
- b. Menguraikan detail objek melalui gaya bahasa yang memikat, disertai pemilihan diksi yang dapat membangun daya imajinatif pembaca.
- c. Menjelaskan suatu objek berdasarkan ciri dan sifat khusus yang membedakannya dari objek lain.
- d. Disusun berdasarkan hasil pengamatan pancaindra

Berdasarkan pandangan beberapa ahli, dapat disimpulkan bahwa teks deskripsi ditandai oleh penggunaan bahasa yang konkret, terperinci, dan mampu menggugah pancaindra dalam menghadirkan gambaran objek secara nyata dan imajinatif, sehingga pembaca seolah mengalami langsung objek yang digambarkan, baik secara fisik maupun emosional.

2.2.4.3 Struktur Teks Deskripsi

Struktur teks deskripsi memiliki peranan yang esensial dalam membangun keterpaduan, kejelasan, dan kelogisan gagasan yang disampaikan. Melalui struktu yang sistematis, penulis dapat menyusun uraian secara runtut sehingga pembaca mampu memahami objek yang digambarkan secara menyeluruh. Harsiati *et al* (2017:21) menyatakan bahwa struktur teks deskripsi tersusun atas tiga bagian pokok, yaitu identifikasi, deskripsi bagian, dan simpulan. Pada bagian identifikasi, penulis memperkenalkan objek atau subjek yang akan dideskripsikan secara umum, mencakup nama, lokasi, serta ciri umum lainnya. Berikutnya, deskripsi bagian memuat uraian rinci mengenai aspek fisik maupun psikis objek berdasarkan hasil penginderaan, misalnya warna, bentuk, ukuran, dan suasana. Sementara itu, simpulan berfungsi menegaskan kembali kesan atau penilaian akhir terhadap objek yang telah dipaparkan, sehingga teks menjadi utuh, padu, dan komunikatif.

Sejalan dengan pandangan tersebut, Dalman (2020:101) menjelaskan bahwa struktur teks deskripsi mencakup dua unsur utama, yaitu pengenalan objek dan penggambaran detail. Pengenalan objek berfungsi memberikan konteks awal agar pembaca memahami latar dari deskripsi yang disampaikan, sedangkan penggambaran detail berisi uraian konkret dan faktual mengenai objek berdasarkan hasil pengamatan langsung maupun melalui daya imajinasi. Dalman menegaskan bahwa penggambaran dalam teks deskripsi seharusnya mampu membangkitkan imajinasi pembaca melalui pancaindra, sehingga merasa seolah ikut menyaksikan, mendengar, serta merasakan suasana yang digambarkan dalam teks.

Rahmadani (2022:183) mengemukakan bahwa secara struktural teks deskripsi terdiri dari tiga elemen inti, meliputi judul, identifikasi atau pengenalan umum, serta deskripsi bagian. Judul berfungsi memberikan isyarat mengenai topik atau objek yang menjadi fokus uraian, sedangkan bagian identifikasi menyajikan pengenalan terhadap objek yang diamati, baik berupa manusia, tempat, benda, peristiwa, maupun suasana tertentu. Selanjutnya, bagian deskripsi menguraikan karakteristik objek secara lebih mendalam dengan memperhatikan kejelasan, ketepatan, dan kelengkapan informasi agar pembaca memperoleh pemahaman yang menyeluruh terhadap objek yang digambarkan.

Dari berbagai perspektif ahli yang telah dipaparkan, dapat dilakukan penyimpulan bahwa struktur teks deskripsi umumnya terdiri atas tiga elemen pokok. Bagian awal memuat judul dan pengenalan objek melalui identifikasi, bagian tengah menyajikan deskripsi detail mengenai objek, dan bagian akhir berfungsi menghadirkan simpulan atau kesan penutup sebagai penguat terhadap gambaran yang telah dibangun dalam teks.

2.2.4.4 Kaidah Kebahasaan Teks Deskripsi

Kaidah kebahasaan dalam teks deskripsi berperan menghadirkan objek secara lebih berwujud, sehingga pembaca mampu membangun bayangan dan merasakan objek yang dipaparkan dengan lebih jelas. Kemendikbud, (2014) menguraikan sejumlah aspek kebahasaan yang perlu diperhatikan dalam penulisan teks deskripsi, antara lain sebagai berikut.

- a. Menggunakan diksi yang spesifik dan konkret untuk memperjelas objek, misalnya warna tidak disebut secara umum, tetapi diperinci menjadi merah, kuning, atau hijau.
- b. Memanfaatkan kalimat perincian guna mempertegas gambaran objek melalui penguraian bagian-bagian secara runtut, baik dari umum ke khusus maupun dari bagian besar ke bagian yang lebih kecil.
- c. Menggunakan sinonim yang memiliki muatan emosi lebih kuat untuk memperkaya ekspresi, misalnya kata indah dapat diganti menjadi elok, permai, memukau, atau menakjubkan.
- d. Memakai majas atau gaya bahasa agar penggambaran lebih imajinatif sekaligus konkret, misalnya melalui perbandingan yang membantu pembaca membayangkan suasana atau objek.
- e. Menyajikan rincian detail objek secara lebih spesifik, misalnya dengan menyebut variasi warna atau ciri tertentu secara jelas.
- f. Menggunakan bahasa yang menstimulasi pancaindra sehingga pembaca seolah-olah dapat melihat, mendengar, atau merasakan objek yang dideskripsikan.
- g. Menampilkan pronomina atau penanda kepemilikan untuk memperjelas sudut pandang, misalnya “kucingku”, “ibuku”, atau sapaan seperti “Anda”.

Selaras dengan itu, Harsiati, Trianto, & E Kosasih, (2017) dalam buku Bahasa Indonesia SMP/MTs Kelas VII menegaskan bahwa teks deskripsi umumnya memanfaatkan nomina atau frasa nomina yang spesifik, adjektiva untuk menonjolkan karakteristik objek, kalimat perincian, serta ungkapan atau gaya

bahasa yang membangun efek pengindraan bagi pembaca. Unsur-unsur kebahasaan tersebut membuat deskripsi terasa lebih hidup, jelas, dan mudah dipahami.

Dengan demikian, kaidah kebahasaan teks deskripsi dapat dikenali melalui penggunaan kata konkret dan spesifik, kalimat perincian, sinonim bermuatan emosi, majas, serta pilihan bahasa yang melibatkan pancaindra dan sudut pandang. Kaidah tersebut membantu menghadirkan objek secara detail sehingga pembaca memperoleh gambaran yang lebih nyata.

2.2.5 LKPD Berbasis *Augmented Reality* (AR)

2.2.5.1 Definisi AR dalam Pembelajaran

Pengembangan LKPD berbasis *Augmented Reality* (AR) dapat dipandang sebagai bentuk pembaruan pembelajaran karena menggabungkan perangkat LKPD dengan teknologi visualisasi digital yang bersifat interaktif. Menurut Wahyuni dan Pratama (2024:74), LKPD berbasis AR merupakan media berupa lembar kegiatan yang mengarahkan peserta didik dalam proses belajar, termasuk melakukan pengamatan hingga menyusun kesimpulan. Kehadiran AR mendukung penyajian objek dalam format tiga dimensi, yang memungkinkan peserta didik berinteraksi langsung dengan materi. Dengan representasi yang mendekati realitas, AR turut mempermudah peserta didik mengubah pemahaman dari konsep yang abstrak ke arah pemaknaan yang lebih konkret.

Pada era pendidikan masa kini, media pembelajaran tidak cukup hanya menyampaikan materi, tetapi juga perlu memfasilitasi partisipasi aktif peserta didik dan membangun pengalaman belajar yang autentik. Penerapan AR dalam LKPD

memberikan peluang kepada siswa untuk menelaah konsep secara lebih nyata, sekaligus melatih nalar kritis melalui kegiatan observasi berbasis visual digital (Aulia *et al.*, 2025:2). Temuan ini selaras dengan kajian Yeremia *et al.* (2025:343) yang menegaskan bahwa AR dapat berfungsi sebagai alat bantu untuk memperjelas konsep yang bersifat abstrak melalui visualisasi 3D dan simulasi yang interaktif, serta berimplikasi pada meningkatnya motivasi belajar dan pemahaman konsep siswa.

Secara konseptual, LKPD berbasis AR dapat dipahami sebagai perangkat pembelajaran digital yang interaktif, memanfaatkan representasi visual 3D untuk mendorong keterlibatan aktif, kemandirian belajar, serta penguatan pemahaman konseptual peserta didik terhadap materi. Dalam pembelajaran BI, khususnya pada materi TD, penerapan LKPD berbasis AR memfasilitasi peserta didik melakukan pengamatan terhadap objek tiga dimensi, sehingga deskripsi yang dihasilkan menjadi lebih konkret, rinci, dan selaras dengan struktur teks deskriptif.

2.2.5.2 Kelebihan LKPD Berbasis AR

LKPD dimanfaatkan sebagai media pendamping pembelajaran yang memfasilitasi siswa menjalankan langkah-langkah kegiatan belajar secara sistematis. Dalam praktiknya, penerapan AR pada LKPD menjadi inovasi yang dapat mengoptimalkan efektivitas pembelajaran dan membuat proses belajar lebih menarik. Oleh karena itu, beberapa kelebihan LKPD berbasis AR dalam pembelajaran dapat dijelaskan sebagai berikut:

- a. Pemanfaatan *Augmented Reality* (AR) dalam pembelajaran membuka peluang bagi peserta didik untuk melakukan interaksi langsung dengan objek virtual secara real-time. Interaksi tersebut berdampak pada penguatan partisipasi aktif dalam kegiatan belajar, sehingga peserta didik lebih terbantu dalam membangun pengetahuan secara efektif dan efisien melalui pengalaman belajar yang berorientasi visual–eksploratif–kontekstual (Mahsunah, 2025:26).
- b. Penerapan teknologi *Augmented Reality* (AR) dalam pengembangan LKPD telah menunjukkan validitas dan kepraktisan yang baik untuk diimplementasikan dalam proses pembelajaran, ditinjau dari aspek kelayakan serta tingkat penerimaan pengguna. Respon positif yang diberikan oleh guru dan peserta didik menunjukkan bahwa LKPD berbasis AR efektif dalam menstimulasi kemampuan berpikir kritis dan menyelesaikan persoalan secara mandiri (Melsita *et al.*, 2025:263).
- c. Pemanfaatan teknologi *Augmented Reality* (AR) dalam kegiatan pembelajaran mendukung terwujudnya pengalaman belajar yang bersifat realistis dan berbasis konteks. Dengan adanya representasi visual tiga dimensi (3D) yang mensimulasikan situasi dunia nyata, peserta didik mampu mempelajari konsep materi secara lebih mendalam, konkret, dan relevan dengan pengalaman keseharian mereka (Anggraini, 2024:3).

Dari paparan sebelumnya dapat disimpulkan bahwa penerapan LKPD berbasis *Augmented Reality* (AR) berpotensi meningkatkan kualitas pembelajaran secara signifikan, baik dari aspek efektivitas maupun kemenarikannya. AR memungkinkan keterlibatan peserta didik tumbuh melalui interaksi visual yang

berorientasi konteks, sehingga proses belajar tidak bersifat abstrak semata. Media ini juga dikategorikan valid dan praktis, sekaligus mendukung pembelajaran yang selaras dengan kehidupan nyata dan lebih mudah dicerna. Melalui pendekatan tersebut, peserta didik dapat memahami materi dengan lebih konkret serta memiliki keterkaitan yang jelas dengan realitas keseharian.

2.2.5.3 Kelemahan LKPD Berbasis AR

Walaupun Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis *Augmented Reality* (AR) memiliki potensi yang besar dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran, media tersebut tidak sepenuhnya terlepas dari berbagai keterbatasan yang perlu diperhatikan pada tahap pengembangan maupun implementasinya. Beberapa kelemahan LKPD berbasis AR dalam penerapan pada proses pembelajaran, yang dapat dijelaskan sebagai berikut.

a. Ketergantungan terhadap perangkat teknologi

Mahsunah (2025:27) menyatakan bahwa efektivitas penerapan LKPD berbasis *Augmented Reality* (AR) ditentukan oleh ketersediaan perangkat digital seperti *smartphone* atau tablet dengan spesifikasi yang memadai. Apabila perangkat tersebut tidak tersedia atau tidak kompatibel dengan aplikasi AR, maka akses dan efektivitas media menjadi terbatas, terutama di lingkungan pendidikan yang memiliki keterbatasan fasilitas teknologi.

b. Memerlukan biaya dan waktu pengembangan yang tinggi

Wahyuni dan Pratama (2024:74) menyatakan bahwa pembuatan LKPD berbasis AR membutuhkan pengeluaran sumber daya, baik dari segi waktu, tenaga,

maupun biaya, yang lebih tinggi dibandingkan LKPD konvensional. Kompleksitas pengembangannya terletak pada tahap perancangan desain interaktif, validasi kelayakan, hingga uji coba implementasi yang menuntut keahlian teknis dan pemahaman konseptual dari pengembang.

c. Potensi kendala teknis dalam pelaksanaan pembelajaran

Reza *et al.* (2024:504) mengemukakan bahwa pelaksanaan pembelajaran menggunakan LKPD berbasis AR berpotensi menghadapi kendala teknis, seperti gangguan pada aplikasi, *QR code* yang tidak terbaca, atau keterbatasan koneksi internet. Hambatan tersebut dapat mengurangi kelancaran proses pembelajaran dan menurunkan efektivitas media dalam mencapai tujuan instruksional.

Dari berbagai pandangan yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa penerapan LKPD berbasis *Augmented Reality* (AR), meskipun memberikan dampak signifikan terhadap peningkatan kualitas pembelajaran, tetap menghadapi berbagai tantangan pada aspek teknis dan nonteknis. Untuk itu, diperlukan perencanaan yang matang, dibutuhkan sarana, prasarana, serta tenaga pendukung yang siap dan kompeten agar penerapan program dapat berjalan efektif dan berkelanjutan.

2.2.5.4 Indikator Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Bahasa Indonesia Berbasis AR Pada Materi Teks Deskripsi Kelas VII SMP

Tabel 2. 1 Indikator Pengembangan LKPD

Aspek Bahasa Indonesia Fase D	Indicator LKPD Berbasis AR	Kegiatan Pembelajaran (Integrasi AR)
Peserta didik mampu memahami struktur dan ciri kebahasaan teks deskripsi	Peserta didik mampu mengidentifikasi bagian-bagian teks deskripsi (identifikasi dan deskripsi bagian) melalui visualisasi objek tiga dimensi pada aplikasi AR	Peserta didik mengamati objek virtual 3D yang muncul melalui aplikasi AR, kemudian menyesuaikan pengamatan tersebut dengan struktur teks deskripsi yang dipelajari dalam LKPD.
Peserta didik mampu menemukan dan menggunakan ciri kebahasaan teks deskripsi	Peserta didik mampu mengenali dan menerapkan kata sifat, frasa deskriptif, serta kalimat rincian berdasarkan hasil pengamatan terhadap objek virtual AR	Peserta didik membaca teks contoh dalam LKPD, lalu mengamati objek 3D melalui AR untuk menemukan kosakata deskriptif yang sesuai. Hasil pengamatan dicatat dan dianalisis dalam lembar kegiatan.
Peserta didik mampu menulis dan mempresentasikan teks deskripsi berdasarkan hasil pengamatan	Peserta didik mampu menyusun teks deskripsi yang menggambarkan objek virtual secara runtut dan mempresentasikannya secara lisan dengan bantuan media AR	Peserta didik menulis teks deskripsi berdasarkan hasil observasi terhadap objek 3D pada aplikasi AR, kemudian menyajikan hasilnya secara lisan sambil menampilkan objek virtual untuk memperkuat penjelasan.

Penyusunan indikator pengembangan LKPD berbasis *Augmented Reality* (AR) pada pembelajaran teks deskripsi diarahkan untuk mendukung tercapainya Capaian Pembelajaran Bahasa Indonesia Fase D, yang menekankan pentingnya kemampuan memahami, menganalisis, dan menyusun teks faktual secara sistematis.

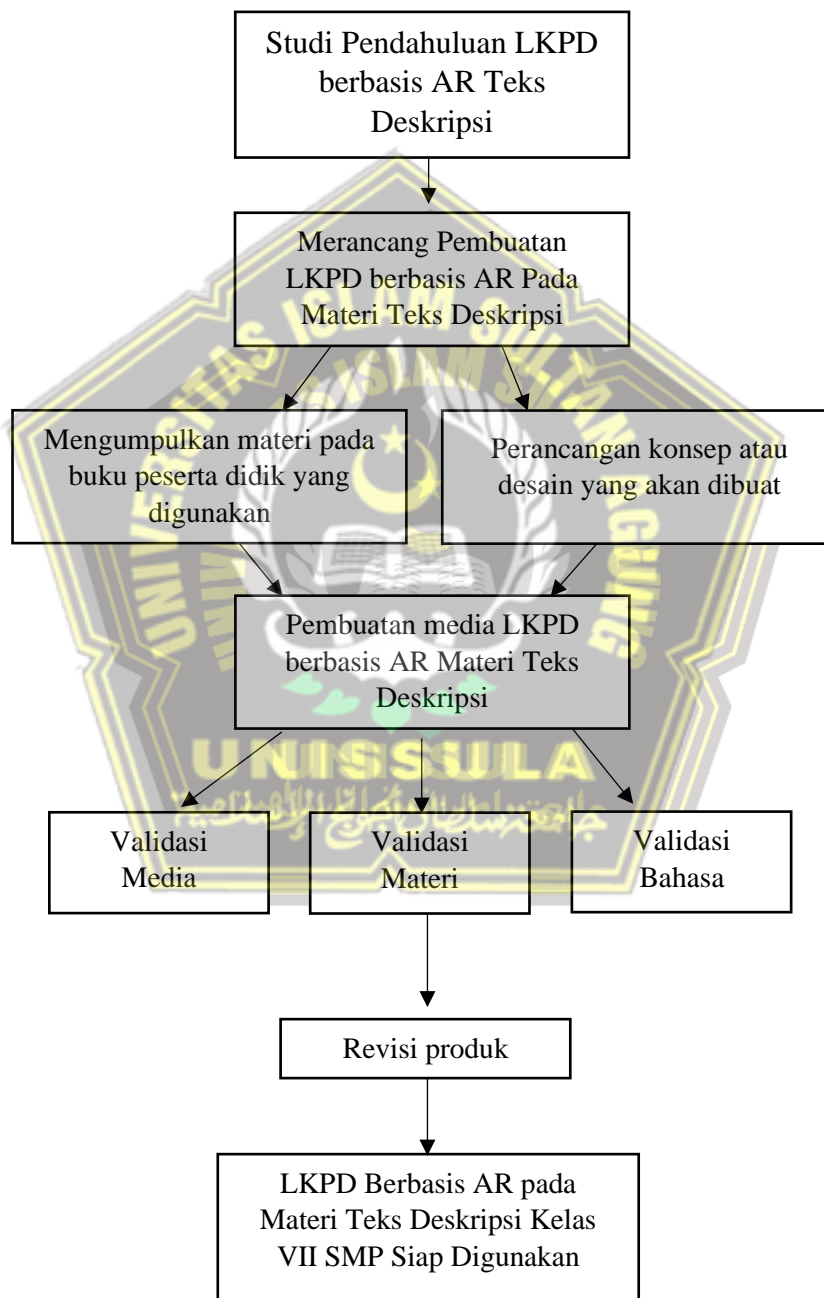
2.3 Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir merupakan landasan konseptual yang memetakan keterkaitan antara permasalahan penelitian, kajian teori, dan strategi penyelesaian yang ditempuh. Dalam penelitian ini, kerangka berpikir digunakan untuk menampilkan alur penalaran peneliti dalam mengidentifikasi persoalan pembelajaran Bahasa Indonesia, menelusuri faktor penyebab, serta merumuskan alternatif solusi melalui pengembangan LKPD berbasis *Augmented Reality* (AR) pada materi teks deskripsi untuk kelas VII SMP.

