

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN *AUGMENTED REALITY* (AR)
TERHADAP KEMAMPUAN MENULIS TEKS PROSEDUR OLEH
SISWA KELAS XI SMA MUHAMMADIYAH 01 MEDAN
TAHUN PEMBELAJARAN 2024/2025**

SKRIPSI

*Diajukan untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat
Guna mencapai Gelar Sarjana pendidikan (S.Pd.)
program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia*

Oleh

SHAKILA CHAIRANI
NPM. 2102040037



UMSU

Unggul | Cerdas | Terpercaya

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN
2026**



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23,30
Website: <http://www.fkip.umstu.ac.id> E-mail: fkip@umstu.ac.id

BERITA ACARA

Ujian Mempertahankan Skripsi Sarjana Bagi Mahasiswa Program Strata 1
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara



Panitia Ujian Sarjana Strata-1 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Sidangnya yang diselenggarakan pada hari Selasa, Tanggal 10 Februari 2026 pada pukul 08.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa:

Nama Lengkap : Shakila Chairani
N.P.M : 2102040037
Program Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia
Judul Proposal : Pengaruh Media Pembelajaran *Augmented Reality* terhadap Kemampuan Menulis Teks Prosedur Siswa Kelas XI SMA Muhammadiyah 01 Medan Tahun Pembelajaran 2024/2025


Dengan diterimanya skripsi ini, sudah lulus dari ujian Komprehensif, berhak memakaj gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.).


Ditetapkan : (A) Lulus Yudisium
() Lulus Bersyarat
() Memperbaiki Skripsi
() Tidak Lulus

PANITIA PELAKSANA

Ketua

Sekretaris


Dra. Hj. Svamsuyarnita, M.Pd.


Dr. Hj. Dewi Kesuma Nasution, S.S., M.Hum.

ANGGOTA PENGUJI:

1. Drs. Tepu Sitepu, M.Si.

1. 

2. Dr. Muhammad Isman, S.Pd., M.Hum.

2. 

3. Winarti, S.Pd., M.Pd.

3. 

Lembar Pengesahan Skripsi



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
 UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
 FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
 Website: <http://www.fkip.umso.ac.id> E-mail: fkip@umso.ac.id

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Skripsi ini diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama : Shakila Chairani
 Npm : 2102040037
 Program Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia
 Judul Skripsi : Pengaruh Media Pembelajaran *Augmented Reality* (AR) Terhadap Kemampuan Menulis Teks Prosedur Oleh Siswa Kelas XI SMA Muhammadiyah 01 Medan Tahun Pembelajaran 2024/2025

sudah layak disidangkan.

Medan, 29 Desember 2025

Disetujui oleh:

Pembimbing

Winarti, S.Pd., M.Pd.

Diketahui oleh:

Dekan

Dra. Hj. Syamsuurnita, M.Pd.

Ketua Program Studi

M. Afiv Toni Suhendra Saragih, S.Pd., M.Pd.

Berita Acara Bimbingan Skripsi



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id



BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Shakila Chairani
NPM : 2102040037
Program Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia
Judul Skripsi : Pengaruh Media Pembelajaran *Augmented Reality* (AR) terhadap Kemampuan Menulis Teks Prosedur Oleh Siswa Kelas XI SMA Muhammadiyah 01 Medan Tahun Pembelajaran 2024/2025.

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf	Keterangan
09 September 2025	Perbaikan deskripsi hasil nilai eksperimen dan kontrol		
13 September 2025	Presentase hasil nilai kelas eksperimen dan kontrol		
15 September 2025	Pengujian Persyaratan data		
16 September 2025	Perombakan nilai eksperimen dan kontrol		
19 November 2025	Pengecekan bab 4		
20 November 2025	Pengecekan lampiran-lampiran		
24 November 2025	Perbaikan kesimpulan		
25 November 2025	Persetujuan Skripsi		

Diketahui oleh
Ketua Program Studi
Pendidikan Bahasa Indonesia

M. Afiv Toni Suhendra Saragih, S.Pd., M.Pd.

Medan, 25 November 2025

Disetujui
Dosen Pembimbing

Winarti, S.Pd., M.Pd

Pernyataan Keaslian Skripsi



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI



Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : Shakila Chairani
NPM : 2102040037
Program Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia
Judul Skripsi : Pengaruh Media Pembelajaran *Augmented Reality* (AR) terhadap Kemampuan Menulis Teks Prosedur Oleh Siswa Kelas XI SMA Muhammadiyah 01 Medan Tahun Pembelajaran 2024/2025.

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran *Augmented Reality* (AR) terhadap Kemampuan Menulis Teks Prosedur Oleh Siswa Kelas XI SMA Muhammadiyah 01 Medan Tahun Pembelajaran 2024/2025” adalah bersifat asli (Original), bukan hasil menyadur mutlak dari karya orang lain.

Bilamana dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Demikian pernyataan ini dengan sesungguhnya dan dengan yang sebenar-benarnya.

Medan, 19 Desember 2025
Hormat saya
Yang membuat pernyataan,



Shakila Chairani



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
 UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
 FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp.061-6619056 Ext. 22, 23, 30
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

SURAT PERNYATAAN

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama Mahasiswa : Shakila Chairani
 NPM : 2102040037
 Program Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia
 Judul Proposal : Pengaruh Media Pembelajaran *Augmented Reality* (AR) terhadap Kemampuan Menulis Teks Prosedur Oleh Siswa Kelas XI SMA Muhammadiyah 01 Medan Tahun Pembelajaran 2024/2025

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Penelitian yang saya lakukan dengan judul di atas belum pernah diteliti di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
2. Penelitian ini akan saya lakukan sendiri tanpa ada bantuan dari pihak manapun dengan kata lain penelitian ini tidak saya tempahkan (dibuat) oleh orang lain dan juga tidak tergolong *Plagiat*.
3. Apabila point 1 dan 2 di atas saya langgar maka saya bersedia untuk dilakukan pembatalan terhadap penelitian tersebut dan saya bersedia mengulang kembali mengajukan judul penelitian yang baru dengan catatan mengulang seminar kembali.