Bahasa Indonesia diajarkan dengan menekankan empat keterampilan inti, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Materi teks deskripsi berperan mendukung keterampilan menulis karena membiasakan peserta didik menguraikan objek secara konkret sekaligus menarik. Meski begitu, praktik di lapangan menunjukkan bahwa pemahaman dan kemampuan menulis teks deskripsi peserta didik masih rendah, dipengaruhi oleh hambatan dalam menentukan struktur teks, mengenali ciri kebahasaan, serta menyusun penggambaran objek yang imajinatif.

Selain itu, LKPD yang digunakan guru cenderung bersifat konvensional dan belum memanfaatkan teknologi digital seperti *Augmented Reality* (AR). Padahal, AR dapat menampilkan objek tiga dimensi (3D) secara *real-time*, membantu peserta didik mengamati objek secara konkret sebelum menulis teks deskriptif. Oleh sebab itu, pengembangan LKPD yang mengimplementasikan teknologi AR menjadi langkah strategis untuk menghubungkan pengalaman belajar visual dengan latihan menulis yang terarah.

Dengan demikian, pembuatan LKPD yang memanfaatkan teknologi AR menjadi bentuk inovasi dalam menciptakan bahan ajar yang menarik, interaktif, dan kontekstual, sekaligus menjadi solusi dalam meningkatkan motivasi, pemahaman, dan keterampilan menulis teks deskripsi peserta didik di tingkat SMP.



Gambar 2.5 Kerangka Berpikir

2.4 Hipotesis Penelitian

Menurut Sugiyono (2023:63), hipotesis dapat dipahami sebagai dugaan sementara yang menjadi respons awal terhadap rumusan masalah, dan perlu dibuktikan melalui tahapan pengumpulan serta pengolahan data yang bersifat empiris. Dengan mengacu pada rumusan masalah dan tujuan penelitian, peneliti merumuskan hipotesis penelitian sebagai berikut.

- a) Peneliti mampu merancang dan mengembangkan LKPD berbasis AR sebagai media inovatif untuk materi teks deskripsi kelas VII SMP.
- b) LKPD berbasis AR dapat memenuhi kebutuhan guru dan peserta didik dalam pembelajaran teks deskripsi serta meningkatkan pemahaman struktur, ciri kebahasaan, dan keterampilan menulis secara kontekstual.
- c) LKPD berbasis AR yang dikembangkan telah divalidasi ahli dan dinyatakan layak digunakan pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas VII SMP.



BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Pendekatan Penelitian

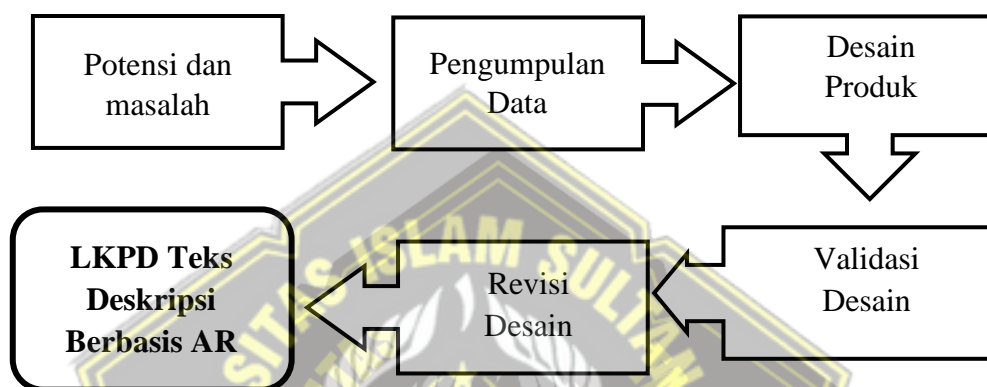
Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Menurut Sugiyono (2023:396), pendekatan R&D merupakan metode yang dirancang untuk menciptakan suatu produk dan menilai tingkat kelayakannya melalui tahapan perencanaan, pengembangan, serta evaluasi. Pemilihan pendekatan ini didasarkan pada tujuan penelitian yang berfokus pada penciptaan media pembelajaran inovatif yang relevan dengan kebutuhan pembelajaran kontemporer.

Produk pengembangan pada penelitian ini adalah LKPD berbasis AR yang disusun guna menunjang pembelajaran teks deskripsi bagi siswa kelas VII SMP. Harapannya, produk ini tidak hanya tersusun atas dasar teoretis yang kokoh, tetapi juga memenuhi kelayakan penggunaan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, terutama dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap struktur dan isi teks deskripsi.

3.2 Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain *Research and Development* (R&D). Sugiyono (2023:396) menyatakan bahwa metode penelitian dan pengembangan berorientasi pada pembuatan produk sekaligus pengujian efektivitasnya melalui langkah-langkah ilmiah yang sistematis. Pada ranah pendidikan, R&D berperan

sebagai pendekatan untuk merancang dan menyempurnakan produk pembelajaran agar selaras dengan kebutuhan peserta didik. Selanjutnya, Sugiyono (2023:404) memaparkan bahwa desain R&D terdiri atas lima tahap: (a) potensi dan masalah, (b) pengumpulan data, (c) desain produk, (d) validasi desain, dan (e) revisi desain. Tahapan tersebut dijelaskan lebih lanjut sebagai berikut.



Gambar 3.1 Desain Penelitian

Adapun pelaksanaan penelitian dan pengembangan dalam penelitian ini mencakup lima tahapan yang dapat dilihat pada bagan Gambar 3.1.

a. Potensi dan Masalah

Tahap awal penelitian dan pengembangan ini diawali dengan pemetaan potensi serta identifikasi permasalahan yang berkaitan dengan pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat SMP, terutama pada materi teks deskripsi. Potensi yang ditemukan antara lain adanya kemajuan teknologi digital, termasuk *Augmented Reality* (AR), yang dipandang berpeluang memperkuat keterlibatan peserta didik dan memperdalam pemahaman terhadap materi. Telaah potensi dan masalah tersebut dilakukan melalui studi literatur serta peninjauan penelitian terdahulu yang relevan mengenai pemanfaatan media digital dalam pembelajaran

bahasa. Selain itu, dilakukan penelaahan terhadap LKPD yang digunakan sebelumnya untuk mengungkap keterbatasan, khususnya pada aspek interaktivitas dan visualisasi materi. Temuan pada tahap ini menjadi pijakan dalam pengembangan LKPD berbasis AR yang diharapkan mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan bermakna bagi peserta didik kelas VII SMP.

b. Pengumpulan Data

Tahap pengumpulan data diarahkan untuk memperoleh informasi esensial sebagai dasar perancangan LKPD berbasis AR pada materi teks deskripsi. Proses tersebut dilaksanakan melalui tiga bentuk analisis utama, meliputi analisis kurikulum, analisis kebutuhan guru dan peserta didik, serta analisis materi yang relevan dengan pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat SMP.

a) Analisis Kurikulum

Analisis kurikulum dalam penelitian ini bertujuan menegaskan kesesuaian LKPD berbasis AR dengan CP serta tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia untuk kelas VII SMP dalam Kurikulum Merdeka. Kurikulum Merdeka mengarahkan pembelajaran agar lebih kontekstual, kreatif, dan berorientasi pada peserta didik, sekaligus memperkuat literasi, kemampuan berpikir kritis, serta pemahaman konseptual melalui strategi deep learning. Materi teks deskripsi dipilih karena relevan dengan tuntutan kompetensi yang mendorong peserta didik melakukan observasi, memahami objek yang diamati, dan menyampaikan gagasan secara runtut serta sistematis.

b) Analisis Kebutuhan

Kegiatan analisis kebutuhan diarahkan untuk mengidentifikasi apa yang dibutuhkan guru dan peserta didik terkait pengembangan LKPD berbasis AR pada materi teks deskripsi. Melalui tahap ini, peneliti memperoleh potret menyeluruh tentang situasi pembelajaran, termasuk ketersediaan media pembelajaran, ketepatan metode pengajaran, serta kendala yang dihadapi peserta didik dalam memahami teks deskripsi. Hasilnya digunakan sebagai dasar penyusunan LKPD berbasis AR yang selaras dengan karakteristik peserta didik dan tuntutan pembelajaran Bahasa Indonesia di SMP, sehingga produk yang dihasilkan dapat mendukung pembelajaran yang lebih interaktif, atraktif, dan bermakna.

c) Analisis Materi

Tahap analisis materi bertujuan menilai keterpaduan materi pembelajaran dengan kompetensi dasar yang hendak dicapai. Peneliti mengkaji struktur teks deskripsi, ciri kebahasaan, serta contoh-contoh teks yang relevan dengan realitas siswa. Di samping itu, LKPD yang telah digunakan sebelumnya dianalisis untuk menemukan keterbatasan pada sisi interaktivitas, kemenarikan, dan keselarasan visual. Hasil kajian ini menjadi landasan dalam penyusunan LKPD berbasis AR yang diharapkan mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih kontekstual, atraktif, dan partisipatif.

c. Desain Produk

Tahap ketiga dalam penelitian ini adalah tahap perancangan atau desain produk. Setelah memperoleh hasil analisis kebutuhan, kurikulum, dan materi,

peneliti mulai merancang lembar kerja peserta didik (LKPD) berbasis *Augmented Reality* (AR) yang akan dikembangkan pada materi teks deskripsi kelas VII SMP. Tahap perancangan ini mencakup penyusunan tujuan pembelajaran, capaian kompetensi, indikator pembelajaran, pedoman penggunaan serta materi dan aktivitas belajar yang akan dimasukkan ke dalam LKPD. Selanjutnya, peneliti merancang integrasi elemen AR ke dalam LKPD untuk menampilkan objek atau gambar tiga dimensi yang dapat diakses melalui *QR Marker* menggunakan aplikasi *Assemblr Edu*.

d. Validasi Desain

Validasi desain dilaksanakan untuk menilai prototipe awal produk sehingga dapat dipastikan bahwa LKPD berbasis AR telah layak dan sesuai dengan capaian tujuan pembelajaran. Prototipe yang telah dibuat selanjutnya ditelaah oleh validator yang terdiri atas ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Para validator memberikan penilaian melalui instrumen angket validasi yang disusun peneliti. Temuan penilaian, termasuk catatan perbaikan dan rekomendasi, digunakan sebagai dasar revisi guna menyempurnakan LKPD agar lebih efektif, atraktif, dan relevan dengan kebutuhan pembelajaran Bahasa Indonesia pada jenjang SMP.

e. Revisi Desain

Tahap revisi desain dilakukan setelah produk LKPD berbasis *Augmented Reality* (AR) divalidasi oleh para ahli. Berdasarkan hasil validasi tersebut, peneliti dapat mengidentifikasi berbagai kelemahan, kekurangan, atau aspek yang masih perlu disempurnakan dari produk yang telah dirancang. Proses revisi ini bertujuan

untuk memperbaiki kualitas LKPD agar lebih layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran. Kegiatan revisi dilakukan dengan menyesuaikan desain produk sesuai dengan saran dan rekomendasi dari validator ahli.

3.3 Variabel Penelitian

Penelitian ini mengklasifikasikan variabel ke dalam dua kategori, yakni variabel independen (bebas) dan variabel dependen (terikat). Variabel bebas dipahami sebagai faktor yang menjadi penyebab perubahan pada variabel lain, sementara variabel terikat merupakan variabel yang menjadi akibat atau menerima pengaruh dari variabel bebas.

- a. Variabel bebas adalah Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis *Augmented Reality* (AR) yang dikembangkan sebagai media pembelajaran interaktif.
- b. Variabel terikat adalah materi teks deskripsi kelas VII SMP, yang menjadi fokus penerapan produk pengembangan dalam konteks pembelajaran Bahasa.

3.4 Data dan Sumber Data Penelitian

Dalam penelitian pengembangan ini, data dan sumber data diperoleh dari validator ahli, guru Bahasa Indonesia jenjang SMP di Semarang, serta sejumlah peserta didik kelas VII pada sekolah yang sama. Pengumpulan data dilakukan untuk menilai tingkat validitas dan kelayakan LKPD berbasis *Augmented Reality* (AR) agar produk dapat dimanfaatkan secara optimal dalam pembelajaran. Data

penelitian kemudian dikelompokkan ke dalam dua jenis, yaitu data primer dan data sekunder.

a. Data Primer

Pada penelitian ini, data primer bersumber dari pengumpulan data langsung terhadap subjek yang terlibat dalam pembelajaran Bahasa Indonesia tingkat SMP. Data diperoleh melalui wawancara dengan guru Bahasa Indonesia kelas VII di Kota Semarang, angket analisis kebutuhan untuk peserta didik kelas VII, serta angket validasi produk yang diisi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Wawancara dilakukan secara fleksibel agar informasi kebutuhan media pembelajaran teks deskripsi dapat tergali secara mendalam. Adapun hasil penilaian para ahli dimanfaatkan untuk menilai kelayakan LKPD berbasis AR, terutama pada dimensi isi, tampilan, dan penggunaan bahasa.

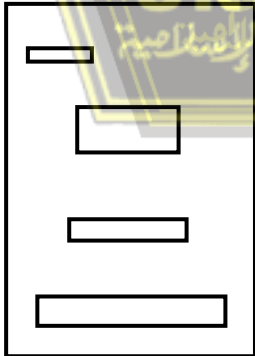
b. Data Sekunder

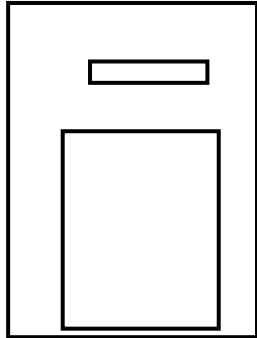

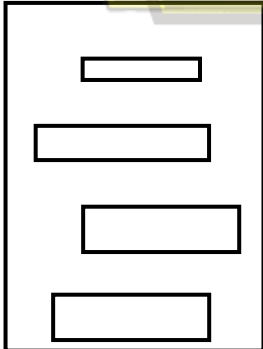
Dalam penelitian ini, data sekunder berperan sebagai sumber pendukung yang diperoleh melalui telaah mendalam terhadap dokumen resmi dan literatur akademik yang relevan. Data tersebut mencakup silabus serta perangkat pembelajaran Bahasa Indonesia tingkat SMP yang berlandaskan Kurikulum Merdeka, pedoman kompetensi dasar untuk materi teks deskripsi, dan referensi ilmiah mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi serta *Augmented Reality* (AR).

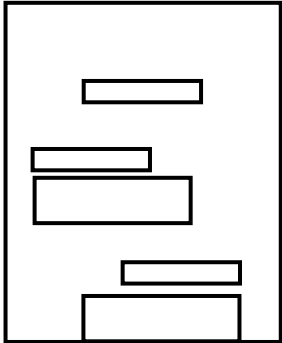
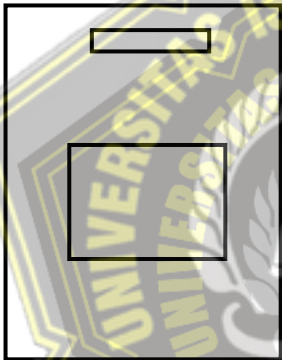
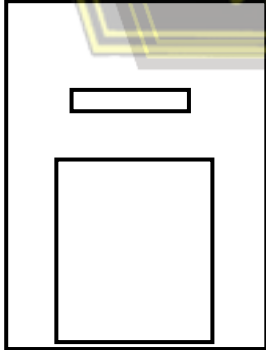
3.5 Desain Rancangan Produk

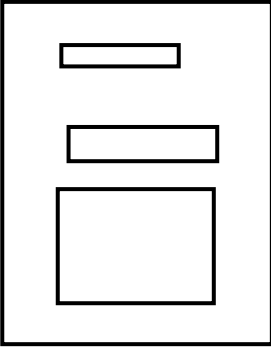
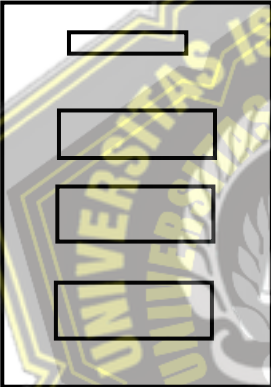
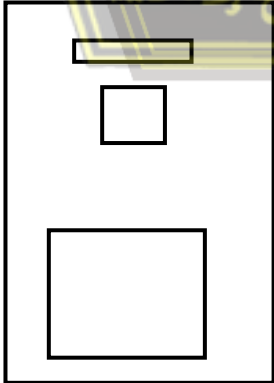
Penelitian ini menghasilkan produk berupa LKPD berbasis AR yang dirancang menggunakan Assemblr Edu serta Assemblr Studio. LKPD disusun dalam bentuk cetak, kemudian diberi kode QR sebagai penghubung ke tampilan objek 3D atau visual interaktif yang dapat diakses melalui pemindaian menggunakan smartphone, sesuai dengan materi teks deskripsi. Desain LKPD dirancang sedemikian rupa agar tampil atraktif, mudah dipahami, dan relevan dengan konteks, sehingga mendukung peningkatan keterlibatan dan pemahaman peserta didik dalam proses belajar. Rancangan desain LKPD berbasis AR disajikan pada tabel berikut.

Tabel 3. 1 Desain Rancangan Produk

No	Struktur LKPD	Keterangan
1	Cover 	Berisi identitas LKPD yaitu: <ol style="list-style-type: none"> Judul logo instansi, identitas peserta didik nama pengembang, dan dosen pembimbing. Desain dibuat menarik dan disesuaikan dengan karakteristik materi.

2.	<p>Kata Pengantar</p> 	<p>Berisi ucapan terima kasih serta penjelasan singkat mengenai tujuan penyusunan LKPD.</p>
3	<p>Daftar Isi</p> 	<p>Memuat daftar halaman dari seluruh bagian LKPD agar memudahkan pengguna dalam mencari materi yang dibutuhkan.</p>
4	<p>Pendahuluan</p> 	<p>Dalam pendahuluan berisi:</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Uraian singkat mengenai isi LKPD b. Dimensi profil pelajar Pancasila dan prinsip pembelajaran mendalam. <p>Didesain dengan bahasa yang sederhana dan memotivasi peserta didik.</p>

5	<p>Identitas Materi</p> 	<p>Dalam identitas berisi:</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Alur Tujuan Pembelajaran b. Capaian pembelajaran
6	<p>Sub Bab Materi</p> 	<p>Berisi topik utama yang akan dipelajari, meliputi pengertian teks deskripsi, struktur, ciri kebahasaan, serta variasi objek yang digunakan dalam pembelajaran.</p>
7	<p>Petunjuk Penggunaan</p> 	<p>Menjelaskan langkah-langkah penggunaan LKPD, termasuk cara mengakses objek AR melalui barcode atau aplikasi Assemblr Edu, serta panduan belajar bagi peserta didik.</p>
8	<p>Kegiatan Pembelajaran</p>	

		<p>Terdiri dari empat kegiatan utama yang mencakup aktivitas pengamatan, analisis struktur teks, penulisan deskripsi berbasis AR, hingga refleksi hasil belajar. Setiap kegiatan dilengkapi dengan tujuan pembelajaran, petunjuk pengerjaan, serta kolom hasil kerja peserta didik.</p>
9	<p>Refleksi & Evaluasi</p> 	<p>Berisi pertanyaan reflektif, kolom kesan dan pesan peserta didik, serta lembar penilaian diri terhadap proses dan hasil pembelajaran menggunakan LKPD berbasis AR.</p>
10	<p>Profil Pengembang</p> 	<p>berisi informasi tentang pengembang LKPD meliputi:</p> <ol style="list-style-type: none"> nama NIM program studi, universitas kontak email.

3.6 Sumber Data dan Subjek Penelitian

a. Sumber data

Sumber data merupakan segala bentuk informasi yang dimanfaatkan peneliti untuk menjawab rumusan masalah serta mendukung pencapaian tujuan penelitian. Menurut Sugiyono (2023:127), sumber data diartikan sebagai subjek atau pihak yang memberikan data yang kemudian dianalisis dan diolah menjadi informasi penelitian yang sah dan dapat dipertanggungjawabkan.

Dalam penelitian ini, sumber data diklasifikasikan menjadi dua kategori utama, yaitu

a) Sumber data primer

Sumber data primer pada penelitian ini berasal dari hasil wawancara dengan guru Bahasa Indonesia kelas VII SMP dan hasil validasi para ahli (ahli materi, ahli bahasa, serta ahli media) terhadap produk LKPD berbasis AR. Data primer ini digunakan sebagai acuan utama untuk menentukan tingkat kelayakan serta kesesuaian produk dalam pembelajaran.

b) Sumber data sekunder

Data sekunder bersumber dari dokumen dan referensi pelengkap, meliputi dokumen kurikulum, buku ajar Bahasa Indonesia kelas VII, serta literatur ilmiah (buku dan jurnal) yang sesuai dengan topik penelitian, khususnya mengenai LKPD, AR, dan teks deskripsi. Keberadaan data sekunder

berperan sebagai penguat kerangka teori dan membantu menghadirkan pemahaman yang lebih komprehensif terhadap hasil penelitian.

b. Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah pihak yang menjadi rujukan utama dalam pengumpulan informasi guna memperoleh data yang relevan dengan sasaran penelitian. Populasi diartikan sebagai keseluruhan individu dengan karakteristik yang sesuai dengan fokus penelitian, sementara sampel merupakan bagian dari populasi yang ditetapkan sebagai sumber data. Dalam penelitian ini, subjek dipilih menggunakan *purposive sampling*, yaitu teknik pemilihan secara terarah berdasarkan pertimbangan kriteria tertentu (Sugiyono, 2019:133). Penggunaan teknik ini dipandang tepat karena subjek yang dipilih memiliki kompetensi dan keterlibatan langsung dalam pengembangan LKPD berbasis AR.

Penelitian ini menetapkan tiga subjek sebagai validator, meliputi ahli media Bapak Bagus Satrio Waluyo Poetro, M.Kom., ahli materi Ibu Fitri Ernawati, S.Pd., Gr., dan ahli bahasa Ibu Dr. Oktarina Puspita W., M.Pd. Ketiganya berkontribusi dalam mengevaluasi kelayakan LKPD pada dimensi media, substansi materi, dan penggunaan bahasa.

Penelitian ini juga melibatkan Ibu Titik Nurjanah, S.Pd., selaku guru Bahasa Indonesia kelas VII SMP di Kota Semarang, dalam tahap analisis kebutuhan. Keterlibatan tersebut bertujuan memperoleh data mengenai praktik pembelajaran teks deskripsi serta penggunaan media pembelajaran yang diterapkan di kelas.

3.7 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merujuk pada metode yang dipakai peneliti untuk menghimpun informasi sebagai dasar pelaksanaan penelitian dan pengolahan hasil. Adapun teknik yang diterapkan pada penelitian ini yaitu wawancara dan angket.

a. Wawancara

Menurut Sugiyono (2023:195), wawancara adalah metode pengumpulan data yang dilakukan secara verbal melalui komunikasi langsung antara peneliti dan narasumber. Penelitian ini melaksanakan wawancara dengan Ibu Titik Nurjanah, S.Pd., selaku guru mata pelajaran Bahasa Indonesia tingkat SMP di Kota Semarang. Tujuannya untuk memperoleh data mengenai proses pembelajaran teks deskripsi, pemanfaatan media pembelajaran, serta kebutuhan pengembangan media yang lebih inovatif dan interaktif berdasarkan perspektif guru.

b. Angket

Angket atau kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan menyajikan seperangkat pertanyaan tertulis kepada responden guna memperoleh informasi secara sistematis (Sugiyono, 2023:199). Dalam penelitian ini, angket digunakan sebagai instrumen validasi produk sekaligus analisis kebutuhan pembelajaran. Angket diberikan kepada para validator yang terdiri atas ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa, serta kepada beberapa peserta didik kelas VII SMP di Kota Semarang. Penggunaan angket bertujuan menilai kelayakan LKPD berbasis *Augmented Reality* (AR) dari aspek isi, tampilan, dan kebahasaan, sekaligus memetakan kebutuhan peserta didik pada pembelajaran teks deskripsi, sehingga

tingkat kevalidan produk dapat diketahui sebelum diterapkan dalam kegiatan pembelajaran.

c. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan menghimpun bukti-bukti dari lokasi penelitian, seperti catatan kegiatan, foto, dan dokumen relevan lainnya. Dalam penelitian ini, dokumentasi mendukung pengumpulan data pada tahap analisis kebutuhan serta pengujian LKPD berbasis AR. Dokumentasi berfungsi sebagai bukti nyata pelaksanaan kegiatan penelitian, mulai dari wawancara, pengisian angket, hingga dokumentasi tampilan produk LKPD yang dikembangkan. Pemanfaatan dokumentasi diharapkan meningkatkan keterpercayaan data dari wawancara dan angket, sehingga hasil penelitian lebih kredibel.

3.8 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian berperan sebagai alat bantu dalam memperoleh data yang diperlukan untuk pelaksanaan penelitian. Adapun instrumen yang digunakan meliputi instrumen wawancara guru Bahasa Indonesia kelas VII, lembar angket peserta didik, dan lembar validasi yang diisi oleh validator ahli berdasarkan kompetensinya masing-masing.

a. Instrumen Pedoman Wawancara Pendidik

Pedoman wawancara digunakan dalam penelitian ini dengan tujuan untuk memperoleh data analisis kebutuhan pembelajaran teks deskripsi. Wawancara melibatkan guru Bahasa Indonesia kelas VII SMP di Kota Semarang untuk

menggali informasi mengenai proses pembelajaran, penggunaan media, serta kebutuhan pengembangan LKPD berbasis *Augmented Reality* (AR).

Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Pedoman Wawancara Analisis Kebutuhan Pendidik

No	Aspek	Indikator
1	Proses Pembelajaran	Pelaksanaan pembelajaran teks deskripsi di kelas VII
		Metode dan kegiatan pembelajaran yang digunakan
2	Sikap Peserta Didik	Antusiasme dan respons peserta didik dalam pembelajaran teks deskripsi
		Tingkat keaktifan peserta didik selama pembelajaran
3	Media Pembelajaran	Jenis media pembelajaran yang digunakan guru
		Pemanfaatan LKPD dalam pembelajaran teks deskripsi
4	Kendala Pembelajaran	Kesulitan peserta didik dalam memahami materi teks deskripsi
		Bagian materi yang paling sulit dipahami (struktur, kebahasaan, ide)
5	Pemanfaatan Teknologi	Penggunaan media pembelajaran berbasis digital
		Pengalaman menggunakan aplikasi pendukung pembelajaran
6	Kebutuhan Media Inovatif	Kebutuhan pengembangan media pembelajaran interaktif
		Persepsi terhadap pengembangan LKPD berbasis AR
7	Harapan Guru	Harapan terhadap LKPD yang menarik dan efektif
		Kesediaan guru untuk memberikan masukan/validasi

(Sumber: Dimodifikasi dari Faidah, 2024:229)

b. Instrumen Analisis Kebutuhan Peserta Didik

Lembar angket peserta didik digunakan untuk memperoleh data analisis kebutuhan pembelajaran teks deskripsi. Penyusunan angket didasarkan pada prinsip analisis kebutuhan dalam penelitian pengembangan dan disesuaikan

dengan pengalaman belajar, kesulitan, serta kebutuhan peserta didik terhadap media pembelajaran.

Tabel 3.3 Kisi-Kisi Lembar Analisis Kebutuhan Peserta Didik

No	Aspek	Nomor Soal
1	Minat Belajar Bahasa Indonesia	1
2	Pemahaman Materi Teks Deskripsi	2, 3
3	Kesulitan Belajar Teks Deskripsi	4, 5, 6
4	Media Pembelajaran	7, 8
5	Pembelajaran Berbasis Teknologi	9, 10
6	Kebutuhan Media Berbasis AR	11, 12, 13
7	Kebutuhan LKPD Interaktif	14, 15, 16

(Sumber: Dimodifikasi dari Faidah, 2024:231)

c. Instrumen Validasi Ahli

Lembar validasi ahli digunakan dalam penelitian ini dengan tujuan untuk menilai tingkat kelayakan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang dikembangkan. Proses validasi melibatkan tiga orang validator yang terdiri atas ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Penilaian terhadap produk dilakukan dengan menggunakan kriteria skala *Likert*, yang memiliki rentang nilai antara 1 hingga 5 .

Tabel 3. 4 Kriteria Penilaian pada Lembar Validasi

Skala	Kategori
1	Sangat Tidak Baik
2	Tidak Baik
3	Kurang baik
4	Baik
5	Sangat Baik

(Sumber: Sugiyono, 2023:147)

a) Kisi-Kisi Lembar Validasi Ahli Media

Bagian yang diukur dalam lembar validasi ahli media terdiri dari aspek tampilan, bahasa, penyajian dan fungsi media.

Tabel 3. 5 Kisi-Kisi Lembar Validasi Ahli Media

No	Aspek	Indikator	Nomor Soal
1	Tampilan Media	Desain tampilan LKPD menarik dan proporsional	1
		Kesesuaian penggunaan gambar dengan materi teks deskripsi	2
		Kombinasi warna mendukung keterbacaan teks	3
2	Desain LKPD	Tata letak komponen LKPD (judul, petunjuk, kegiatan, evaluasi) tersusun sistematis	4
		LKPD mudah digunakan oleh peserta didik secara mandiri	5
3	Integrasi <i>Augmented Reality</i>	Kemudahan pengoperasian fitur <i>Augmented Reality</i>	6
		Kesesuaian konten AR dengan kegiatan dalam LKPD	7
		Kejelasan petunjuk penggunaan AR dalam LKPD	8
4	Interaktivitas Media	Media mendorong keterlibatan aktif peserta didik	9
		Interaksi AR mendukung pemahaman materi teks deskripsi	10
5	Fungsi Media	Media mendukung tujuan pembelajaran	11
		Media membantu siswa memahami materi secara lebih konkret	12
6	Bahasa (Pendukung Media)	Bahasa dalam LKPD komunikatif dan mudah dipahami	13
		Bahasa sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas VII	14
7	Kualitas Media	Media layak digunakan sebagai bahan ajar	15

(Sumber: Dimodifikasi dari Mahsunah, 2025:107)

b) Kisi-Kisi Lembar Validasi Ahli Materi

Bagian yang diukur dalam lembar validasi ahli materi terdiri dari kualitas isi, kelayakan materi, bahasa.

Tabel 3. 6 Kisi-Kisi Lembar Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Indikator	Nomor soal
1.	Kualitas Isi	Kesesuaian dengan capaian pembelajaran	1
		Kesesuaian dengan indikator pembelajaran	2
		Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran	3
2.	Kelayakan Materi	Keakuratan materi sesuai konsep dan konteks pembelajaran	4,5,6
		Penyajian materi secara sistematis dan logis	7,8
3.	Bahasa	Penggunaan bahasa sesuai kaidah PUEBI	9
		Kejelasan dan keterbacaan teks	10

(Sumber: Dimodifikasi dari Mahsunah, 2025:107)

c) Kisi-Kisi Lembar Validasi Ahli Bahasa

Bagian yang diukur dalam lembar validasi ahli bahasa terdiri dari akurasi penggunaan bahasa. Keterbacaan, kesesuaian bahasa.

Tabel 3. 7 Kisi-Kisi Lembar Validasi Ahli Bahasa

No	Aspek	Indikator	Nomor soal
1.	Akurasi Penggunaan Bahasa	Kesesuaian dengan kaidah PUEBI	1
		Pemilihan ragam bahasa yang digunakan	2
		Ketepatan penggunaan bahasa dalam konteks pembelajaran	3

2.	Keterbacaan	Penggunaan istilah yang tepat dan mudah dipahami	4,5,6
3.	Kesesuaian Bahasa	Ketepatan tata bahasa yang digunakan	7,8,10
		Pemilihan kata dan kalimat yang relevan dengan materi	9

(Sumber: Dimodifikasi dari Widiastuti & Priantini, 2022:150)

3.9 Uji Kelayakan

Uji kelayakan dilakukan untuk menilai sejauh mana Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis *Augmented Reality* (AR) layak digunakan dalam pembelajaran. Menurut Sugiyono (2019), uji kelayakan merupakan proses penilaian terhadap produk pengembangan untuk memastikan kesesuaian isi, tampilan, dan keterbacaan sebelum digunakan pada proses pembelajaran.

Penilaian dilakukan oleh tiga validator yang terdiri atas satu ahli media, satu ahli materi, dan satu ahli bahasa yang dipilih secara *purposive* berdasarkan kompetensi dan relevansi bidang keahliannya. Jumlah tersebut dinilai memadai karena penelitian ini berfokus pada tahap pengembangan (develop), bukan pada uji efektivitas produk. Adapun jenis uji kelayakan yang dilakukan meliputi:

a. Uji Kelayakan Media

Uji kelayakan media bertujuan untuk menilai aspek tampilan visual, desain LKPD, interaktivitas, kemudahan penggunaan, serta integrasi teknologi *Augmented Reality* (AR) dalam LKPD. Penilaian dilakukan oleh Bapak Bagus Satrio Waluyo Poetro, M.Kom. selaku ahli media yang memiliki kompetensi di bidang teknologi informasi dan pengembangan media pembelajaran.

b. Uji Kelayakan Materi

Uji kelayakan materi bertujuan untuk menilai kesesuaian isi LKPD dengan Capaian Pembelajaran (CP) Kurikulum Merdeka, ketepatan konsep materi teks deskripsi, serta relevansinya dengan konteks pembelajaran Bahasa Indonesia kelas VII SMP. Penilaian dilakukan oleh Ibu Fitri Ernawati, S.Pd., Gr. selaku ahli materi yang memiliki kompetensi dalam bidang pembelajaran Bahasa Indonesia.

c. Uji Kelayakan Bahasa

Uji kelayakan bahasa bertujuan untuk mengevaluasi penggunaan bahasa dalam LKPD, meliputi kejelasan kalimat, keterbacaan, ketepatan ejaan, serta kesesuaian dengan kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar. Penilaian dilakukan oleh Ibu Dr. Oktarina Puspita W., M.Pd. selaku ahli bahasa yang memiliki kompetensi di bidang kebahasaan dan pembelajaran Bahasa Indonesia.

Hasil validasi dari ketiga aspek tersebut dianalisis menggunakan skala Likert untuk memperoleh skor rata-rata, yang kemudian dikonversi ke dalam kategori kelayakan seperti sangat layak, layak, cukup layak, atau tidak layak. Hasil ini menjadi dasar dalam menentukan apakah produk LKPD berbasis *Augmented Reality* (AR) sudah layak digunakan atau masih memerlukan revisi.

3.10 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan tahap penting setelah data terkumpul. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Teknik analisis data deskriptif kualitatif dan Teknik analisis data kuantitatif.

a. Teknik Analisis Data Deskriptif Kualitatif

Teknik analisis deskriptif kualitatif pada penelitian ini dimanfaatkan untuk memproses data nonangka yang bersumber dari validasi ahli (ahli materi, media, dan bahasa) serta wawancara dengan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia. Proses analisis dilakukan melalui pengkategorian dan interpretasi terhadap berbagai informasi, seperti tanggapan, kritik, masukan, dan rekomendasi perbaikan yang terkumpul dari angket validasi maupun wawancara. Hasil analisis digunakan untuk menentukan kevalidan serta kelayakan LKPD berbasis AR pada materi teks deskripsi dan menjadi pijakan dalam melakukan perbaikan produk agar lebih tepat guna dalam proses pembelajaran.

b. Teknik Analisis Data Kuantitatif

Data kuantitatif dalam penelitian ini diperoleh dari penilaian validasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa terhadap LKPD berbasis AR. Tujuan analisis kuantitatif ialah mengukur kelayakan produk yang dikembangkan. Pengolahan data dilakukan dengan mengelompokkan hasil skor validasi ke dalam kategori tertentu berdasarkan rentang nilai yang telah ditetapkan. Instrumen validasi menggunakan skala Likert dengan skor 1 sampai 5 untuk menunjukkan tingkat kesesuaian dan kelayakan produk terhadap aspek yang dinilai.

Tabel 3. 8 Kriteria Penilaian Skala *Likert*

Skala	Kriteria
5	Sangat Baik
4	Baik

3	Kurang baik
2	Tidak Baik
1	Sangat Tidak Baik

(Sumber: Sugiyono, 2023:147)

Adapun rumus analisis kevalidan dari hasil angket sebagai berikut (Sugiyono, 2023).

$$NP = \frac{(Total\ skor\ hasil)\ TS}{(Total\ Skor\ Maksimal)\ TS_{max}} \times 100\%$$

Keterangan:

NP : nilai presentase

TS : Total skor (hasil dari validator)

TS_{max} : Total skor maksimal

Hasil yang telah diperoleh selanjutnya ditafsirkan dengan mengacu pada kriteria persentase kelayakan, sehingga dapat ditarik simpulan mengenai kevalidan dan kelayakan LKPD hasil pengembangan. Adapun kriteria persentase kelayakan disajikan pada Tabel 3.9.