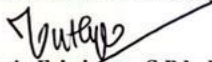
Demikian surat pernyataan ini saya perbuat tanpa ada paksaan dari pihak manapun juga, dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Medan, 30 Juli 2025
 Hormat saya
 Yang membuat pernyataan,



Shakila Chairani

Diketahui Ketua Program Studi
 Pendidikan Bahasa Indonesia



Mutia Febriyana, S.Pd., M.Pd.

ABSTRAK

Shakila Chairani, 2102040037. Pengaruh Media Pembelajaran *Augmented Reality* terhadap Kemampuan Menulis Teks Prosedur Siswa Kelas XI SMA Muhammadiyah 01 Medan Tahun Pembelajaran 2024/2025. Skripsi. Medan: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan siswa dalam menulis teks prosedur secara runtut dan sesuai kaidah kebahasaan, yang dipengaruhi oleh penggunaan metode pembelajaran konvensional yang monoton dan kurang memanfaatkan media teknologi interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media *Augmented Reality* (AR) terhadap kemampuan menulis teks prosedur siswa kelas XI SMA Muhammadiyah 01 Medan. Metode yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan desain *quasi experimental* tipe *Nonequivalent Control Group Design*, melibatkan dua kelas: XI-I sebagai kelas eksperimen dan XI-II sebagai kelas kontrol, masing-masing berjumlah 27 siswa. Instrumen penelitian berupa tes menulis teks prosedur yang menilai struktur dan unsur kebahasaan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata 78,24 dengan standar deviasi 9,99, sedangkan kelas kontrol meraih rata-rata 66,20 dengan standar deviasi 9,26. Berdasarkan uji-t ($t_{hitung} = 16,88 > t_{tabel} = 2,006$), terdapat perbedaan signifikan antara kedua kelompok. Dengan demikian, media *Augmented Reality* berpengaruh positif dan signifikan dalam meningkatkan kemampuan menulis teks prosedur, sekaligus menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan memotivasi siswa.

Kata Kunci: *Augmented Reality*, Teks Prosedur, Keterampilan Menulis, Pembelajaran Bahasa Indonesia.

KATA PENGANTAR



Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Segala puji bagi Allah swt. atas rahmat, karunia, dan hidayah-Nya, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Shalawat dan salam semoga senantiasa tercurah kepada Nabi Muhammad saw, yang telah membawa umat manusia dari zaman kegelapan menuju zaman yang terang benderang dengan cahaya ilmu dan iman. Semoga kita termasuk umat yang mendapatkan syafaat beliau di Yaumul Akhir. Aamiin ya Rabbal 'Alamin.

Skripsi penelitian ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Peneliti menyadari bahwa penelitian ini tidak akan terselesaikan tanpa bantuan dari pihak manapun, baik moral maupun finansial. Oleh karena itu, peneliti ingin mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan penelitian ini, Pertama untuk *Superhero* dan Panutanku, Ayahanda yang selalu berjuang untuk kehidupan peneliti, beliau memang tidak sempat merasakan pendidikan sampai bangku perkuliahan, namun beliau mampu mendidik peneliti, memotivasi, memberikan dukungan hingga peneliti mampu menyelesaikan studinya sampai sarjana. Yang kedua untuk pintu surgaku Ibunda tercinta yang tidak henti-hentinya memberi kasih sayang dengan penuh cinta dan selalu memberikan motivasi serta doa. sekali lagi terima kasih kepada kedua orang tua peneliti atas doa, kasih sayang, nasihat, serta dukungan moril dan materil yang diberikan sehingga peneliti dapat menyelesaikan proposal ini dan menempuh perkuliahan di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Pada kesempatan ini peneliti ingin menyampaikan rasa terimakasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak, diantaranya yaitu:

1. Bapak **Prof. Dr. Agussani, M.AP.**, selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
2. Ibunda **Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.**, selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara,
3. Ibunda **Dr. Hj. Dewi Kusuma Nst., S.Pd. M.Hum.**, selaku wakil Dekan I Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. Ayahanda **Mandra Saragih, S.Pd., M.Hum.**, selaku Wakil Dekan III Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
5. Bapak **M. Afiv Toni Suhendra Saragih, S.Pd., M.Pd.** selaku Ketua Program Studi Bahasa Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
6. Ibu **Winarti, S.Pd., M.Pd.** selaku Dosen Pembimbing yang bersedia meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran guna memberikan pengarahan dan bimbingan kepada Peneliti dalam penelitian skripsi ini.
7. Seluruh Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia dan staff Biro Fakultas Keguruan dan Ilmu pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
8. Terimakasih Kepada adik kandung dan kakak kandung saya yang tiada henti memberikan semangat kepada peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini.

9. Peneliti juga ingin menyampaikan terima kasih kepada diri sendiri yaitu **Shakila Chairani**, yang telah berjuang sejauh ini. Terima kasih sudah bertahan di setiap lelah, tidak menyerah meski banyak rintangan, dan tetap percaya bahwa setiap langkah akan membawa hasil. Sebagai anak tengah sekaligus sarjana pertama di keluarga, perjalanan ini adalah bukti bahwa Shakila mampu melewati segala keterbatasan dan menjadikannya kekuatan.
10. Terakhir, untuk jodoh peneliti kelak kamu adalah alasan peneliti menyelesaikan skripsi ini, meskipun saat ini peneliti tidak mengetahui keberadaanmu. Karena peneliti yakin bahwa sesuatu yang ditakdirkan menjadi milik kita akan menuju kepada kita bagaimanapun caranya.