Tabel 3. 9 Kriteria Presentase Kelayakan

Nilai	Kriteria
80% - 100%	Sangat Layak
60% - 80%	Layak
40% - 60%	Kurang Layak
20% - 40%	Tidak Layak
0% - 20%	Sangat Tidak Layak

(Sumber: Noprinda & Soleh, 2019)

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

Dalam penelitian dan pengembangan ini, peneliti berhasil menghasilkan produk berupa LKPD berbasis *Augmented Reality* pada materi teks deskripsi bagi peserta didik kelas VII SMP. Proses pengembangan mengacu pada pendekatan *Research and Development (R&D)* menurut Sugiyono dan dilaksanakan hingga tahap kelima, yaitu revisi produk. LKPD yang dikembangkan disusun dengan sistematika penyajian yang jelas, meliputi bagian sampul, pendahuluan yang memuat identitas LKPD, tujuan pembelajaran, serta petunjuk penggunaan, bagian inti yang terdiri atas empat kegiatan pembelajaran berbasis keterampilan berbahasa dengan integrasi fitur *Augmented Reality*, serta bagian penutup yang memuat refleksi, profil pengembang, daftar pustaka, dan sampul penutup. Fitur objek tiga dimensi dikembangkan melalui aplikasi *Assembler Edu* dan ditempatkan pada bagian tertentu untuk mendukung visualisasi objek yang relevan dengan materi teks deskripsi.

Pengembangan LKPD ini didasarkan pada kebutuhan peserta didik kelas VII SMP yang dihimpun melalui wawancara dengan pendidik serta penyebaran angket kepada peserta didik. Berangkat dari temuan tersebut, LKPD diharapkan dapat membantu peserta didik memahami materi teks deskripsi secara lebih konkret, meningkatkan minat belajar, dan mengasah kemampuan berpikir kritis

melalui aktivitas pembelajaran yang interaktif. Penentuan kelayakan produk dilakukan melalui validasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Validasi ahli materi memperoleh skor 87 dari skor maksimal 90 dengan persentase kelayakan 96% dan termasuk kategori sangat layak. Sementara itu, validasi ahli media menunjukkan skor 74 dari skor maksimal 75 dengan persentase kelayakan 98% yang juga berada pada kategori sangat layak.

Pada aspek kebahasaan, validasi ahli bahasa menghasilkan skor 53 dari skor maksimum 65 dengan persentase kelayakan 81%, sehingga dinilai sangat layak. Jika ditinjau secara menyeluruh, validasi para ahli menunjukkan bahwa LKPD telah layak digunakan berdasarkan aspek isi materi, kebahasaan, serta tampilan dan kualitas media. Masukan dan saran yang diberikan ditindaklanjuti melalui revisi sebagai langkah penyempurnaan sebelum LKPD ditetapkan sebagai produk akhir dan digunakan sebagai bahan ajar pendukung pembelajaran teks deskripsi kelas VII SMP. Dengan demikian, LKPD berbasis *Augmented Reality* dinyatakan sangat layak dan siap digunakan dalam proses pembelajaran.

4.2 Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan pada bagian sebelumnya, pembahasan selanjutnya disusun untuk menguraikan temuan penelitian secara lebih rinci. Pembahasan ini memusatkan perhatian pada proses pengembangan LKPD berbasis *Augmented Reality* (AR) pada materi teks deskripsi kelas VII SMP, serta hasil kelayakan produk yang ditentukan melalui penilaian para ahli. Uraian pembahasan disajikan secara sistematis sesuai tahapan pengembangan yang digunakan, mulai dari perencanaan hingga revisi produk.

4.2.1 Perencanaan Produk

Tahap perencanaan merupakan tahap awal dalam penelitian dan pengembangan yang bertujuan untuk menentukan dasar pengembangan produk. Pada tahap ini, peneliti mengidentifikasi potensi dan masalah pembelajaran serta melakukan pengumpulan data sebagai dasar pengembangan LKPD berbasis *Augmented Reality* (AR) pada materi teks deskripsi kelas VII SMP.

4.2.2 Potensi dan Masalah

Tahap potensi dan masalah dalam penelitian pengembangan ini dilakukan untuk mengidentifikasi dasar kebutuhan pengembangan LKPD berbasis *Augmented Reality* (AR) pada materi teks deskripsi kelas VII SMP. Identifikasi potensi dan permasalahan diawali melalui kajian literatur dan penelaahan hasil penelitian terdahulu yang relevan dengan pemanfaatan media digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Hasil kajian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis teknologi, khususnya yang mampu menghadirkan visualisasi konkret, berpotensi meningkatkan keterlibatan peserta didik dan membantu pemahaman materi pembelajaran.

Selain itu, peneliti melakukan peninjauan terhadap sejumlah Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang telah digunakan sebelumnya. Hasil peninjauan menunjukkan bahwa LKPD yang ada masih memiliki keterbatasan pada aspek interaktivitas dan visualisasi materi, sehingga belum sepenuhnya mendukung peserta didik dalam membangun gambaran konkret terhadap objek yang dideskripsikan dalam teks.

Temuan tersebut kemudian diperkuat melalui hasil wawancara dengan pendidik Bahasa Indonesia di SMP Kota Semarang. Berdasarkan wawancara, diketahui bahwa peserta didik masih mengalami kesulitan dalam memahami struktur dan ciri kebahasaan teks deskripsi serta dalam mengembangkan deskripsi objek secara rinci. Selain itu, media pembelajaran yang digunakan cenderung belum berbasis teknologi dan masih terbatas pada bahan ajar konvensional. Oleh karena itu, temuan pada tahap potensi dan masalah ini menjadi dasar pengembangan LKPD berbasis *Augmented Reality* yang diharapkan mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan bermakna bagi peserta didik kelas VII SMP.

4.2.3 Pengumpulan Data

Pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan untuk memperoleh informasi kebutuhan pembelajaran sebagai dasar pengembangan LKPD berbasis *Augmented Reality* (AR) pada materi teks deskripsi kelas VII SMP. Pada pelaksanaannya, peneliti melaksanakan beberapa kegiatan, meliputi analisis kebutuhan, analisis kurikulum, serta analisis materi. Tahapan tersebut selaras dengan langkah penyusunan bahan ajar menurut Kosasih (2021) yang menekankan bahwa pengembangan LKPD harus dilakukan secara sistematis dengan memperhatikan kurikulum, karakteristik peserta didik, dan tujuan pembelajaran.

a. Analisis kebutuhan

Data analisis kebutuhan diperoleh melalui wawancara dengan pendidik Bahasa Indonesia serta penyebaran angket kepada beberapa peserta didik kelas VII

di SMP Kota Semarang. Hasil wawancara menunjukkan bahwa pembelajaran telah berlangsung dengan baik, namun pelaksanaannya masih cenderung berpusat pada pendidik. Media yang digunakan umumnya berupa buku teks, LKPD cetak, dan PowerPoint, sedangkan pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran masih terbatas. Pendidik juga menyampaikan bahwa peserta didik masih mengalami kesulitan memahami struktur dan ciri kebahasaan teks deskripsi serta kurang aktif dalam kegiatan menulis. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa penggunaan LKPD dalam pembelajaran belum optimal karena proses pembelajaran masih banyak bertumpu pada buku teks.

Dari perspektif peserta didik, pembelajaran dinilai lebih menarik ketika disertai visualisasi yang nyata dan interaktif. Hasil angket analisis kebutuhan menunjukkan bahwa peserta didik masih mengalami kesulitan dalam memahami dan menulis teks deskripsi, terutama pada aspek struktur teks dan pengembangan ide. Di sisi lain, peserta didik cenderung menyukai pembelajaran yang memanfaatkan media visual serta teknologi digital karena dianggap membantu memahami materi dan meningkatkan ketertarikan dalam mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia. Peserta didik juga memberikan respons positif terhadap pengembangan LKPD berbasis *Augmented Reality* (AR) sebagai media pembelajaran yang lebih inovatif, meskipun sebagian peserta didik masih belum sepenuhnya familiar sehingga tetap memerlukan pendampingan dalam penggunaannya.

b. Analisis kurikulum

Analisis kurikulum dilakukan untuk mengetahui kesesuaian pengembangan LKPD berbasis *Augmented Reality* (AR) dengan kurikulum yang digunakan di sekolah, yaitu Kurikulum Merdeka. Berdasarkan hasil telaah kurikulum dan wawancara dengan pendidik Bahasa Indonesia, diperoleh informasi bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia kelas VII SMP telah mengacu pada capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran yang ditetapkan dalam Kurikulum Merdeka. Oleh karena itu, pengembangan LKPD diarahkan agar selaras dengan capaian dan tujuan pembelajaran yang digunakan sebagai dasar pelaksanaan pembelajaran di kelas.

a. Capaian Pembelajaran

Peserta didik mampu memahami dan menganalisis teks deskripsi melalui kegiatan menyimak, membaca, dan memirsa, serta mempresentasikan dan menulis teks deskripsi dengan memperhatikan struktur, ciri kebahasaan, dan kesesuaian isi dengan objek yang dideskripsikan.

b. Tujuan Pembelajaran

- a) Peserta didik mampu menyimak tayangan AR dan menyimpulkan isi teks deskripsi.
- b) Peserta didik mampu menganalisis struktur dan unsur kebahasaan teks deskripsi dengan bantuan AR.
- c) Peserta didik mampu menyampaikan deskripsi lisan berdasarkan pengamatan melalui AR.

- d) Peserta didik mampu menulis teks deskripsi berdasarkan pengamatan objek melalui AR sesuai struktur dan ciri kebahasaan.

Capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran tersebut kemudian dijadikan dasar dalam penyusunan kegiatan pembelajaran dan penyajian materi dalam LKPD berbasis *Augmented Reality*. Setiap tujuan pembelajaran diimplementasikan ke dalam aktivitas pembelajaran yang disusun secara sistematis, mulai dari kegiatan menyimak dan membaca, menganalisis struktur dan unsur kebahasaan, menyajikan deskripsi secara lisan, hingga menulis teks deskripsi berdasarkan hasil pengamatan objek.

c. Analisis materi

Analisis materi dilakukan dengan mengidentifikasi materi pembelajaran yang tercantum dalam alur tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia kelas VII SMP. Berdasarkan hasil analisis, materi teks deskripsi dipilih sebagai fokus pengembangan LKPD berbasis *Augmented Reality* karena menekankan kemampuan peserta didik dalam mengamati objek, memahami struktur dan ciri kebahasaan teks, serta menyajikan hasil pengamatan secara lisan dan tulisan. Karakteristik materi teks deskripsi tersebut dinilai sesuai untuk dikembangkan dengan dukungan visualisasi konkret melalui media AR.

Hasil analisis materi menunjukkan bahwa pembelajaran teks deskripsi menuntut peserta didik untuk memahami dan menganalisis teks melalui kegiatan menyimak, membaca, dan memirsas, serta menyajikan dan menulis teks deskripsi dengan memperhatikan struktur, ciri kebahasaan, dan kesesuaian isi dengan objek

yang dideskripsikan. Oleh karena itu, materi dalam LKPD disusun secara bertahap agar mendukung pencapaian capaian pembelajaran tersebut.

Submateri yang disajikan dalam LKPD meliputi pengenalan teks deskripsi dan tujuan penggunaannya, analisis struktur dan ciri kebahasaan teks deskripsi, penyajian deskripsi secara lisan berdasarkan hasil pengamatan, serta penulisan teks deskripsi sederhana. Setiap submateri diintegrasikan dengan tayangan *Augmented Reality* sebagai media bantu untuk mengamati objek secara visual dan kontekstual. Integrasi AR digunakan untuk mendukung proses pengamatan, analisis, dan penyusunan deskripsi objek secara lebih konkret.

4.2.4 Hasil Produk

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini berupa LKPD berbasis *Augmented Reality* pada materi teks deskripsi kelas VII SMP yang disusun selaras dengan capaian pembelajaran, alur tujuan pembelajaran, dan tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia kelas VII. LKPD dirancang dengan memanfaatkan Canva dan Assemblr Edu, sehingga peserta didik dapat mengakses objek visual tiga dimensi melalui pemindaian QR marker menggunakan perangkat gawai. Integrasi objek virtual tersebut menunjukkan penerapan konsep *Augmented Reality* sebagaimana dijelaskan oleh Rassyi dan Isro'ullaili (2024) bahwa AR menggabungkan objek virtual ke dalam lingkungan nyata secara real-time.

Susunan LKPD mencakup sampul, pendahuluan, petunjuk penggunaan, kegiatan pembelajaran, latihan, serta profil pengembang. Rangkaian kegiatan pembelajaran disusun secara bertahap, mulai dari pengenalan teks hingga penulisan

teks deskripsi berdasarkan hasil pengamatan objek yang ditampilkan melalui AR. Struktur tersebut telah mencerminkan komponen LKPD menurut Kosasih (2021), yang meliputi tujuan pembelajaran, petunjuk kegiatan, penyajian materi secara sistematis, dan evaluasi.

Selain aspek isi, pengembangan LKPD juga memperhatikan tampilan visual, seperti pemilihan gambar, warna, dan jenis huruf, agar LKPD lebih menarik dan mudah digunakan oleh peserta didik kelas VII SMP.

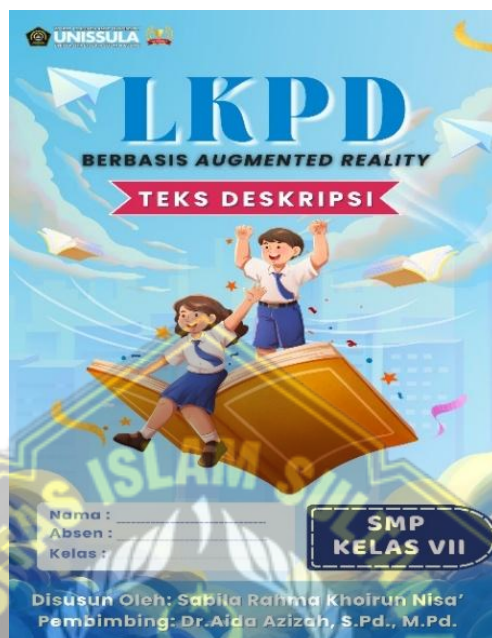
a. Halaman sampul (*Cover*)

Sampul LKPD memuat judul “LKPD Berbasis *Augmented Reality* (AR) pada Materi Teks Deskripsi Kelas VII SMP”. Identitas penyusun ditampilkan pada bagian atas melalui pencantuman logo institusi serta logo fakultas atau program studi. Pada bagian bawah sampul disediakan kolom identitas peserta didik dan keterangan bahwa LKPD ini digunakan untuk kelas VII SMP. Selanjutnya, pada bagian paling bawah dicantumkan nama penyusun dan nama dosen pembimbing sebagai bentuk pertanggungjawaban akademik.

Perancangan sampul dilakukan dengan menekankan aspek daya tarik visual yang selaras dengan karakteristik materi teks deskripsi dan pemanfaatan teknologi *Augmented Reality*, sehingga sampul dapat memberikan gambaran awal mengenai isi LKPD sekaligus mendorong minat peserta didik untuk menggunakannya. Pemilihan tipografi juga disesuaikan dengan fungsi setiap elemen, yakni penggunaan kombinasi Tan Ashford dan Poppins pada bagian judul, penggunaan Baloo sebagai penanda jenjang, serta penggunaan Poppins pada bagian isi agar

tampilan LKPD tetap menarik dan mudah dibaca oleh peserta didik kelas VII SMP.

Tampilan sampul LKPD disajikan pada Gambar 4.1.



Gambar 4.1 Cover LKPD

b. Kata Pengantar Dan Daftar Isi

Bagian kata pengantar dalam LKPD berisi ungkapan rasa syukur sekaligus apresiasi kepada berbagai pihak yang telah memberikan dukungan selama proses penyusunan. Selain itu, pada bagian ini dijelaskan pula tujuan pengembangan LKPD berbasis *Augmented Reality* pada materi teks deskripsi kelas VII SMP, yakni sebagai media pembelajaran yang inovatif dan menarik guna memudahkan peserta didik dalam memahami materi secara lebih efektif. Sementara itu, daftar isi memuat susunan judul dan subjudul yang terdapat dalam LKPD lengkap dengan nomor halaman. Penyajiannya dilakukan secara terstruktur agar pendidik maupun peserta

didik dapat dengan mudah menemukan dan mengakses bagian yang diperlukan.

Tampilan kata pengantar dan daftar isi tersebut disajikan pada Gambar 4.2.



Gambar 4.2 Kata Pengantar Dan Daftar Isi LKPD

c. Pendahuluan dan Identitas Materi

Bagian pendahuluan pada LKPD berfungsi memberikan gambaran umum mengenai keseluruhan isi LKPD sekaligus menjelaskan tujuan penggunaannya dalam pembelajaran teks deskripsi kelas VII SMP. Pada bagian ini juga dijelaskan dasar pengembangan LKPD, yaitu keterkaitannya dengan dimensi Profil Pelajar Pancasila serta prinsip-prinsip pembelajaran mendalam yang melandasi perancangan LKPD berbasis AR. Berikutnya, pada bagian identitas materi disajikan capaian pembelajaran dan alur tujuan pembelajaran yang dirumuskan sesuai Kurikulum Merdeka. Alur tujuan pembelajaran dinyatakan sebagai kemampuan yang diharapkan dicapai peserta didik melalui rangkaian aktivitas, mulai dari

memahami konsep teks deskripsi melalui kegiatan menyimak dan membaca, menganalisis struktur serta ciri kebahasaan, hingga menulis teks deskripsi berdasarkan pengamatan objek dengan dukungan media *Augmented Reality* (AR). Sementara itu, capaian pembelajaran memuat deskripsi umum kompetensi yang harus dikuasai peserta didik dalam memahami, menganalisis, dan memproduksi teks deskripsi secara lisan maupun tulisan dengan memperhatikan struktur, kebahasaan, dan konteks penggunaannya. Bentuk penyajian pada bagian ini ditampilkan pada gambar 4.3.