Akhir kata peneliti ucapkan semoga Allah swt selalu melimpahkan berkahnya kepada semua pihak yang telah membantu peneliti selama penulisan skripsi ini. Peneliti menyadari bahwa penulisan skripsi ini tidak luput dari kekurangan dan jauh dari kesempurnaan. Untuk itu peneliti mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari pembaca. Semoga dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Wassalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Medan, September 2025

Peneliti,

Shakila Chairani
2102040037

DAFTAR ISI

ABSTRAK	ii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	4
1.3 Batasan Masalah	4
1.4 Rumusan Masalah	5
1.5 Tujuan Masalah.....	5
1.6 Manfaat Masalah.....	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	8
2.1 Kerangka Teoritis.....	8
2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran.....	8
2.1.2 Pengertian Media Pembelajaran <i>Augmented Reality</i>	8
2.1.3 Jenis aplikasi <i>Augmented Reality</i>	10
2.1.4 Penerapan Model <i>Augmented Reality</i>	10
2.1.5 Ciri-Ciri Media Pembelajaran <i>Augmented Reality</i>	12
2.1.6 Karakteristik Media Pembelajaran <i>Augmented Reality</i>	12
2.1.7 Kelebihan Media Pembelajaran <i>Augmented Reality</i>	14
2.1.8 Kelemahan Media Pembelajaran <i>Augmented Reality</i>	15
2.1.9 Pengertian Teks Prosedur.....	15
2.1.10 Struktur Teks Prosedur	17
2.1.11 Ciri-Ciri Teks Prosedur.....	18
2.1.12 Unsur Kebahasaan Teks Prosedur	19
2.2 Penelitian Relevan	20
2.3 Kerangka Konseptual.....	21
2.4 Hipotesis Penelitian	23

BAB III METODE PENELITIAN	24
3.1. Pendekatan Penelitian	24
3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian	26
3.3 Populasi dan Sampel	27
3.4 Instrumen Penelitian	31
3.5 Teknik Analisis Data	34
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	36
4.1 Deskripsi Hasil Penelitian	36
4.1.1. Kecenderungan Variabel Penelitian	42
4.2. Pengujian Persyaratan Data	43
4.2.1 Uji normalitas	43
4.3 Uji Hipotesis	43
4.3.1. Nilai Rata-rata	43
4.4. Pengujian Persyaratan Data	44
4.4.2 Nilai Standar Deviasi	44
4.4.3 Mencari Standart Error (SE)	44
4.4.4 Menghitung Thitung dengan menggunakan rumus yaitu:	44
4.4.5 Derajat kebebasan (df)	45
4.4 Pembahasan Hasil penelitian	46
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	48
5.1 Kesimpulan	48
5.2 Saran	49
DAFTAR PUSTAKA	51

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Skema Non Equivalent Control Group Design.....	25
Tabel 3.2 Waktu Penelitian.....	26
Tabel 3.3 Jumlah Siswa Kelas XI SMA Muhammadiyah 01 Medan	27
Tabel 3.4 Jumlah Siswa Kelas XI SMA Muhammadiyah 01 Medan	28
Tabel 3.5 Aspek Penilaian Kemampuan Menulis Teks Prosedur.....	31
Tabel 3.6 Standar Skor Kategori Penilaian.....	33
Tabel 4.1 Deskripsi Hasil Nilai Kelas Eksperimen XI-I.....	37
Tabel 4.2 Persentase Hasil Nilai Kelas Eksperimen XI-1	38
Tabel 4.3 Deskripsi Hasil Nilai dari Kelas Kontrol XI-2	39
Tabel 4.4 Persentase Hasil Nilai Kelas Kontrol XI-2	41
Tabel 4.5 Hasil Mean dan Standar Deviasi.....	46

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Konseptual	24
Gambar 4.1 Grafik Kelas Eksperimen dan Kontrol.....	42
Gambar 4.2 Uji Normalitas.....	45

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Modul Ajar Kelas Eksperimen	54
Lampiran 2 Modul Ajar Kelas Kontrol.....	59
Lampiran 3 Profil Guru Observer	63
Lampiran 4 Pengesahan Hasil Seminar Proposal	64
Lampiran 5 Berita Acara Seminar Proposal	65
Lampiran 6 Permohonan Persetujuan Judul Skripsi (K1).....	66
Lampiran 7 Surat Permohonan Proyek Proposal (K2)	67
Lampiran 8 Lembar Pengesahan Proyek Proposal dan Dosen Pembimbing(K3)	68
Lampiran 9 Surat Izin Riset	69
Lampiran 10 Surat Balasan Izin Riset.....	70
Lampiran 11 Lembar Hasil Kelas Eksperimen	71
Lampiran 12 Lembar Hasil Kelas Kontrol.....	73
Lampiran 13 Dokumentasi Kelas Eksperimen.....	75

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Menurut Tarigan (2008), menulis merupakan keterampilan berbahasa yang berperan penting dalam meningkatkan literasi siswa. Melalui aktivitas menulis, siswa berlatih menuangkan ide, menyampaikan informasi, serta menyusun gagasan secara runtut dan logis. Pada jenjang Sekolah Menengah Atas (SMA), mata pelajaran Bahasa Indonesia menuntut penguasaan berbagai jenis teks, salah satunya teks prosedur, yaitu teks yang berisi langkah-langkah pelaksanaan suatu kegiatan secara teratur. Akan tetapi, realitas di lapangan memperlihatkan bahwa banyak siswa masih menghadapi hambatan dalam menulis teks prosedur. Kesulitan tersebut antara lain terletak pada pemahaman struktur dasar, seperti tujuan, alat dan bahan, serta tahapan kegiatan. Di samping itu, penerapan unsur kebahasaan—misalnya kalimat perintah, konjungsi temporal, maupun istilah teknis—juga menjadi kendala. Akibatnya, tulisan siswa sering kali tidak tersusun dengan baik, kurang jelas, dan menyulitkan pembaca untuk memahaminya.