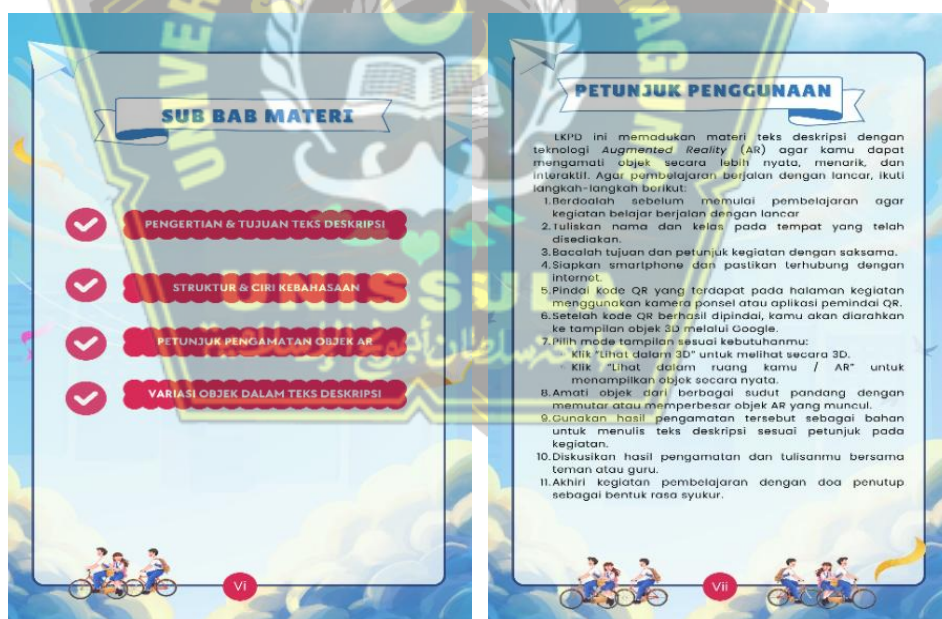


Gambar 4.3 Pendahuluan dan Identitas Materi LKPD

d. Sub Bab Materi dan Petunjuk Penggunaan

Sub bab materi dalam LKPD disusun sebagai bagian pengantar yang memberikan bekal awal bagi peserta didik sebelum mengikuti kegiatan pembelajaran berbasis *Augmented Reality* (AR). Melalui bagian ini, peserta didik

diharapkan memiliki pemahaman dasar tentang teks deskripsi sekaligus mengetahui fokus pengamatan yang akan dilakukan selama pembelajaran. Selain itu, LKPD dilengkapi petunjuk penggunaan singkat yang tercantum di dalam LKPD untuk membantu peserta didik memahami langkah awal pemanfaatan media. LKPD juga disertai buku panduan penggunaan berbasis AR yang disusun lebih komprehensif bagi peserta didik dan pendidik. Buku panduan tersebut memuat penjelasan terperinci mengenai penggunaan LKPD dan teknologi AR, mulai dari persiapan perangkat, proses pemindaian QR marker, hingga pemanfaatan objek tiga dimensi dalam kegiatan pembelajaran, sehingga penggunaan LKPD dapat berlangsung secara efektif dan terarah. Adapun bentuk tampilan yang dimaksud dapat dilihat pada Gambar 4.4.



Gambar 4.4 Sub Bab Materi dan Petunjuk Penggunaan LKPD

e. Halaman Isi LKPD

Halaman isi atau bagian kegiatan pembelajaran dalam LKPD dirancang ke dalam empat kegiatan pokok yang memadukan keterampilan menyimak, membaca,

berbicara, dan menulis. Rangkaian kegiatan tersebut mencakup pengenalan teks deskripsi melalui aktivitas pengamatan objek berbasis *Augmented Reality* (AR), dilanjutkan analisis struktur dan ciri kebahasaan teks deskripsi dengan dukungan AR, kemudian penyajian deskripsi secara lisan berdasarkan hasil pengamatan objek AR, dan diakhiri dengan penulisan teks deskripsi secara mandiri. Pelaksanaan kegiatan disusun melalui pola kerja berkelompok maupun mandiri, yang disesuaikan dengan karakteristik keterampilan berbahasa yang menjadi fokus pada setiap kegiatan. Pada setiap kegiatan, LKPD memuat tujuan pembelajaran, petunjuk atau langkah pengerjaan, QR marker sebagai media akses AR untuk pengamatan objek, serta kolom isian yang disesuaikan dengan aktivitas peserta didik. Pada bagian akhir halaman isi juga disertakan bagian renungan atau refleksi pembelajaran yang bertujuan membantu peserta didik meninjau kembali pemahaman dan pengalaman belajarnya setelah menyelesaikan seluruh rangkaian kegiatan. Penjelasan tersebut diperkuat melalui tampilan pada gambar 4.5.

KEGIATAN 1
Memahami Isi Teks Deskripsi

Nama : _____ Kelas : _____

Tujuan Pembelajaran:
Peserta didik mampu menyimak tayangan Augmented Reality (AR) dengan cermat, menemukan informasi penting dari tayangan tersebut, serta menyimpulkan isi dan maknanya secara logis melalui kegiatan berpikir kritis dan refleksi.

YUK, SIMAK DAN TEMUKANI!
Scan kode QR di kanan ini untuk menampilkan tayangan AR tentang hewan Komodo, lalu temukan penjelasan mengenai keindahan Pulau Komodo. Setelah menyimak dengan saksama, jawablah soal-soal di bawah ini secara cermat dan berpikir kritis.

Jawablah pertanyaan berikut berdasarkan tayangan AR dan video yang telah kamu amati!

1. Apa saja ciri fisik hewan komodo?
2. Di mana habitat asli Komodo berada?
3. Mengapa Komodo disebut hewan langka dan unik?
4. Sebutkan tiga jenis hewan lain yang hidup di Pulau Komodo selain Komodo!
5. Apa daya tarik utama alam yang ditampilkan dalam video Pulau Komodo?
6. Kegiatan wisata apa saja yang dapat dilakukan di Pulau Komodo?
7. Sebutkan dua pulau lain yang termasuk dalam kawasan Taman Nasional Komodo!

KEGIATAN 2
Mengidentifikasi Ragam Bahasa dalam Teks Deskripsi

Nama Kelompok : _____ Nama Anggota : _____
Kelas : _____

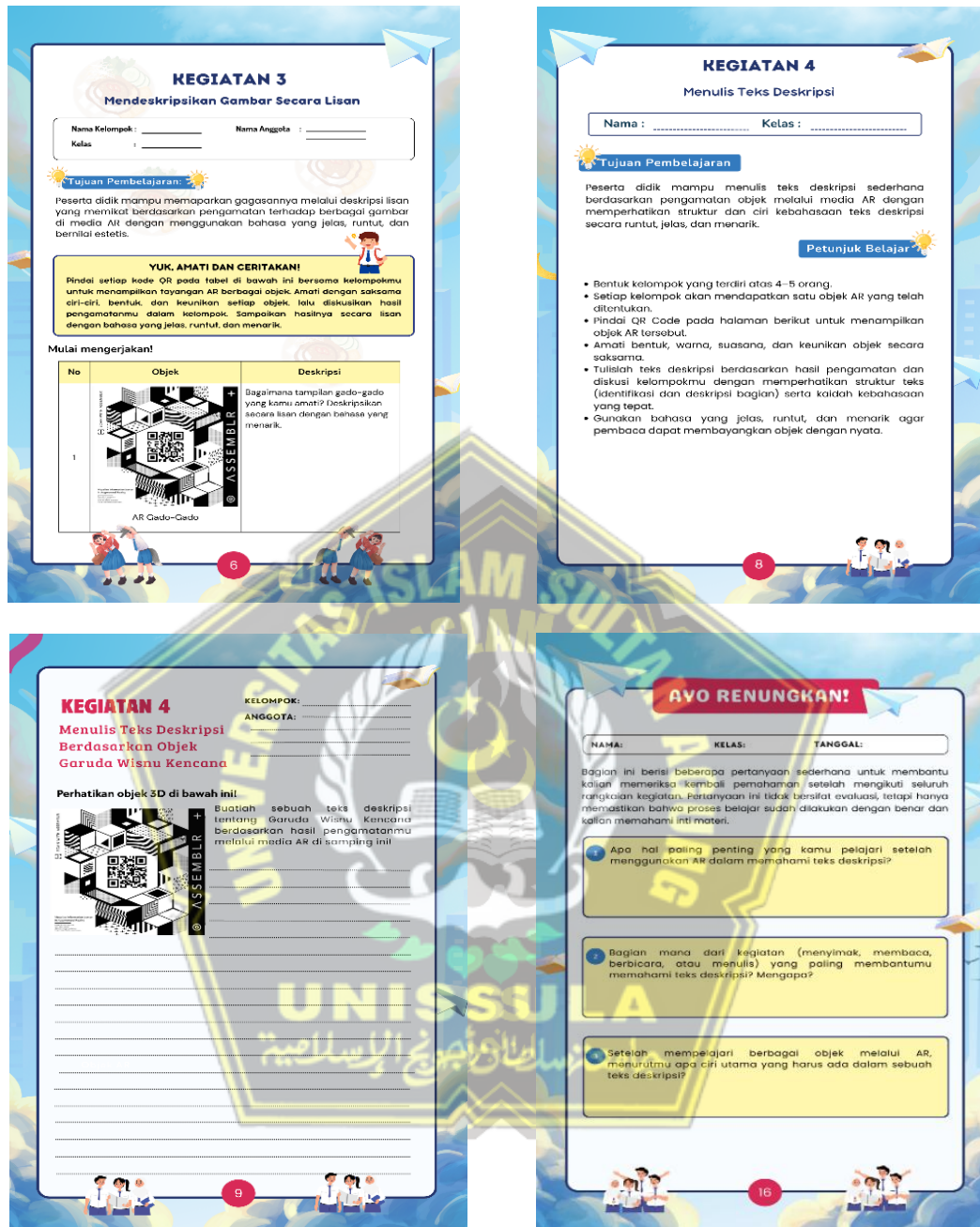
Tujuan Pembelajaran:
Peserta didik mampu membaca dan menganalisis struktur serta unsur kebahasaan teks deskripsi secara berpikir kritis, mengidentifikasi hubungan antara pilihan kata dan makna teks, serta memantapkan tayangan AR sebagai pendukung visual untuk memperdalam pemahaman terhadap isi dan gaya bahasa teks.

YUK, BACA DAN PAHAMI!
Scan kode QR di kanan ini untuk menampilkan tayangan AR Monumen Nasional (Monas) dalam bentuk 3D. Amati bentuk dan ciri khas Monas yang muncul, lalu bacalah teks deskripsi di bawah ini dengan saksama. Setelah itu, diskusikan dengan teman dan jawablah pertanyaan yang tersedia dengan berpikir kritis.

Monumen Nasional, Lambang Semangat Kemerdekaan

Monumen Nasional, atau yang lebih dikenal dengan sebutan Monas, merupakan salah satu ikon kebanggaan bangsa Indonesia. Monas terletak di pusat Kota Jakarta, tepatnya di Lapangan Medan Merdeka. Monumen ini menjadi simbol perjuangan bangsa Indonesia dalam meraih kemerdekaan dari penjajah. Dibangun pada masa pemerintahan Presiden Soekarno, Monas dirasmikan pada tahun 1975 dan hingga kini menjadi salah satu destinasi wisata sejarah paling terkenal di Indonesia. Bangunan Monas memiliki bentuk yang menjulang tinggi setinggi 152 meter. Pada puncaknya terdapat lidah api yang dilapisi emas seberat 50 kilogram, melambungkan semangat perjuangan rakyat Indonesia yang tidak pernah padam. Bagian bawah monumen berbentuk panggung, melambungkan kondisi yang keluh bagai bangsa. Di dalamnya terdapat museum sejarah perjuangan nasional yang memamerkan diorama perjuangan rakyat Indonesia dari masa penjajahan hingga kemerdekaan.

Selain berfungsi sebagai simbol kemerdekaan, Monas juga menjadi tempat yang nyaman untuk berwisata dan belajar sejarah. Di sekitar monumen terdapat taman yang luas dengan pepohonan rindang dan jalur jalan kaki yang tertata rapi. Dari puncak Monas, pengunjung dapat menikmati pemandangan Kota Jakarta dari ketinggian, terutama saat sore hari ketika matahari terbenam.

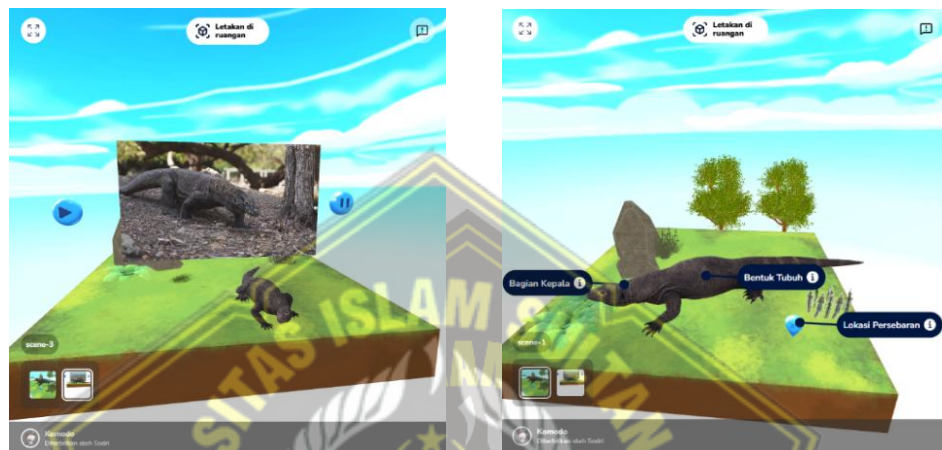


Gambar 4.5 Halaman Isi LKPD

f. Tampilan *Augmented Reality* pada Kegiatan Pembelajaran

Pemanfaatan *Augmented Reality* (AR) dalam LKPD diarahkan untuk membantu memvisualisasikan objek yang akan dideskripsikan sehingga peserta

didik memperoleh gambaran yang lebih konkret. Salah satu bentuk penerapannya terdapat pada kegiatan 1, yaitu penyajian objek komodo yang dilengkapi latar pendukung dan unsur suara, serta ditambah video deskripsi komodo sebagai penguatan konteks pembelajaran. Tampilan AR ditunjukkan pada gambar 4.6.



Gambar 4.6 Tampilan AR Pada Kegiatan Pembelajaran

g. Profil Pengembang

Halaman ini memuat identitas penulis selaku pengembang LKPD, yang mencakup nama, asal institusi, serta program studi. Bentuk tampilan profil pengembang dapat dilihat pada gambar 4.7.



Gambar 4.7 Profil Pengembang

h. Halaman Sampul Belakang

Halaman sampul belakang LKPD berfungsi sebagai bagian penutup produk dan memuat uraian singkat mengenai LKPD. Pada bagian bawah sampul belakang dicantumkan logo universitas dan logo fakultas sebagai identitas institusi. Gambaran sampul belakang dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 4.8 Sampul Belakang LKPD

4.2.5 Hasil Uji Coba Produk

4.2.3.1 Uji Coba Ahli

Setelah tahap pengembangan LKPD diselesaikan, kegiatan selanjutnya adalah melakukan pengujian produk melalui validasi. Validasi LKPD melibatkan tiga validator ahli, yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Proses validasi menghasilkan dua jenis data, yakni data kuantitatif yang diperoleh dari angket penilaian yang diisi oleh para validator serta data kualitatif berupa masukan, kritik, dan saran. Data kualitatif tersebut digunakan sebagai dasar penyempurnaan LKPD berbasis *Augmented Reality* (AR) pada materi teks deskripsi kelas VII SMP.

a. Validator Ahli Media

Kegiatan validasi oleh ahli media dilaksanakan pada Senin, 2 Februari 2026. Proses validasi tersebut dilakukan oleh Bapak Bagus Satrio Waluyo Poetro, S.Kom., M.Cs., dosen Fakultas Teknik Informatika yang memiliki kompetensi pada bidang teknologi informasi serta pengembangan media pembelajaran. Melalui tahap validasi ini, peneliti memperoleh dua bentuk data, yaitu data kuantitatif yang dikumpulkan melalui angket penilaian dan data kualitatif berupa saran serta masukan untuk penyempurnaan produk.

a) Data Kuantitatif

Penilaian kuantitatif oleh ahli media dilakukan untuk memperoleh gambaran mengenai kelayakan LKPD berbasis *Augmented Reality* (AR) yang dikembangkan, khususnya dari aspek media pembelajaran. Penilaian ini digunakan untuk menilai tingkat kelayakan LKPD berdasarkan beberapa komponen, meliputi

tampilan media, desain LKPD, integrasi *Augmented Reality*, tingkat interaktivitas, fungsi media, bahasa yang mendukung penggunaan media, serta kualitas media secara keseluruhan. Proses penilaian mengacu pada indikator yang tercantum dalam instrumen validasi ahli media yang terdiri atas 15 butir penilaian.

Tabel 4.1 Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek penilaian	Butir soal	Skor validator
1	Tampilan media	1	5
		2	5
		3	5
2	Desain LKPD	4	5
		5	5
3	Integrasi <i>Augmented Reality</i>	6	5
		7	5
		8	5
4	Interaktivitas Media	9	4
		10	5
5	Fungsi Media	11	5
		12	5
6	Bahasa (Pendukung Media)	13	5
		14	5
7	Kualitas Media	15	5
Total			74
Total Maksimal			75
Persentase Kelayakan			98%
Kriteria Kelayakan			Sangat Layak

Berdasarkan hasil validasi ahli media melalui angket penilaian pada Tabel 4.1, LKPD berbasis *Augmented Reality* (AR) memperoleh skor total 74 dari skor

maksimal 75 dengan persentase kelayakan sebesar 98%. Persentase kelayakan tersebut diperoleh melalui perhitungan sebagai berikut.

$$NP = \frac{(Total\ skor\ hasil)\ TS}{(Total\ Skor\ Maksimal)\ TS_{max}} \times 100\%$$

$$NP = \frac{74}{75} \times 100\%$$

$$= 0,98 \times 100\%$$

$$= 98\%$$

Perolehan tersebut menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan termasuk kategori sangat layak jika ditinjau dari tampilan dan kualitas media. Ditinjau dari komponen penilaian, tampilan visual LKPD dinilai sangat baik sehingga media tampak menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas VII SMP. Selain itu, desain penyajian, integrasi Augmented Reality, fungsi media, bahasa pendukung, serta kualitas media secara umum juga memperoleh penilaian yang sangat tinggi. Hasil ini menunjukkan bahwa LKPD telah memenuhi kriteria sebagai media pendukung pembelajaran teks deskripsi.

Meskipun demikian, komponen interaktivitas memperoleh skor relatif lebih rendah dibandingkan komponen lainnya, walaupun tetap berada pada kategori sangat layak. Temuan ini menunjukkan bahwa LKPD telah memuat unsur interaktif, namun masih memerlukan penyempurnaan agar interaksi pengguna dengan fitur AR dan aktivitas dalam LKPD dapat berjalan lebih optimal. Masukan dari ahli media tersebut selanjutnya digunakan sebagai dasar dalam melakukan revisi produk pada tahap revisi.

b) Data Kualitatif

Data kualitatif dalam validasi ahli media diperoleh dari saran dan masukan validator yang digunakan sebagai dasar penyempurnaan LKPD berbasis *Augmented Reality* (AR) yang dikembangkan. Masukan tersebut diarahkan untuk mengoptimalkan kesiapan LKPD dalam pembelajaran, baik dari sisi pemanfaatan produk maupun perbaikan tampilan media pendukung.

Berdasarkan hasil validasi, ahli media menyarankan agar LKPD lebih sering digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Saran ini menekankan pentingnya pemanfaatan produk secara konsisten, sehingga LKPD tidak hanya digunakan pada kesempatan tertentu, tetapi dapat diterapkan secara berkelanjutan sesuai kebutuhan pembelajaran. Selain itu, ahli media juga menganjurkan agar penggunaan LKPD diupayakan dapat menjangkau seluruh kelas yang relevan, sehingga produk memiliki peluang penerapan yang lebih luas dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran pada tingkat kelas yang berbeda.

Masukan tersebut kemudian dijadikan pertimbangan dalam tahap revisi produk, terutama terkait penyempurnaan keterbacaan tampilan LKPD serta penguatan elemen visual pendukung fitur *Augmented Reality* (AR). Upaya perbaikan dapat dilakukan, misalnya dengan menambahkan ikon atau penanda visual pada bagian tertentu agar instruksi penggunaan AR lebih jelas dan mudah diikuti.

b. Validator Ahli Materi

Kegiatan validasi oleh ahli materi dilaksanakan pada Sabtu, 31 Januari 2026. Proses validasi tersebut dilakukan oleh Ibu Fitri Ernawati, S.Pd., Gr., pendidik Bahasa Indonesia kelas VII SMP yang memiliki kompetensi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, terutama pada materi teks deskripsi. Melalui tahap validasi ini, peneliti memperoleh dua bentuk data, yaitu data kuantitatif yang dihimpun melalui angket penilaian serta data kualitatif berupa saran dan masukan yang dijadikan dasar untuk penyempurnaan LKPD berbasis AR.

a) Data Kuantitatif

Penilaian kuantitatif oleh ahli materi dilakukan untuk memperoleh data kelayakan LKPD berbasis *Augmented Reality* (AR) yang dikembangkan, khususnya pada aspek isi dan kesesuaian materi pembelajaran. Penilaian ini bertujuan menilai kelayakan materi teks deskripsi yang disajikan dalam LKPD berdasarkan kualitas isi, kelayakan materi, kesesuaian dengan Kurikulum Merdeka, serta aspek kebahasaan. Proses penilaian dilaksanakan dengan mengacu pada indikator yang tercantum dalam instrumen validasi ahli materi dengan jumlah 18 butir soal.

Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek penilaian	Butir soal	Skor validator
1	Kualitas Isi	1	5
		2	5
		3	5
		4	5

2	Kelayakan Materi	5	5
		6	4
		7	5
		8	4
		9	5
		10	5
3	Kesesuaian Kurikulum Merdeka	11	5
		12	4
		13	5
		14	5
		15	5
4	Aspek Kebahasaan	16	5
		17	5
		18	5
Total		87	
Total Maksimal		90	
Persentase Kelayakan		96%	
Kriteria Kelayakan		Sangat Layak	

Berdasarkan hasil validasi ahli materi pada Tabel 4.3, LKPD berbasis *Augmented Reality* (AR) memperoleh skor total 87 dari skor maksimal 90 dengan persentase kelayakan sebesar 96%. Persentase kelayakan tersebut diperoleh melalui perhitungan sebagai berikut.

$$NP = \frac{(Total\ skor\ hasil)\ TS}{(Total\ Skor\ Maksimal)\ TS_{max}} \times 100\%$$

$$NP = \frac{87}{90} \times 100\%$$

$$NP = 0,96 \times 100\%$$

$$NP = 96\%$$

Perolehan tersebut menunjukkan bahwa LKPD termasuk kategori sangat layak jika ditinjau dari aspek materi pembelajaran. Ditinjau berdasarkan penilaian setiap aspek, kualitas isi, kesesuaian dengan Kurikulum Merdeka, dan kebahasaan memperoleh skor yang sangat tinggi. Sementara itu, pada aspek kelayakan materi terdapat beberapa butir yang nilainya sedikit lebih rendah dibandingkan butir lainnya, meskipun secara keseluruhan tetap berada pada kategori sangat layak. Hasil ini menunjukkan bahwa materi dalam LKPD telah sesuai dan dapat digunakan, namun masih memerlukan penyempurnaan minor sesuai saran ahli materi.

b) Data Kualitatif

Data kualitatif diperoleh dari saran dan masukan validator ahli materi yang ditujukan untuk menyempurnakan LKPD berbasis *Augmented Reality* (AR) agar selaras dengan kebutuhan pembelajaran teks deskripsi kelas VII SMP. Masukan tersebut digunakan sebagai dasar dalam revisi produk, sehingga LKPD tidak hanya memenuhi kelayakan isi dan kesesuaian materi, tetapi juga lebih mendukung keterlaksanaan pembelajaran serta membantu peserta didik memahami materi dengan lebih mudah.

Berdasarkan hasil validasi, ahli materi memberikan beberapa masukan penting. Pertama, dimensi Profil Pelajar Pancasila disarankan untuk difokuskan pada dimensi bernalar kritis dan kreatif karena keduanya dinilai telah mencakup dimensi lainnya. Kedua, ahli materi menyarankan agar ATP dan CP dispesifikan

sehingga lebih jelas dan selaras dengan kebijakan Kurikulum Merdeka terbaru. Ketiga, materi dalam LKPD perlu ditambahkan rujukan ilmiah secara eksplisit agar penyajian materi lebih kuat secara akademik.

Keempat, ahli materi menyarankan agar objek AR dibuat lebih kontekstual dan dekat dengan lingkungan peserta didik, misalnya sekolah, ruang kelas, atau objek wisata lokal. Kelima, pada beberapa paragraf, struktur kalimat perlu disederhanakan agar lebih mudah dipahami oleh peserta didik kelas VII. Keenam, ahli materi juga menyarankan penambahan variasi soal berbasis HOTS agar kemampuan berpikir kritis peserta didik dapat lebih optimal.

Berdasarkan masukan tersebut, peneliti melakukan revisi pada beberapa bagian LKPD, meliputi pemfokusan dimensi Profil Pelajar Pancasila pada indikator yang relevan, penyesuaian ATP dan CP agar lebih spesifik, penambahan rujukan ilmiah pada materi, penyesuaian objek *Augmented Reality* (AR) agar lebih dekat dengan lingkungan peserta didik, penyederhanaan struktur kalimat pada sejumlah paragraf, serta penambahan variasi soal berbasis HOTS. Dengan demikian, LKPD yang dikembangkan menjadi lebih sesuai untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran teks deskripsi kelas VII SMP.

c. Validator Ahli Bahasa

Kegiatan validasi oleh ahli bahasa dilaksanakan pada Selasa, 10 Februari 2026. Validasi tersebut dilakukan oleh Dr. Oktarina Puspita W., M.Pd., yang memiliki kompetensi di bidang kebahasaan serta pembelajaran Bahasa Indonesia. Melalui proses validasi ini, peneliti memperoleh dua bentuk data, yakni data

kuantitatif yang dihimpun melalui angket penilaian dan data kualitatif berupa saran serta masukan yang dijadikan dasar penyempurnaan LKPD berbasis *Augmented Reality* (AR) pada materi teks deskripsi kelas VII SMP.

a) Data kuantitatif

Penilaian kuantitatif yang dilakukan oleh ahli bahasa bertujuan memperoleh data mengenai kelayakan LKPD berbasis *Augmented Reality* (AR), khususnya pada aspek kebahasaan. Penilaian ini difokuskan pada ketepatan penggunaan bahasa, tingkat keterbacaan, serta kesesuaian ragam bahasa dengan karakteristik peserta didik kelas VII SMP. Proses penilaian dilaksanakan dengan mengacu pada indikator dalam instrumen validasi ahli bahasa yang memuat 13 butir penilaian.

Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Bahasa

No	Aspek penilaian	Butir soal	Skor validator
1	Akurasi Penggunaan Bahasa	1	4
		2	4
		3	4
		4	4
		5	4
		6	4
2	Keterbacaan	7	5
		8	4
		9	4
3	Kesesuaian Bahasa	10	4
		11	4
		12	4
		13	4
Total			53

Total Maksimal	65
Persentase Kelayakan	81%
Kriteria Kelayakan	Sangat layak

Berdasarkan hasil validasi ahli bahasa pada Tabel 4.3, LKPD berbasis *Augmented Reality* (AR) memperoleh skor total 53 dari skor maksimal 65 dengan persentase kelayakan 81%. Persentase kelayakan tersebut diperoleh melalui perhitungan sebagai berikut.

$$NP = \frac{(Total\ skor\ hasil)\ TS}{(Total\ Skor\ Maksimal)\ TS_{max}} \times 100\%$$

$$NP = \frac{53}{65} \times 100\%$$

$$NP = 0,81 \times 100\%$$

$$NP = 81\%$$

Capaian ini menempatkan LKPD pada kategori sangat layak jika ditinjau dari aspek kebahasaan. Jika ditelaah per aspek, indikator akurasi penggunaan bahasa dan kesesuaian ragam bahasa menunjukkan perolehan skor tinggi pada seluruh butir penilaian. Sementara itu, pada aspek keterbacaan terdapat satu butir yang nilainya sedikit lebih rendah dibandingkan butir lainnya, meskipun secara umum hasilnya tetap berada dalam kategori sangat layak. Temuan ini mengindikasikan bahwa bahasa yang digunakan dalam LKPD sudah sesuai kaidah bahasa Indonesia dan relatif mudah dipahami oleh peserta didik, namun masih memerlukan penyempurnaan minor sesuai masukan dari ahli bahasa.

b) Data kualitatif

Data kualitatif pada validasi ahli bahasa diperoleh dari saran dan masukan validator yang dijadikan dasar penyempurnaan LKPD berbasis *Augmented Reality* (AR) yang dikembangkan. Masukan tersebut difokuskan pada peningkatan kualitas kebahasaan agar LKPD lebih sesuai dengan kaidah penulisan bahasa Indonesia dan lebih mudah dipahami oleh peserta didik kelas VII SMP.

Berdasarkan hasil validasi, ahli bahasa menyarankan agar peneliti memberikan perhatian lebih pada aspek tata tulis dalam LKPD. Saran ini menekankan ketepatan penggunaan ejaan, tanda baca, huruf kapital, serta kerapian penulisan istilah agar penyajian materi dan instruksi menjadi lebih sistematis, jelas, dan tidak menimbulkan penafsiran ganda. Tata tulis yang baik diharapkan dapat membuat LKPD lebih komunikatif dan nyaman dibaca oleh peserta didik.

Masukan tersebut selanjutnya digunakan sebagai pertimbangan pada tahap revisi produk, terutama untuk penyempurnaan kebahasaan. Perbaikan dilakukan melalui peninjauan ulang ejaan sesuai PUEBI, pembenahan penggunaan tanda baca dan huruf kapital, serta penyeragaman istilah pada bagian tertentu agar penggunaan bahasa dalam LKPD lebih konsisten dan mudah dipahami.

Berdasarkan hasil rekap validasi yang diberikan oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa, LKPD berbasis AR untuk materi teks deskripsi kelas VII SMP berada pada tingkat kelayakan yang sangat baik. Penentuan persentase kelayakan dilakukan dengan cara menghitung perbandingan antara skor hasil penilaian dan

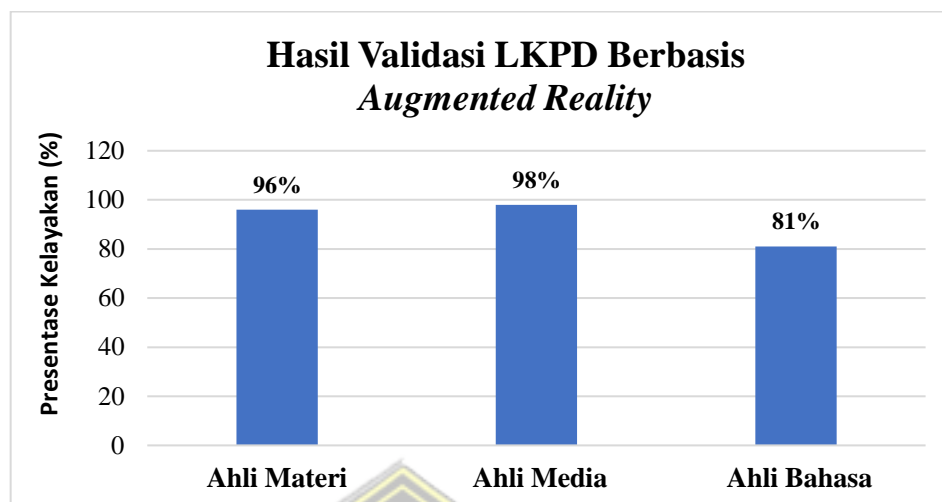
skor maksimal, lalu hasilnya diklasifikasikan sesuai kategori kelayakan yang berlaku.

Tabel 4.4 persentase Hasil Validasi LKPD *Augmented Reality* (AR)

No	Aspek yang Dinilai	persentase	Kriteria
1	Kelayakan Materi	96%	Sangat Layak
2	Kelayakan Media	98%	Sangat Layak
3	Kelayakan Bahasa	81%	Sangat Layak
Rata-rata			91,67%

Pada Tabel 4.4 terlihat bahwa LKPD memperoleh persentase 96% dari ahli materi, 98% dari ahli media, dan 81% dari ahli bahasa. Jika dirata-ratakan, persentase keseluruhan mencapai 91,67% sehingga tergolong sangat layak. Data ini memperkuat bahwa produk memenuhi kriteria kelayakan dari sisi isi/materi, media, dan kebahasaan.

Agar hasil validasi lebih mudah dipahami dan dibandingkan antarvalidator, persentase kelayakan yang diperoleh dari ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa divisualisasikan dalam diagram pada Gambar 4.19.



Gambar 4.9 Grafik Hasil Validasi LKPD Berbasis AR

4.2.6 Revisi Produk

Hasil validasi dari para ahli meliputi ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa memberikan sejumlah saran serta masukan mengenai bagian-bagian LKPD berbasis *Augmented Reality* (AR) yang masih perlu ditingkatkan. Masukan tersebut dijadikan acuan oleh peneliti dalam tahap revisi produk, sehingga LKPD yang dikembangkan menjadi lebih layak dan optimal untuk mendukung pembelajaran teks deskripsi pada kelas VII SMP. Adapun uraian perbaikan produk dipaparkan sebagai berikut.

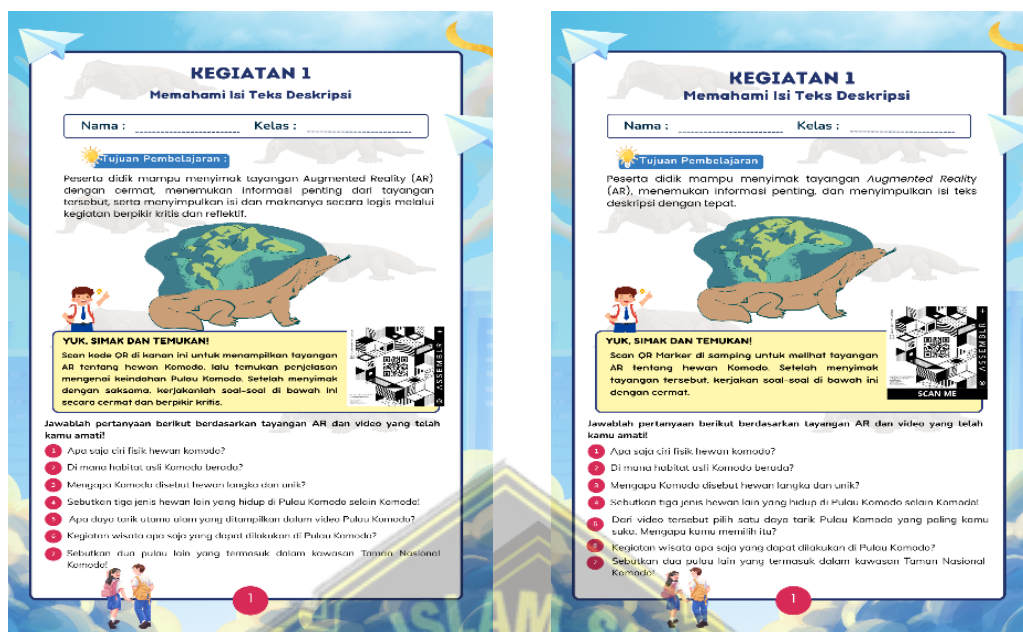
a. Revisi Ahli Media

Berdasarkan saran dan masukan dari ahli media, peneliti melakukan revisi minor pada LKPD berbasis *Augmented Reality* (AR) dengan tujuan meningkatkan keterbacaan serta mempermudah peserta didik dalam mengakses fitur AR. Revisi dilakukan pada aspek tampilan LKPD agar lebih jelas dan mendukung penggunaan dalam kegiatan pembelajaran.

a) Penambahan ikon “Scan Me” pada setiap bagian AR

Pada tampilan LKPD sebelum penyempurnaan, beberapa QR marker pada bagian yang terintegrasi *Augmented Reality* (AR) belum disertai penanda visual yang tegas. Kondisi ini berpotensi membuat peserta didik tidak langsung mengenali bahwa QR marker tersebut perlu dipindai untuk menampilkan objek AR, terutama bagi peserta didik yang belum familiar dengan penggunaan AR dalam pembelajaran.

Masukan dari ahli media menekankan pentingnya kemudahan penggunaan LKPD agar dapat diimplementasikan secara lebih optimal dalam kegiatan pembelajaran. Menindaklanjuti saran tersebut, peneliti melakukan perbaikan dengan menambahkan ikon/petunjuk singkat “Scan Me” pada setiap bagian yang memuat QR marker AR. Penambahan penanda ini bertujuan memperjelas instruksi, membantu peserta didik mengakses objek 3D dengan lebih cepat, serta meningkatkan keterpahaman penggunaan fitur AR pada LKPD. Gambar berikut menampilkan kondisi sebelum revisi dan setelah revisi.



Gambar 4. 10 Penambahan Ikon “Scan Me”

b. Revisi ahli materi

Revisi produk berdasarkan saran ahli materi dilakukan setelah pelaksanaan validasi terhadap LKPD berbasis *Augmented Reality* (AR) pada materi teks deskripsi kelas VII SMP. Validasi materi menggunakan instrumen penilaian yang memuat 18 butir pernyataan, mencakup aspek kualitas isi, kelayakan materi, kesesuaian dengan Kurikulum Merdeka, serta aspek kebahasaan. Hasil validasi tersebut menghasilkan sejumlah saran dan masukan dari ahli materi yang diarahkan untuk menyempurnakan isi dan penyajian materi dalam LKPD agar lebih sistematis, kontekstual, dan selaras dengan karakteristik peserta didik.

a) perbaikan Dimensi Profil Lulusan

Pada tahap awal pengembangan, dimensi profil lulusan dalam LKPD masih dicantumkan secara umum. Dimensi yang dicantumkan meliputi beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, bergotong royong, bernalar kritis, kreatif, dan mandiri. Pencantuman beberapa dimensi tersebut dimaksudkan untuk menunjukkan keterkaitan pembelajaran dengan penguatan karakter peserta didik secara menyeluruh. Kondisi tersebut dapat dilihat pada Gambar 4.10.



Gambar 4.11 Dimensi profil lulusan sebelum revisi

Namun, setelah dilakukan validasi, ahli materi memberikan masukan agar dimensi profil lulusan lebih difokuskan dan disesuaikan dengan karakteristik materi teks deskripsi serta tujuan pembelajaran yang dirumuskan dalam LKPD. Pemfokusan dimensi dinilai penting agar keterkaitan antara tujuan pembelajaran, aktivitas dalam LKPD, dan profil lulusan menjadi lebih jelas dan terarah.

Berdasarkan saran tersebut, peneliti melakukan penyempurnaan dengan memusatkan dimensi profil lulusan pada bernalar kritis dan kreativitas, yang dinilai paling relevan dengan kegiatan menganalisis struktur teks, mengidentifikasi unsur kebahasaan, serta menyusun teks deskripsi secara mandiri. Perbaikan ini dilakukan agar aspek karakter yang dikembangkan dalam pembelajaran lebih terintegrasi secara substantif dengan aktivitas yang dirancang dalam LKPD. Perubahan tersebut disajikan pada Gambar 4.11.