Menurut Tarigan (2008), beberapa faktor yang menyebabkan rendahnya keterampilan menulis teks prosedur antara lain kurangnya pemahaman siswa terhadap konsep dasar teks tersebut serta rendahnya minat mereka dalam menulis. Bagi banyak siswa, kegiatan menulis dianggap membosankan, sulit, dan kurang menarik, sehingga motivasi untuk menekuninya pun rendah. Kondisi ini semakin diperparah dengan penggunaan metode pembelajaran yang bersifat monoton, terlalu menekankan teori, dan minim praktik.

Situasi tersebut memperlihatkan bahwa strategi pembelajaran yang diterapkan belum optimal dalam memanfaatkan media maupun teknologi yang dapat mendukung pemahaman siswa secara visual dan interaktif. Padahal, perkembangan teknologi saat ini membuka peluang besar untuk menghadirkan pembelajaran yang lebih inovatif, relevan, dan menyenangkan. Sayangnya, pemanfaatan media berbasis teknologi, khususnya dalam pembelajaran menulis teks prosedur, masih belum digunakan secara maksimal di kelas.

Menurut Kosasih (2013), menulis teks prosedur kompleks adalah aktivitas menyajikan langkah-langkah suatu tindakan secara runtut dan jelas. Keterampilan ini sangat penting dikuasai oleh siswa, khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas XI, karena melalui teks prosedur mereka belajar melaksanakan suatu kegiatan dengan benar sesuai ketentuan. Dengan demikian, penguasaan jenis teks ini tidak hanya mengasah kemampuan menulis, tetapi juga melatih siswa memahami proses secara terstruktur dan sistematis.

Menurut Hapsari (2020), penggunaan media pembelajaran berbasis Augmented Reality terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sekaligus membantu mereka memahami konsep yang dianggap sulit. Dalam pembelajaran teks prosedur, pemanfaatan teknologi ini sangat sesuai karena memungkinkan siswa melihat tahapan-tahapan secara visual, sehingga isi teks lebih mudah dipahami secara konkret dan jelas.

Menurut Sudrajat (2018), kemampuan menulis teks prosedur dapat melatih kreativitas sekaligus menumbuhkan keterampilan berpikir logis pada siswa, sebab dalam penyusunannya mereka dituntut merancang langkah-langkah secara sistematis. Dengan demikian, pembelajaran yang memanfaatkan teks prosedur

tidak hanya berfungsi untuk meningkatkan keterampilan menulis, tetapi juga mendorong siswa agar mampu berpikir kritis dan analitis dalam memahami serta menyusun informasi.

Menurut peneliti, Setiap langkah dalam teks prosedur kompleks wajib dilaksanakan secara berurutan, karena hal tersebut menjadi syarat utama untuk dapat melanjutkan ke tahap berikutnya. Jika urutan langkah tidak dijalankan sesuai dengan yang telah ditentukan, maka tujuan akhir yang diinginkan tidak akan tercapai.

Untuk mendapatkan informasi yang lebih komprehensif, peneliti telah melakukan observasi serta wawancara dengan guru Bahasa Indonesia kelas XI di SMA Muhammadiyah 01 Medan. Walaupun keterampilan menulis sudah diajarkan kepada siswa, capaian yang diperoleh masih tergolong rendah dan belum sesuai dengan harapan. Salah satu penyebabnya adalah minimnya penggunaan media sebagai sarana pendukung dalam proses pembelajaran. Adapun metode yang biasa digunakan guru antara lain tanya jawab, diskusi, dan kerja kelompok.

Menurut Uno (2011) rendahnya keterampilan menulis siswa dipengaruhi oleh beberapa faktor, antara lain kurangnya motivasi, tekanan dari teman sebaya, serta tingginya ketergantungan pada media sosial seperti Facebook, Instagram, Line, dan platform lainnya. Selain itu, hasil wawancara dengan salah satu siswa mengungkapkan bahwa dalam proses pembelajaran mereka kerap merasa mengantuk dan jenuh. Kondisi ini terjadi karena metode pengajaran yang digunakan masih berfokus pada buku paket dan ceramah, tanpa memanfaatkan sarana maupun prasarana pembelajaran secara optimal.

Dari penjelasan di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **"Pengaruh Media Pembelajaran *Augmented Reality* (AR) terhadap Kemampuan Menulis Teks Prosedur oleh Siswa Kelas XI SMA Muhammadiyah 01 Medan Tahun Pembelajaran 2024/2025"**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang di sajikan, identifikasi masalah dalam penelitian ini, sebagai berikut:

1. Siswa mengalami kesulitan dalam menulis teks prosedur yang sistematis dan terstruktur.
2. Pembelajaran teks prosedur cenderung menggunakan metode yang monoton, kurang menarik, dan tidak memanfaatkan teknologi yang ada.
3. Belum optimalnya pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi, khususnya *Augmented Reality* di dalam kelas.
4. Kurangnya pemahaman siswa terkait manfaat dan penggunaan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* dalam meningkatkan keterampilan menulis teks prosedur.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah yang telah disajikan, batasan masalah dalam penelitian ini adalah Pengaruh Media Pembelajaran *Augmented Reality* terhadap Kemampuan Menulis Teks Prosedur oleh Siswa Kelas XI SMA Muhammadiyah 01 Medan Tahun Pembelajaran 2024/2025.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan masalah tersebut maka disimpulkan bahwa masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana kemampuan menulis teks prosedur dengan menggunakan media *Augmented Reality* oleh siswa kelas XI SMA Muhammadiyah 01 Medan Tahun Pembelajaran 2024/2025?
2. Bagaimana kemampuan menulis teks prosedur tanpa menggunakan media *Augmented Reality* oleh siswa kelas XI SMA Muhammadiyah 01 Medan Tahun Pembelajaran 2024/2025?
3. Apakah ada pengaruh media pembelajaran *Augmented Reality* terhadap kemampuan menulis teks prosedur oleh siswa kelas XI SMA Muhammadiyah 01 Medan Tahun Pembelajaran 2024/2025?

1.5 Tujuan Masalah

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran *Augmented Reality* dalam kemampuan menulis teks prosedur kompleks siswa XI SMA Muhammadiyah 01 Medan, yaitu:

1. Untuk mengetahui kemampuan menulis teks prosedur dengan menggunakan media *Augmented Reality* oleh siswa kelas XI SMA Muhammadiyah 01 Medan Tahun Pembelajaran 2024/2025.
2. Untuk mengetahui kemampuan menulis teks prosedur tanpa menggunakan media *Augmented Reality* oleh siswa kelas XI SMA Muhammadiyah 01 Medan Tahun Pembelajaran 2024/2025.

3. Untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran *Augmented Reality* terhadap kemampuan menulis teks prosedur oleh siswa kelas XI SMA Muhammadiyah 01 Medan Tahun Pembelajaran 2024/2025?

1.6 Manfaat Masalah

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini sebagai berikut;

1. Manfaat Penelitian secara Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang pendidikan Bahasa Indonesia dan teknologi pembelajaran. Temuan penelitian ini diharapkan dapat memperkaya teori-teori pembelajaran yang menegaskan bahwa pemanfaatan media berbasis teknologi interaktif, seperti *Augmented Reality*, berpotensi meningkatkan hasil belajar siswa, terutama pada keterampilan menulis.

2. Secara Praktis

Secara praktis, diharapkan penelitian ini dapat bermanfaat bagi sekolah, guru, dan siswa.

- a. **Bagi Peneliti :** Penelitian ini bermanfaat untuk menambah wawasan dan pengalaman peneliti dalam mengembangkan dan menerapkan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality*, serta memperdalam pemahaman tentang hubungan antara teknologi dan keterampilan menulis siswa.
- b. **Bagi siswa:** Memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik, serta membantu siswa untuk lebih mudah memahami dan menyusun teks prosedur secara sistematis.

- c. **Bagi guru:** Sebagai bahan pertimbangan dalam memilih metode dan media pembelajaran yang efektif, khususnya dalam mengajarkan keterampilan menulis teks prosedur.
- d. **Bagi sekolah:** Sebagai acuan untuk mengembangkan pembelajaran berbasis teknologi, yang dapat meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Arsyad (2019), menjelaskan bahwa media pembelajaran merupakan segala bentuk perantara yang dapat dipakai untuk menyampaikan pesan dari sumber ke penerima, dengan tujuan merangsang pikiran, perhatian, dan minat siswa dalam proses belajar.

Menurut Sadiman (2010), menekankan bahwa media berfungsi sebagai saluran informasi yang dapat membangkitkan emosi, perasaan, serta perhatian peserta didik.

Menurut Sudjana (2011), menegaskan bahwa media pembelajaran merupakan sarana bantu dalam proses belajar-mengajar yang dapat memperjelas pesan sehingga tujuan pembelajaran tercapai secara efektif dan efisien. Dengan kata lain, media pembelajaran dapat dipahami sebagai alat atau sumber yang mendukung penyampaian informasi dari guru kepada siswa, yang berfungsi untuk mengaktifkan aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik peserta didik. Pemilihan media yang tepat akan mempercepat tercapainya tujuan pembelajaran dengan cara yang lebih jelas dan efisien.

2.1.2 Pengertian Media Pembelajaran *Augmented Reality*

Menurut Fathoni (2020), menyatakan bahwa *Augmented Reality* adalah teknologi yang memungkinkan penggabungan elemen virtual dengan lingkungan nyata secara langsung. Teknologi ini memberi kesempatan bagi pengguna untuk

berinteraksi dengan objek digital yang ditambahkan ke dunia nyata sehingga pengalaman belajar menjadi lebih menarik.

Menurut Prabowo (2019), menjelaskan bahwa *Augmented Reality* adalah teknologi yang menggabungkan informasi digital dengan dunia nyata, menciptakan pengalaman interaktif yang memperkaya persepsi pengguna. Dalam aplikasinya, *Augmented Reality* dapat digunakan untuk berbagai tujuan, termasuk pendidikan, pelatihan, dan hiburan, pengguna dapat berinteraksi dengan elemen virtual yang ditambahkan ke lingkungan fisik mereka. Teknologi ini membantu meningkatkan keterlibatan dan pemahaman pengguna terhadap materi yang dipelajari.

Menurut Prasetyo (2020), *Augmented Reality* sebagai teknologi yang mengintegrasikan objek virtual dengan lingkungan nyata secara *real-time*. Teknologi ini memungkinkan pengguna untuk melihat dan berinteraksi dengan informasi digital yang tersemat dalam konteks dunia nyata. Dalam bidang pendidikan, *Augmented Reality* dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dengan menyediakan visualisasi yang menarik dan interaktif, sehingga membantu dalam proses pembelajaran yang lebih efektif.

Guru yang menggunakan *Augmented Reality* sebagai alat pembelajaran harus cermat dalam memilih konten yang akan ditampilkan. Mereka perlu memastikan bahwa materi yang digunakan tidak hanya menarik, tetapi juga bermanfaat dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Dengan pendekatan yang tepat, *Augmented Reality* dapat menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan proses belajar mengajar.

2.1.3 Jenis aplikasi *Augmented Reality*

Menurut Nistrina (2021), terdapat beberapa jenis aplikasi *Augmented Reality* yaitu:

1. ***Discovery-Based Learning (DBL)*** Teknologi ini bisa digunakan sebagai media untuk memberikan informasi tambahan kepada pengguna tentang berbagai lokasi di dunia nyata, dengan tetap mempertimbangkan keberadaan objek-objek menarik di sekitarnya. Pendekatan semacam ini sering dimanfaatkan di museum, dalam kegiatan pembelajaran astronomi, maupun di sejumlah situs bersejarah.
2. ***Object-Modeling (OM)*** Siswa dapat menyaksikan representasi objek dari beragam sudut pandang secara visual, mempelajari karakteristik fisiknya, serta melakukan interaksi antarobjek. Pemanfaatan aplikasi ini umumnya ditemukan dalam bidang pendidikan arsitektur maupun pembelajaran anatomi manusia.
3. ***Game Based Learning (GBL)*** Pembelajaran dapat dipermudah melalui penerapan game berbasis *Augmented Reality*. Teknologi ini kerap digunakan dalam bidang sejarah, geografi, maupun arkeologi karena memungkinkan pengguna berinteraksi dengan objek virtual yang terintegrasi di dunia nyata. Pendekatan tersebut menawarkan cara baru yang efektif dalam membantu memahami konsep-konsep yang dianggap sulit.