Gambar 4.12 Dimensi profil pelajar pancasila setelah revisi

b) Perbaikan ATP dan CP

Tampilan alur tujuan pembelajaran dan capaian pembelajaran pada LKPD berbasis *Augmented Reality* sebelum dilakukan penyempurnaan masih disajikan dalam bentuk yang padat dan menyeluruh. Rumusan ATP pada bagian tersebut belum difokuskan pada tujuan pembelajaran di setiap kegiatan, sehingga keterkaitan antara capaian kurikulum dan aktivitas pembelajaran belum terlihat

secara rinci dan sistematis. Kondisi tersebut menjadi salah satu masukan dari ahli materi pada tahap validasi. Ahli materi menyarankan agar ATP dan CP dispesifikkan serta diselaraskan dengan kebijakan Kurikulum Merdeka terbaru, sehingga lebih jelas, terarah, dan relevan dengan karakteristik kegiatan dalam LKPD. Kondisi tersebut dapat diamati pada Gambar 4.12.



Gambar 4.13 Tampilan ATP dan CP sebelum revisi

Berdasarkan saran tersebut, peneliti melakukan perbaikan dengan merumuskan kembali ATP dan CP secara lebih terstruktur serta mengaitkannya secara langsung dengan tujuan pembelajaran pada setiap kegiatan, mulai dari kegiatan menyimak, membaca, berbicara, hingga menulis. Dengan perbaikan tersebut, hubungan antara capaian pembelajaran dan aktivitas dalam LKPD menjadi lebih fokus dan sistematis. Hasil revisi pada bagian ATP dan CP disajikan pada Gambar 4.13.



Gambar 4.14 Tampilan ATP dan CP setelah revisi

c) Penambahan rujukan ilmiah

Pada rancangan awal LKPD berbasis *Augmented Reality* (AR), teks deskripsi yang disajikan pada Kegiatan 2, khususnya teks tentang Monumen Nasional (Monas), belum mencantumkan sumber rujukan secara eksplisit. Demikian pula pada bagian penjelasan objek lain seperti komodo dan beberapa objek yang ditampilkan melalui fitur AR, referensi ilmiah belum dicantumkan secara tertulis. Kondisi tersebut menyebabkan materi yang disajikan belum menunjukkan kejelasan sumber informasi secara akademik. Hal tersebut kemudian menjadi masukan dari ahli materi agar setiap teks dan informasi yang digunakan dalam LKPD mencantumkan rujukan ilmiah secara eksplisit guna memperkuat validitas dan kredibilitas materi pembelajaran. Pencantuman sumber dinilai penting agar peserta didik terbiasa mengenali asal informasi serta memahami

bahwa materi yang dipelajari bersumber dari referensi yang dapat dipertanggungjawabkan.

Menindaklanjuti saran tersebut, peneliti melakukan penyempurnaan dengan menambahkan sumber rujukan pada bagian akhir teks deskripsi Monas, komodo, serta beberapa informasi pendukung lainnya. Selain itu, pada konten AR yang memuat referensi dari media daring, dicantumkan pula sumber yang relevan dalam daftar pustaka. Dengan perbaikan tersebut, LKPD menjadi lebih valid secara akademik dan sesuai dengan kaidah penulisan ilmiah. Gambar 4.14 menampilkan perbandingan teks deskripsi Monas sebelum revisi dan setelah revisi.

Monas bukan sekadar bangunan megah, tetapi juga simbol semangat, kerja keras, dan persatuan rakyat Indonesia. Keindahan arsitektur dan makna sejarah yang dikandungnya menjadikan Monas sebagai salah satu karya monumental yang membangkitkan rasa bangga dan cinta tanah air.

Mulai mengerjakan!

A. Identifikasi struktur teks deskripsi

No	Struktur Teks Deskripsi	Bukti Paragraf
1	Identifikasi	
2	Deskripsi Bagian	
3	Simpulan/kesan	

B. Identifikasi unsur kebahasaan teks deskripsi

No	Unsur Kebahasaan	Bukti Teks	Makna / Fungsi dalam Teks
1	kata Umum		
2	kata Khusus		

Monas bukan sekadar bangunan megah, tetapi juga simbol semangat, kerja keras, dan persatuan rakyat Indonesia. Keindahan arsitektur dan makna sejarah yang dikandungnya menjadikan Monas sebagai salah satu karya monumental yang membangkitkan rasa bangga dan cinta tanah air.

Mulai mengerjakan!

A. Identifikasi struktur teks deskripsi

No	Struktur Teks Deskripsi	Bukti Paragraf
1	Identifikasi	
2	Deskripsi Bagian	
3	Simpulan/kesan	

B. Identifikasi unsur kebahasaan teks deskripsi

No	Unsur Kebahasaan	Bukti Teks	Makna/Fungsi dalam Teks
1	kata umum		
2	kata khusus		

Gambar 4.15 Teks Deskripsi Monas Sebelum Revisi dan Setelah Revisi

d) Variasi Objek *Augmented Reality*

Pada rancangan awal, objek AR yang digunakan dalam kegiatan menulis teks deskripsi telah mencakup beberapa ikon nasional dan objek wisata populer seperti Monas, Borobudur, Prambanan, Lawang Sewu, Rafflesia, dan orang utan. Objek-objek tersebut dipilih untuk mendukung kemampuan peserta didik dalam mendeskripsikan bangunan bersejarah, flora, fauna, dan tempat wisata.

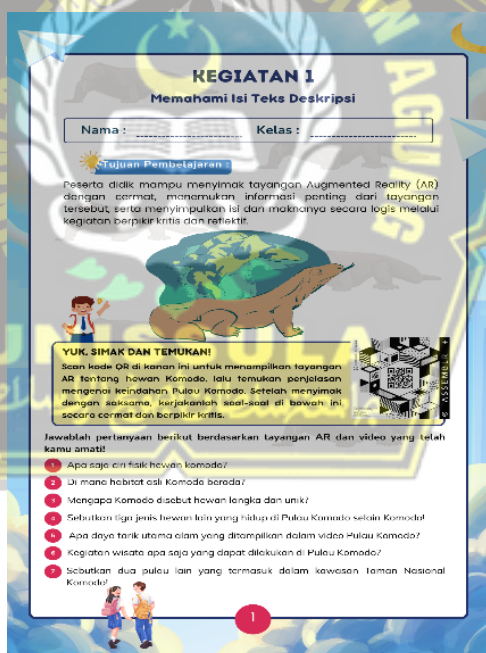
Namun, berdasarkan saran validator, pembelajaran dapat diperkaya dengan menambahkan objek yang memperluas wawasan budaya peserta didik serta merepresentasikan keragaman daerah di Indonesia. Oleh karena itu, peneliti menambahkan objek Garuda Wisnu Kencana (GWK) sebagai ikon budaya khas Bali. Tampilan GWK disajikan pada gambar 4.15.



Gambar 4.16 Tampilan AR Garuda Wisnu Kencana

e) **Perbaikan variasi soal HOTS**

Pada Kegiatan 1 yang berfokus pada pemahaman teks deskripsi, rancangan awal menunjukkan variasi soal masih didominasi butir LOTS dan MOTS, terutama pada pertanyaan yang meminta peserta didik mengambil informasi secara langsung dari teks. Kondisi tersebut tampak pada butir nomor 5 dan 6 sebelum revisi. Meskipun pada butir nomor 8 sampai 10 telah terdapat pertanyaan yang mengarah pada HOTS, jumlah serta variasinya masih terbatas sehingga penguatan kemampuan berpikir kritis peserta didik belum terwadahi secara optimal. Tampilan awal sebelum revisi disajikan pada Gambar 4.16.



Gambar 4.17 Soal Nomor 5 dan 6 sebelum revisi

Masukan ahli materi menegaskan perlunya penambahan variasi soal HOTS agar kemampuan berpikir kritis peserta didik berkembang lebih maksimal. Sebagai tindak lanjut, peneliti melakukan penyempurnaan dengan menaikkan tingkat

kognitif pada beberapa butir, khususnya nomor 5 dan 6 yang sebelumnya berada pada level LOTS atau MOTS. Kedua butir tersebut kemudian diubah menjadi pertanyaan yang menuntut peserta didik menganalisis, memberikan alasan, serta mengaitkan informasi dengan hasil pengamatan objek melalui AR. Perbaikan variasi soal HOTS pada Kegiatan 1 disajikan pada Gambar 4.17.



Gambar 4.18 Soal Nomor 5 dan 6 setelah revisi

c. Revisi Ahli Bahasa

Revisi produk berdasarkan masukan ahli bahasa dilakukan setelah proses validasi terhadap LKPD berbasis *Augmented Reality* (AR) pada materi teks deskripsi kelas VII SMP. Validasi kebahasaan dilaksanakan menggunakan instrumen penilaian yang memuat 13 butir pernyataan, meliputi akurasi penggunaan bahasa, keterbacaan, serta kesesuaian bahasa dengan karakteristik peserta didik kelas VII SMP. Masukan yang diperoleh dari proses validasi tersebut

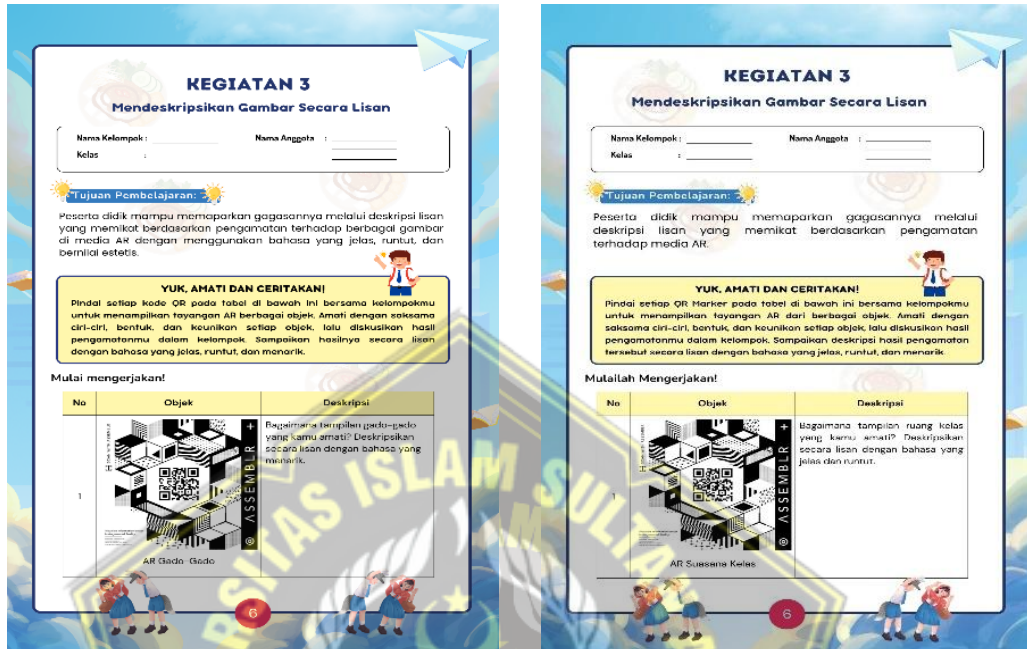
digunakan untuk menyempurnakan aspek kebahasaan dalam LKPD agar penyajiannya lebih sistematis, komunikatif, dan selaras dengan kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar.

a) Perbaikan tata tulis dan keefektifan kalimat

Dalam LKPD berbasis *Augmented Reality* (AR) yang dikembangkan, masih ditemukan beberapa aspek kebahasaan yang perlu diperbaiki. Kekurangan tersebut tampak pada ketidakkonsistenan penggunaan istilah, ketepatan pemakaian huruf kapital yang belum sesuai, adanya tanda baca yang terlewat, serta struktur kalimat yang kurang efektif dan belum tertata rapi. Kondisi ini berpotensi menurunkan tingkat keterbacaan dan mengurangi kejelasan informasi bagi peserta didik kelas VII SMP.

Masukan dari ahli bahasa menekankan perlunya perhatian lebih pada tata tulis dan efektivitas kalimat agar penyajian materi menjadi lebih komunikatif dan mudah dipahami. Sebagai respons atas saran tersebut, peneliti melakukan penyuntingan kebahasaan pada seluruh bagian LKPD. Perbaikan dilakukan melalui pembenahan ejaan dan tanda baca, penyesuaian penggunaan huruf kapital, serta penyederhanaan kalimat yang belum efektif. Salah satu contoh revisi terdapat pada Kegiatan 3, yaitu perumusan ulang kalimat tujuan pembelajaran agar lebih ringkas dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Selain itu, peneliti juga menyeragamkan istilah pada petunjuk penggunaan, misalnya mengganti kata

“scan” menjadi “pindai” agar lebih baku. Perubahan sebelum dan sesudah revisi dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 4.19 Tampilan kebahasaan kegiatan 3 sebelum perbaikan

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Penelitian ini menghasilkan suatu produk berupa LKPDn berbasis *Augmented Reality* (AR) pada materi teks deskripsi untuk peserta didik kelas VII SMP. Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah diuraikan, maka untuk menjawab rumusan masalah dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut.

1. Pengembangan LKPD berbasis *Augmented Reality* (AR) pada materi teks deskripsi kelas VII SMP dilakukan menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D) model Sugiyono yang disederhanakan sampai tahap kelima, yaitu revisi produk. Tahapan pengembangan meliputi: (a) identifikasi potensi dan masalah, (b) pengumpulan data melalui analisis kebutuhan, analisis kurikulum, dan analisis materi, (c) perancangan/desain produk, (d) validasi desain oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa, serta (e) revisi produk berdasarkan masukan validator. Produk yang dihasilkan berupa LKPD berbasis AR dengan sistematika yang mencakup bagian pendahuluan, empat kegiatan pembelajaran yang mengintegrasikan keterampilan berbahasa dengan dukungan fitur AR, serta bagian penutup, dan dilengkapi buku panduan penggunaan.
2. Kelayakan LKPD berbasis *Augmented Reality* (AR) pada materi teks deskripsi kelas VII SMP berada pada kategori sangat layak berdasarkan hasil validasi

para ahli. Hasil validasi menunjukkan persentase kelayakan sebesar 96% dari ahli materi, 98% dari ahli media, dan 81% dari ahli bahasa, dengan rata-rata keseluruhan 91,67%, sehingga LKPD dinyatakan sangat layak digunakan sebagai bahan ajar pendukung pembelajaran teks deskripsi kelas VII SMP.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan LKPD berbasis *Augmented Reality* (AR) pada materi teks deskripsi kelas VII SMP, beberapa saran yang dapat diajukan adalah sebagai berikut.

a. Bagi pendidik

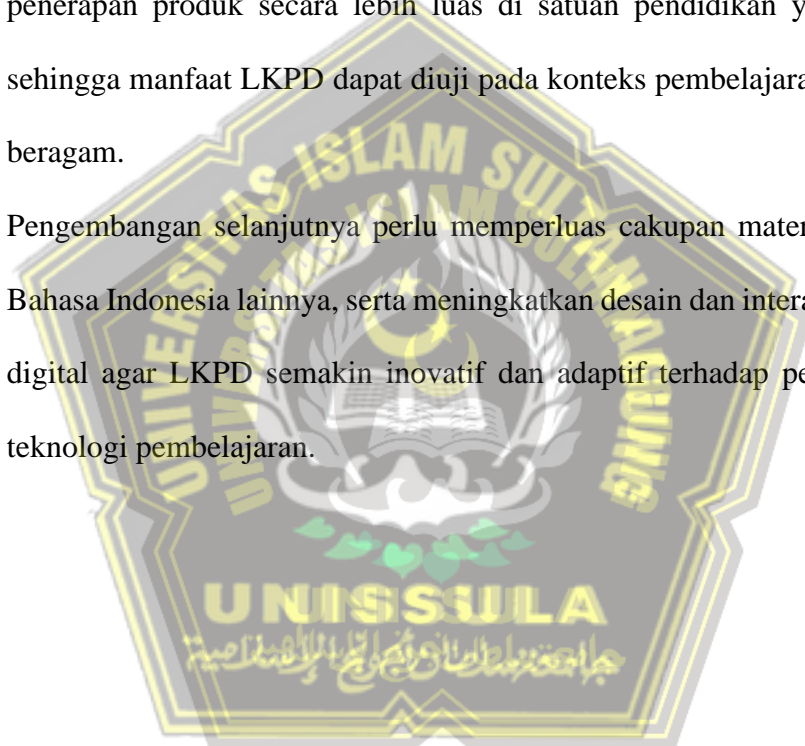
LKPD berbasis *Augmented Reality* (AR) yang dikembangkan dapat dimanfaatkan sebagai alternatif bahan ajar inovatif dalam pembelajaran teks deskripsi. Pendidik disarankan menyesuaikan penggunaan LKPD dengan kondisi kelas dan ketersediaan fasilitas, terutama kesiapan perangkat digital untuk mengakses fitur AR, agar pembelajaran berlangsung lebih optimal dan interaktif.

b. Bagi peserta didik

LKPD berbasis *Augmented Reality* (AR) diharapkan digunakan secara aktif dan mandiri untuk membantu meningkatkan pemahaman terhadap materi teks deskripsi. Peserta didik juga disarankan memanfaatkan fitur AR secara maksimal guna melatih kemampuan mengamati, mengembangkan berpikir kritis, serta meningkatkan keterampilan menulis dan berbicara secara lebih kreatif.

c. Bagi peneliti lain

- a) Pengembangan LKPD berbasis *Augmented Reality* (AR) pada penelitian ini masih terbatas sampai tahap validasi ahli dan revisi produk. Oleh karena itu, pengembangan lanjutan perlu dilakukan hingga tahap uji coba pemakaian di kelas, termasuk pelaksanaan uji kepraktisan dan uji keefektifan.
- b) Penelitian ini belum mencakup tahap penyebarluasan atau produksi massal. Penelitian berikutnya disarankan mengarahkan pengembangan pada penerapan produk secara lebih luas di satuan pendidikan yang relevan, sehingga manfaat LKPD dapat diuji pada konteks pembelajaran yang lebih beragam.
- c) Pengembangan selanjutnya perlu memperluas cakupan materi pada topik Bahasa Indonesia lainnya, serta meningkatkan desain dan interaktivitas fitur digital agar LKPD semakin inovatif dan adaptif terhadap perkembangan teknologi pembelajaran.



DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, A. (2024). *Pengembangan LKPD Berbantuan Augmented Reality Materi Momentum dan Implus untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa SMA* [Skripsi, Sriwijaya University]. <http://repository.unsri.ac.id/id/eprint/157410>
- Anggraini, A., Siahaan, S. M., & Fathurohman, A. (2024). The Student Worksheets Assisted by *Augmented Reality* on Critical Thinking Skills in High School Physics: Study of Teacher Perceptions in Indonesia. *Jurnal Penelitian & Pengembangan Pendidikan Fisika*, *10*(1), 139–146. <https://doi.org/10.21009/1.10112>
- Aprilda, N. M. M., Kusmana, A., & Rustam, R. (2021). Pengembangan LKPD Berbasis Pendekatan CTL pada Materi Teks Hasil Laporan Observasi Kelas X SMA. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, *4*(3), 434. <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i3.41097>
- Aulia, A., Erfan, M., Syazali, M., & Hasnawati, H. (2025). Pengembangan LKPD Terintegrasi *Augmented Reality* dalam Pembelajaran IPAS Topik Bagian Tubuh Tumbuhan. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, Dan Geofisika (GeoScienceEd Journal)*, *6*(3), 1583–1590. <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v6i3.1394>
- Aulia Rahma, Y., Daimul Hasanah, & Dhimas Nursetyawan. (2024). Penggunaan LKPD Berbasis *Augmented Reality* pada Pembelajaran IPA untuk Siswa SMP/MTs : Studi Literatur. *JURNAL PENDIDIKAN MIPA*, *14*(2), 407–416. <https://doi.org/10.37630/jpm.v14i2.1535>
- Azizah, A., Arsanti, M., & Setiana, L. N. (2023). Media Pembelajaran Berbasis Literasi Digital dalam Mata Kuliah Pembelajaran Menyimak. *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, *11*(2), 1. <https://doi.org/10.30659/jpbi.11.2.1-4>

- Billingham, M., Clark, A., & Lee, G. (2015). A Survey of Augmented Reality. *Foundations and Trends® in Human-Computer Interaction*, 8(2-3), 73-272. <https://doi.org/10.1561/11000000049>
- Dalman, H. (2020). *Keterampilan Menulis* (6th ed.). Rajawali Pers.
- Damayanti, D. A., Nurwahidah, L. S., Hamdani, A., & Hasim, A. (2021). *Augmented Reality Based Synectic Model Application Designing with the Objectives to Overcome the Constraints of Development of Story Fact in Learning to Write Short Story. The 1st International Conference on Research in Social Sciences and Humanities (ICoRSH 2020)*, 404-411.
- Danial, M., & Sanusi, W. (2020). Penyusunan lembar kegiatan peserta didik (LKPD) berbasis investigasi bagi guru Sekolah Dasar Negeri Parangtambung II Kota Makassar. *Prosiding Seminar Nasional Lembaga Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 615-619.
- Dewi, A. F. (2025). *Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Matematika Materi Diagram Berbasis Kontekstual Untuk Meningkatkan [Skripsi, Universitas Negeri Maulana Malik Ibrahim]*. <http://etheses.uin-malang.ac.id/id/eprint/79352>
- Faidah, N., Usman, H., & Yarmi, G. (2024). Analisis Kebutuhan Pengembangan E-LKPD Interaktif Bahasa Indonesia Berbasis Genre di Sekolah Dasar. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 9(2), 225. <https://doi.org/10.30998/sap.v9i2.23378>
- Fatihaturrahmah, S., Jumroh, A., Rumaf, N., & Witdianti, Y. (2023). The Effectiveness of Local Object-Based *Augmented Reality* in Writing Descriptive Text among Junior High School Students in Sorong Regency. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 9(2), 2022. Retrieved from <https://e-journal.unimudasorong.ac.id/index.php/interactionjournal/article/view/2420>
- Fauzi, N. A., & Saputro, H. B. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Assemblr Edu Berbasis *Augmented Reality* (AR) Mata pelajaran Matematika

- Materi Bangun Ruang Kelas V Sekolah Dasar. *Mandalika Mathematics and Educations Journal*, 7(2), 730–745. <https://doi.org/10.29303/jm.v7i2.9251>
- Fendi, R. D., Suyatna, A., & Abdurrahman, A. (2021). Augmented Reality-Based Student Worksheet to Stimulate Students' Critical Thinking Skills. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 4(2), 118–133. <https://doi.org/10.24042/ijjsme.v4i2.9017>
- Fitiatin. (2024). *Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Etnomatematika Berbantuan Augmented Reality untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Matematika dalam Materi Bangun Ruang Di SMP Satu Atap Gembong* [Skripsi, UIN K. H. Abdurrahman Wahid Pekalongan]. <http://etheses.uingusdur.ac.id/id/eprint/8440>
- Greslita Bili, F., & Harta, J. (2023). Development Of Augmented Reality-Assisted Interactive Student's Worksheet On The Topic Of Molecular Shape. In *Journal of Chemistry Education Research* (Vol. 7, Number 2). <https://doi.org/https://doi.org/10.26740/jcer.v7n2.p267-276>
- Gümbür, Y. , & A. M. (2020). The Effect of Using *Augmented Reality* Applications on Social Studies Education. *Araştırma ve Deneyim Dergisi*, 5(2), 72–87. <https://doi.org/10.47214/adeder.835927>
- Harefa, R. T. H., Lase, W. N., Telaumbanua, R., & Bawamenewi, A. (2023). Pengembangan Media *Augmented Reality* untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Teks Deskripsi Siswa SMP. *Journal on Education*, 6(1), 3241–3247. <http://jonedu.org/index.php/joe>
- Hariyono, H. (2023). Penggunaan Teknologi *Augmented Reality* dalam Pembelajaran Ekonomi: Inovasi untuk Meningkatkan Keterlibatan dan Pemahaman Siswa. *JlIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(11), 9040–9050. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i11.2894>

- Harsiati, T., Trianto, A., & E Kosasih, E. K. (2017). *Bahasa Indonesia SMP/MTs Kelas VII*. Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Badan Penelitian dan Pengembangan
- Harsiati, T., Trianto, A., & Kosasih, E. (2017). *Bahasa Indonesia SMP Kelas VII*. Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud.
- Herlina, S., Suripah, S., Istikomah, E., Yolanda, F., Rezeki, S., Amelia, S., & Widiati, I. (2021). Pelatihan desain lkpd dalam pembelajaran matematika terintegrasi karakter positif bagi guru-guru sekolah menengah/madrasah di pekanbaru. *Community Education Engagement Journal*, 2(2), 27–34. <https://journal.uir.ac.id/index.php/ecej/article/view/6561/3212>
- Hidayani, S. M., Muchyidin, A., & Haqq, A. A. (2025). Development of an Augmented Reality-Integrated Student Worksheet (LKPD) to Enhance Mathematics Learning Outcomes. *Journal of Mathematics Instruction, Social Research and Opinion*, 4(2), 291–304. <https://doi.org/10.58421/misro.v4i2.395>
- Imawati, E. (2017). Pengaruh pembelajaran berbasis teks terhadap kemampuan menulis teks deskriptif. *Literasi: Jurnal Bahasa Dan Sastra Indonesia Serta Pembelajarannya*, 1(1), 53–63. <https://jurnal.unigal.ac.id/index.php/literasi/article/view/85>
- Kemendikbud. (2021). *Bahasa Indonesia*.
- Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah. (2025). *Apakah itu Assemblr EDU?* Pusat Informasi Akun Layanan Pendidikan (Belajar.Id). <https://pusatinformasi.rumahpendidikan.kemendikdasmen.go.id/hc/id/articles/52510731313689-Apakah-itu-Assemblr-EDU>
- Kosasih, E. (2021). *Pengembangan bahan ajar*. Bumi Aksara.
- Lase, D. C., Kom, S., & Kom, M. (2024). Jenis-Jenis Teknologi Pendidikan. *TEKNOLOGI*, 27. <https://www.researchgate.net/profile/Mohammad-Mahmudi->

4/publication/390769048_TEKNOLOGI_PENDIDIKAN_Teori_dan_Aplika
si/

- Latif, M. A., Mustika, I., & Mahardika, R. Y. (2023). Respons Siswa Terhadap LKPD Berbantuan Media Gambar pada Pembelajaran Menulis Deskripsi. *Parole : Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 6(4), 385–394. <https://doi.org/10.22460/parole.v6i4.21038>
- Mahsunah, N. (2025). *Pengembangan LKPD berbasis Augmented Reality untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis pada materi fotosintesis siswa Kelas IV MI Ma'arif Abar-Abir Bungah Gresik* [Undergraduate thesis, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim]. <http://etheses.uin-malang.ac.id/id/eprint/78945>
- Majid, N. W. A., Rafli, M., Nurjannah, N., Apriyanti, P., Iskandar, S., Nuraeni, F., Putri, H. E., Herlandy, P. B., & Azman, M. N. A. (2023). Effectiveness of Using Assemblr Edu Learning Media to Help Student Learning at School. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 9(11), 9243–9249. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v9i11.5388>
- Maknun, L. (2025). *Keterampilan Berbahasa* (V. Elvani, Ed.; 1st ed.). CV. Nusantara Press Indonesia.
- Melsita, H., Rhomiy Handican, & Ria Deswita. (2025). Pengembangan LKPD Berbasis RME Berbantuan *Augmented Reality* terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa. *JURNAL PENDIDIKAN MIPA*, 15(1), 250–264. <https://doi.org/10.37630/jpm.v15i1.2515>
- Muslimah, M. (2020). Pentingnya LKPD pada pendekatan scientific pembelajaran matematika. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series*, 3(3), 1472–1479. <https://jurnal.uns.ac.id/SHES/article/view/56958/33600>
- Mustaqim, I. (2017). Pengembangan media pembelajaran berbasis augmented reality. *Jurnal Edukasi Elektro*, 1(1).

- Ningtyas, H. A. (2023). *Kelayakan Isi, Penyajian, Kebahasaan, dan Kegrafikan Bahan Ajar Teks Deskripsi di SMP Kelas VII* [Thesis (Skripsi), Universitas Muhammadiyah Surakarta]. <http://eprints.ums.ac.id/id/eprint/114889>
- Niswanti, S., Novmarengga, Maulana, Y., & Asahy, F. (2023). Efektivitas Pendekatan Konstruktivisme melalui Media LKPD dalam Pembelajaran Pengetahuan Struktur dan Skema Teks Deskripsi Profetik. *Jurnal Pembelajaran Bahasa Dan Sastra*, 2(5), 683–692. <https://doi.org/10.55909/jpbs.v2i5.527>
- Noprinda, C. T., & Soleh, S. M. (2019). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Higher Order Thinking Skill (HOTS). *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 2(2), 168–176. <https://doi.org/10.24042/ij sme.v2i2.4342>
- Novitasari, L. (2025). *PENGEMBANGAN LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD) BERBASIS PENDEKATAN SAINTIFIK PADA PEMBELAJARAN MENULIS TEKS DESKRIPSI DI KELAS VII SMP NEGERI 14 BENGKULU TENGAH* [Undergraduate(S1) thesis, UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu]. <http://repository.uinfasbengkulu.ac.id/id/eprint/1362>
- Nugraha, Z. A., & Ristiani, I. (2025). Penerapan Bahan Ajar Lembar Kerja Peserta Didik Dalam Pembelajaran Membuat Teks Deskripsi Kelas VII di SMPN 2 Sukaluyu Cianjur. *Jurnal Pendidikan Inovatif*, 7(3). <https://journalversa.com/s/index.php/jpi/article/view/1459>
- Nurdin, S. (2019). *Kurikulum dan Pembelajaran* (Vol. 2). Rajawali Press.
- Nuriyani, E., Harman, H., & Relawati, R. (2025). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis *Augmented Reality* (AR) Pada Materi Transformasi Geometri Di Kelas XI SMA Attaufiq Jambi. *PHI: Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(1), 139. <https://doi.org/10.33087/phi.v9i1.492>
- Oktaviana, Y. (2025). *Keefektifan Media Augmented Reality Berbasis Problem Based Learning Terhadap Keterampilan Menulis Karya Ilmiah* (Artikel

- Populer*) Siswa Kelas XI SMA Islam Sultan Agung 3 Semarang [Undergraduate thesis, Universitas Islam Sultan Agung Semarang]. <https://repository.unissula.ac.id/id/eprint/40750>
- Pendidikan, K. (2014). Bahasa Indonesia Wahana Pengetahuan: Buku Siswa. Jakarta: Kemendikbud.
- Pradana, M. G., Zahrah, N. M., & Maulana, N. (2024). *Metode STEAM dalam Pembelajaran Berbasis Augmented Reality* (Vol. 1). Penamuda Media. <https://penamudamedia.com/index.php/publisher/article/view/407>
- Prastowo, A. (2015). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. DIVA Press.
- Prastowo, A. (2019). *Pengembangan bahan ajar tematik*. Diva Press.
- Pratiwi, P. H. (2020). *Paduan Praktis Penyusunan LKPD*. FIS UNY.
- Putri, F. D., Putri, M., & Syahputra, A. (2025). PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS AUGMENTED REALITY UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(04), 216–230. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/39817/20856>
- Rahmadani, M. (2022). Karakteristik struktur dan kebahasaan teks deskripsi siswa di sekolah menengah pertama islam terpadu. *JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)*, 7(2), 182–186. <https://jurnal.iicet.org/index.php/jrti/article/view/1714>
- Ramadhani, S. R. P., Masitah, M., Herliani, H., & Rambitan, V. M. M. (2025). Pengaruh Implementasi Pembelajaran Berbasis AR Model Pembelajaran PjBL terhadap Keterampilan Bertanya dan Berpikir Kritis Siswa Materi Sistem Reproduksi Kelas XI SMA Negeri 14 Samarinda. *Biocaster : Jurnal Kajian Biologi*, 5(3), 263–279. <https://doi.org/10.36312/biocaster.v5i3.485>
- Rassyi, S. F., & Isro'ullaili. (2024). Belajar di Dunia Virtual: Membangun Media Pembelajaran *Augmented Reality* dengan Unity 3D. In *Penamuda Media* (Vol.

1, Number 4). Penamuda Media.
<https://penamudamedia.com/index.php/publisher/article/view/320>

Raudoh, R. (2023). Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) IPAS SMK Materi Makhluk Hidup dan Lingkungannya. *Jurnal Bionatural*, 10(1).
ejournal.uncm.ac.id

Reza Lika Sari, Antomi Saregar, & Sodikin. (2024). E-LKPD Berbasis STEAM Dengan Teknologi *Augmented Reality* (AR) : Upaya Melatih Berpikir Kreatif. *Kappa Journal*, 8(3), 495–506. <https://doi.org/10.29408/kpj.v8i3.28414>

Samsinah, L. (2025). KETERAMPILAN PESERTA DIDIK MENULIS TEKS DESKRIPSI PADA PELAJARAN BAHASA INDONESIA DI KURIKULUM MERDEKA KELAS VII A SMP NEGERI 5 SUNGAI RAYA. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, 14(7), 1163–1173.

Sari, D. U., Chairuddin, C., & Karunia, K. (2025). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Online Berbantuan Geogebra Book pada Materi Komposisi Fungsi Kelas XI SMA. *Teorema: Teori Dan Riset Matematika*, 10(1). <https://jurnal.unigal.ac.id/teorema/article/view/17171>

Solicha, Y. (2025). *Pengembangan LKPD IPAS Berbasis AR (Augmented Reality) Materi Simbiosis Kelas III Sekolah Dasar* [Skripsi, Universitas Muhammadiyah Malang]. <https://eprints.umm.ac.id/id/eprint/20345>

Sugiri, V. E., & Cahyadi, R. (2020). Terapan *Augmented Reality* Untuk Buku Cerita â€œPetualangan Jaka Aksaraâ€œ. *JoMMiT: Jurnal Multi Media Dan IT*, 4(2).

Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (5th ed.). PT. Alfabet.

Sulistiyowati, C., & Asriati, N. (2024). PEMANFAATAN TEKNOLOGI UNTUK MENINGKATKAN EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN DAN KETERLIBATAN BELAJAR DI ERA DIGITAL. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 11(4), 1176–1188. <https://doi.org/10.38048/jipcb.v11i4.4542>

- Syafitri, R. A., & Tressyalina. (2020). The Importance of the Student Worksheets of Electronic (E-LKPD) Contextual Teaching and Learning (CTL) in Learning to Write Description Text during Pandemic COVID-19. *Proceedings of the 3rd International Conference on Language, Literature, and Education (ICLLE 2020)*. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.201109.048>
- Syahbania, D., Berliana, I., & Fadillah, I. (2025). Pemanfaatan *Augmented Reality* sebagai Media Pembelajaran di Sekolah. *Jurnal Multidisiplin Ilmu*, 1(1). <https://journal.al-aarif.com/index.php/jurnalmultidisiplin/article/view/39>
- Tanjung, A. K. P., & Louise, I. S. Y. (2024). Development of Student Worksheets with Discovery Learning Models Based on *Augmented Reality* in Chemical Bonding Materials to Increase Learning Motivation and Learning Outcomes. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 10(3), 1063–1074. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v10i3.6684>
- Utama, N. W., & Purwati, P. D. (2025). Pengembangan Flipbook Berbantuan *Augmented Reality* Teks Deskripsi Upaya Peningkatan Keterampilan Menulis Sederhana Siswa Kelas IV SDN Sampangan 02 Kota Semarang. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(02), 296–311. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/26156>
- Wahyuni, I. T., & Pratama, A. T. (2024). Pengembangan LKPD Berbasis *Augmented Reality* pada Materi Virus untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Motivasi Belajar. *Jurnal Edukasi Biologi*, 10(1), 73–82. <https://doi.org/10.21831/edubio.v10i1.20364>
- Wardani, I. U. (2022). *Belajar Matematika SD dengan Pendekatan Scientific Berbasis Keterampilan*. Feniks Muda Sejahtera. <https://books.google.co.id/books?id=fYhjEAAAQBAJ>
- Wardani, O. P., & Turahmat, T. (2024). Persepsi Mahasiswa terhadap Penggunaan *Augmented Reality* (Ar) sebagai Media Ajar Bahasa Indonesia. *Sasindo*, 12(1), 146–150. <https://doi.org/10.26877/sasindo.v12i1.18383>

- Wibowo, M. C. (2025). Kekuatan AR (Augmented Reality) dan VR (Virtual Reality) dalam Bisnis. In *Penerbit Yayasan Prima Agus Teknik*. Yayasan Prima Agus Teknik.
<https://penerbit.stekom.ac.id/index.php/yayasanpat/article/view/555/581>
- Widiastuti, N. L. G. K., & Priantini, D. A. M. M. O. (2022). Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Kontekstual pada Muatan Pelajaran IPA. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 5(1), 147–160.
<https://doi.org/10.23887/jippg.v5i1.45530>
- Wulandari, P. (2025). *Pengembangan E-LKPD Materi Teks Cerpen Berbasis Liveworksheets pada Peserta Didik Kelas XI di SMA Negeri 1 Tanjung Batu* [Skripsi, Universitas Sriwijaya]. <http://repository.unsri.ac.id/id/eprint/169679>
- Yeremia, D. A., Christian, J., & Chang, T. (2025). Analisis Implementasi *Augmented Reality* Pada Bidang Pendidikan: Systematic Literature Review. *Socius: Jurnal Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial*, 2.
<https://doi.org/10.5281/zenodo.115463789>
- Yuspa, E. D., & Azizah, A. (2025). Analisis Pemanfaatan Pembelajaran Project Based Learning Berbasis Teknologi Digital Terhadap Gaya Belajar Peserta Didik VIII-B SMP IT Al Fateeh Semarang. *Perspektif Pendidikan Dan Keguruan*, 16(1), 11–24. Retrieved from <https://journal.uir.ac.id/index.php/Perspektif/article/view/21644>