2.1.4 Penerapan Model *Augmented Reality*

Menurut Anuar (2014), telah menunjukkan bahwa *Augmented Reality* menawarkan alat peraga yang menarik dan menyenangkan bagi siswa berkebutuhan khusus karena menarik perhatian mereka.

Dalam menggunakan media berbasis *Augmented Reality* pada sebuah pembelajaran dalam kelas, seorang guru harus mempertimbangkan kesesuaian isi serta layak tidaknya aplikasi yang akan digunakan dengan materi yang diajarkan. Setelah guru memperhatikan hal tersebut, maka langkah penggunaan aplikasi sebagai media dalam pembelajaran di kelas dapat dilakukan dengan sebagai berikut:

Menurut Mujianto (2019): (1) Siapkan perangkat seperti smartphone atau proyektor yang terhubung dengan internet. (2) Pilih konten *Augmented Reality* yang sesuai dengan materi pelajaran agar mendukung pembelajaran siswa. (3) Pastikan *Augmented Reality* mendukung tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dalam kurikulum. (4) Biarkan siswa berinteraksi langsung dengan objek *Augmented Reality* untuk memperdalam pemahaman mereka. (5) Lakukan evaluasi untuk melihat efektivitas penggunaan *Augmented Reality* dalam pembelajaran. (6) Ajak siswa untuk memberikan umpan balik tentang pengalaman mereka dengan teknologi *Augmented Reality*.

Menurut Peneliti, *Augmented Reality* adalah teknologi yang sangat menarik karena dapat menggabungkan dunia nyata dengan elemen digital secara langsung dan interaktif. Dengan *Augmented Reality*, kita bisa mendapatkan informasi tambahan atau pengalaman baru tanpa harus meninggalkan kenyataan yang ada di sekitar kita. Teknologi ini memiliki potensi besar dalam berbagai bidang, seperti pendidikan, hiburan, pemasaran, dan bahkan kesehatan, karena dapat meningkatkan pemahaman dan pengalaman pengguna dengan cara yang lebih imersif dan menyenangkan.

2.1.5 Ciri-Ciri Media Pembelajaran *Augmented Reality*

Menurut Billinghamurst (2012), terdapat beberapa ciri-ciri Media Pembelajaran *Augmented Reality* yaitu:

1. **Interaktivitas:** Media *Augmented Reality* memungkinkan pengguna berinteraksi langsung dengan objek virtual yang terintegrasi ke dalam dunia nyata. Pengguna dapat memanipulasi, menggerakkan, atau berinteraksi dengan elemen-elemen tersebut secara real-time.
2. **Integrasi Dunia Nyata dan Virtual:** *Augmented Reality* menggabungkan elemen-elemen dunia nyata dengan komponen digital seperti gambar, video, dan suara, menciptakan pengalaman di mana objek virtual muncul di atas dunia fisik yang terlihat melalui perangkat.
3. **Penggunaan Perangkat Khusus:** Media *Augmented Reality* memerlukan perangkat seperti smartphone, tablet, atau headset AR untuk menampilkan konten yang diperkaya. Perangkat ini menggunakan kamera untuk menangkap dunia nyata dan layar untuk menampilkan konten virtual.
4. **Pemrosesan Real-time:** Media AR bekerja dengan memproses informasi secara langsung, menghasilkan gambar atau objek yang disesuaikan dengan kondisi lingkungan sekolah, sering kali dalam waktu nyata.
5. **Kemampuan Pelacakan:** Salah satu fitur penting AR adalah kemampuannya untuk melacak posisi dan orientasi pengguna atau objek, memastikan elemen virtual muncul sesuai dengan posisi pengguna.

2.1.6 Karakteristik Media Pembelajaran *Augmented Reality*

Menurut Yuntoto (2016) terdapat beberapa karakteristik Media Pembelajaran *Augmented Reality* yaitu:

1. Imersif dan Menarik

Augmented Reality mampu menarik perhatian siswa dengan menghadirkan objek 3D atau animasi yang tampak hidup di lingkungan sekitar, menjadikan proses belajar lebih menyenangkan dan tidak membosankan.

2. Visualisasi Tinggi

Teknologi *Augmented Reality* membantu siswa memahami konsep abstrak atau rumit melalui visualisasi nyata, seperti struktur molekul, anatomi tubuh, atau tahapan prosedur.

3. Interaktif dan Partisipatif

Media *Augmented Reality* mendorong siswa untuk aktif terlibat, tidak hanya menerima informasi, tetapi juga berinteraksi langsung dengan konten yang ditampilkan.

4. Kontekstual

Pembelajaran dengan *Augmented Reality* disesuaikan dengan situasi nyata, sehingga siswa dapat memahami relevansi materi dalam kehidupan sehari-hari.

5. Umpan Balik *Real-Time*

Siswa bisa segera melihat dampak dari interaksi mereka dengan media *Augmented Reality*, membuat pembelajaran lebih aktif dan reflektif.

6. Adaptif dan Fleksibel

Augmented Reality dapat diakses kapan saja dan di mana saja selama tersedia perangkat yang mendukung, memberikan kemudahan dalam proses belajar.

7. Integrasi Dunia Nyata dan Digital

Augmented Reality memperkaya lingkungan nyata dengan elemen digital seperti teks, suara, dan video, tanpa menggantinya seperti halnya *Virtual Reality*.

8. Mendukung Beragam Gaya Belajar

Augmented Reality sesuai untuk berbagai tipe belajar, terutama visual dan kinestetik, karena memungkinkan interaksi langsung dan visualisasi objek 3D.

2.1.7 Kelebihan Media Pembelajaran *Augmented Reality*

Menurut bacca (2014) terdapat beberapa kelebihan Media Pembelajaran *Augmented Reality* yaitu:

1. **Interaktivitas tinggi:** *Augmented Reality* memungkinkan siswa berinteraksi langsung dengan materi pembelajaran secara real-time, membuat pembelajaran lebih menarik dan mengurangi kebosanan.
2. **Visualisasi jelas:** *Augmented Reality* menampilkan objek 3D atau simulasi yang sulit dijelaskan dengan media biasa, mempermudah pemahaman konsep kompleks.
3. **Motivasi dan minat belajar meningkat:** Penggunaan teknologi *Augmented Reality* sering membuat siswa lebih termotivasi karena pengalaman pembelajaran yang lebih menyenangkan.
4. **Pembelajaran berbasis konteks:** *Augmented Reality* memungkinkan materi dipelajari di tempat atau situasi yang relevan, menghubungkan teori dengan praktik nyata.

5. **Aksesibilitas dan fleksibilitas:** *Augmented Reality* dapat digunakan di berbagai perangkat seperti smartphone atau tablet, memungkinkan akses pembelajaran kapan saja dan di mana saja.

2.1.8 Kelemahan Media Pembelajaran *Augmented Reality*

Menurut Silvia (2014) terdapat beberapa kelemahan Media Pembelajaran *Augmented Reality* yaitu:

1. **Biaya dan peralatan:** Beberapa aplikasi *Augmented Reality* memerlukan perangkat khusus atau mahal, yang bisa menjadi kendala bagi sekolah.
2. **Kesulitan teknis:** Tidak semua guru atau siswa terbiasa dengan teknologi *Augmented Reality*, yang dapat menambah beban pelatihan.
3. **Keterbatasan konten:** Tidak semua materi pembelajaran cocok untuk *Augmented Reality*, beberapa konsep lebih efektif diajarkan dengan metode tradisional.
4. **Gangguan teknologi:** Ketergantungan pada perangkat dan koneksi internet dapat menyebabkan masalah teknis, seperti perangkat tidak kompatibel atau koneksi buruk.
5. **Keterbatasan ruang fisik:** *Augmented Reality* memerlukan ruang yang cukup untuk interaksi dengan objek virtual, yang mungkin tidak tersedia di setiap kelas atau lingkungan belajar.

2.1.9 Pengertian Teks Prosedur

Menurut Zainurrahman (2011) teks prosedur adalah jenis teks yang memberikan panduan atau petunjuk tentang cara melakukan atau membuat sesuatu secara sistematis. Teks ini memiliki tujuan untuk membantu pembaca memahami dan melaksanakan suatu proses dengan urutan yang tepat agar hasil

yang diinginkan tercapai secara efektif. Ciri khas dari teks prosedur adalah penggunaan kalimat perintah, penanda waktu, dan urutan langkah-langkah logis yang harus dilakukan. Dengan demikian, teks prosedur memiliki fungsi praktis dalam kehidupan sehari-hari, terutama dalam kegiatan pembelajaran atau aktivitas teknis.

Menurut Wiyana (2012) menjelaskan bahwa teks prosedur merupakan teks yang berisi langkah-langkah yang harus ditempuh dalam menyelesaikan suatu pekerjaan atau kegiatan tertentu. Teks ini disusun secara runtut dan sistematis agar pembaca dapat mengikuti prosesnya dengan mudah. Wiyana juga menekankan bahwa struktur teks prosedur terdiri dari tujuan, bahan atau alat (jika diperlukan), dan tahapan atau langkah-langkah kegiatan. Bahasa yang digunakan dalam teks ini bersifat langsung, lugas, dan menggunakan kata kerja imperatif untuk memberi instruksi yang jelas kepada pembaca.

Menurut Ramlan (2009) menyatakan bahwa teks prosedur adalah teks yang berfungsi untuk menjelaskan langkah-langkah atau cara melakukan sesuatu agar tercapai tujuan yang dikehendaki secara efektif dan efisien. Menurutnya, teks ini sangat penting dalam konteks pembelajaran karena dapat melatih keterampilan berbahasa dan berpikir logis siswa. Selain itu, teks prosedur membantu pembaca dalam menyusun strategi kerja yang terarah. Struktur dan bahasa dalam teks prosedur dirancang untuk memudahkan pemahaman dan pelaksanaan suatu proses, sehingga pembaca tidak mengalami kebingungan saat mengikuti petunjuk yang disajikan.

2.1.10 Struktur Teks Prosedur

Menurut (Syafri 2024), struktur teks prosedur terdiri dari empat bagian utama yaitu : Judul, Tujuan, Alat dan Bahan, dan langkah-langkah.

1. Judul

Judul merupakan pengantar umum sebagai penanda apa yang akan dibuat atau yang akan dilakukan. meskipun sebagian besar siswa sudah memahami struktur dasar judul teks prosedur, mereka masih perlu memperhatikan penggunaan kata kunci seperti "cara" agar judul lebih sesuai dengan kaidah yang benar.

2. Tujuan

Tujuan dalam teks prosedur adalah merujuk pada hasil akhir yang ingin dicapai melalui serangkaian langkah atau instruksi yang disampaikan. Hal ini menunjukkan bahwa masih ada ruang untuk perbaikan dalam penulisan teks prosedur oleh siswa, terutama dalam hal penyusunan tujuan yang jelas dan informatif. Diperlukan bimbingan dan latihan lebih lanjut agar siswa dapat memahami pentingnya mencantumkan tujuan yang sesuai dalam setiap teks prosedur yang mereka buat.

3. Alat dan Bahan

Alat dan bahan adalah merujuk pada semua perangkat dan material yang diperlukan untuk melaksanakan suatu kegiatan atau proses. Keduanya merupakan elemen penting yang membantu memastikan bahwa langkah-langkah yang diberikan dapat diikuti dengan baik dan menghasilkan hasil yang diharapkan. secara keseluruhan siswa menunjukkan pemahaman yang baik tentang pentingnya mencantumkan alat dan bahan dalam teks prosedur.

4. Langkah-Langkah

Langkah-langkah dalam teks prosedur adalah merujuk pada serangkaian instruksi atau tindakan yang harus diikuti secara berurutan untuk mencapai tujuan tertentu dalam pembuatan teks prosedur. Meskipun siswa ada kesalahan dalam penulisan nomor urut, sebagian besar siswa telah menunjukkan kemampuan yang baik dalam menyusun langkah-langkah yang logis dan terstruktur.

2.1.11 Ciri-Ciri Teks Prosedur

Menurut Isnawati (2016) Teks Prosedur memiliki beberapa ciri sebagai berikut:

- 1. Memiliki tujuan yang jelas**
 - Teks ini dibuat untuk membantu pembaca mencapai suatu hasil atau menyelesaikan tugas tertentu.
- 2. Tersusun atas langkah-langkah sistematis**
 - Langkah-langkahnya disusun secara runtut dan logis.
- 3. Menggunakan kalimat imperatif**
 - Kalimat bersifat memerintah atau mengarahkan pembaca.
- 4. Menggunakan konjungsi kronologis**
 - Kata hubung yang menunjukkan urutan waktu seperti “lalu”, “kemudian”, dan “setelah itu”.
- 5. Menggunakan verba material dan tingkah laku**
 - Kata kerja yang menunjukkan tindakan nyata dan perilaku.

6. Bersifat objektif dan lugas

- Penyampaian informasi dilakukan secara langsung dan tidak bertele-tele.

7. Biasanya mencantumkan alat dan bahan

- Digunakan jika prosedur melibatkan pembuatan atau perakitan sesuatu.

2.1.12 Unsur Kebahasaan Teks Prosedur

Menurut Isnawati (2016), dalam teks prosedur terdapat unsur kebahasaan yang khas, yaitu:

1. Kalimat Imperatif (perintah)

Digunakan untuk menyuruh atau mengarahkan pembaca agar melakukan sesuatu.

2. Kata Keterangan (adverbia)

Terutama keterangan cara, waktu, dan tempat untuk memperjelas cara melakukan sesuatu.

3. Konjungsi Temporal

Digunakan untuk mengurutkan langkah-langkah secara logis, seperti *kemudian, setelah itu, selanjutnya*.

4. Verba Material

Kata kerja yang menyatakan tindakan fisik, misalnya *potong, rebus, tekan, aduk*.

5. Verba Tingkah Laku

Kata kerja yang menunjukkan tindakan yang dilakukan berdasarkan sikap, misalnya *menyajikan dengan rapi, mencicipi dengan hati-hati*.

6. Struktur teks yang runtut

Biasanya terdiri dari tujuan, alat dan bahan, serta langkah-langkah.

2.2 Penelitian Relevan

- 1) Untuk mengetahui bagaimana pengaruh penggunaan fitur *Augmented Reality* terhadap kemampuan menulis teks deskripsi yang diteliti oleh Arbi (2022). Tujuan penelitian ini adalah Pengaruh Media Pembelajaran *Augmented Reality* (AR) Terhadap Kemampuan Menulis Teks Prosedur Oleh Siswa Kelas XI SMA MUHAMMADIYAH 01 MEDAN Tahun Pembelajaran 2024/2025. Hasil dari penelitian ini adalah Terbukti pada nilai rata-rata menulis teks deskripsi siswa SMP Sulthan kelas VII A (eksperimen) yang menggunakan fitur augmented reality di dalam aplikasi Assemblr lebih tinggi jika kita bandingkan dengan kelas VII C (kontrol). Kelas VII A mendapatkan nilai rata-rata sebesar 71, sedangkan nilai rata-rata dari kelas VII C adalah 49. Berdasarkan instrumen penilaian yang digunakan, maka kelas VII A sebagai kelompok eksperimen mendapatkan predikat cukup dan kelas VII C sebagai kelompok kontrol mendapatkan predikat kurang.
- 2) Untuk mengetahui bagaimana Pengaruh Penggunaan Media *Augmented Reality* Terhadap Kemampuan Literasi Numerasi Digital Pada Pembelajaran Matematika Materi Penyajian Data yang diteliti oleh Jannah (2022). Tujuan penelitian ini adalah Pengaruh Media Pembelajaran *Augmented Reality* (AR) Terhadap Kemampuan Menulis Teks Prosedur Oleh Siswa Kelas XI SMA MUHAMMADIYAH 01 MEDAN Tahun Pembelajaran 2024/2025. Hasil dari penelitian ini adalah Pada pre-test, kelas eksperimen rata-rata mendapat

60 poin sedangkan kelas kontrol rata-rata 50 poin. Kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata 83,33 pada posttest. Skor rata-rata untuk kelompok kontrol adalah 72.

- 3) Hasil dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana Pengaruh Penggunaan Media *Augmented Reality* Dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif yang diteliti oleh Sari (2024). Tujuan penelitian ini adalah Pengaruh Media Pembelajaran *Augmented Reality* (AR) Terhadap Kemampuan Menulis Teks Prosedur Oleh Siswa Kelas XI SMA MUHAMMADIYAH 01 MEDAN Tahun Pembelajaran 2024/2025. Hasil dari penelitian ini adalah Data hasil tes menunjukkan bahwa penggunaan media *Augmented Reality* (AR) dalam pembelajaran berpengaruh positif terhadap peningkatan kemampuan kognitif siswa. Di kelas eksperimen, nilai rata-rata meningkat dari 46,16 pada pre-test menjadi 81,31 pada post-test, dengan selisih 34,99 poin. Sementara itu, kelas kontrol hanya mengalami peningkatan sebesar 25,53 poin, dari 48,13 menjadi 73,66. Perbedaan peningkatan sebesar 9,46 poin antara kedua kelas menunjukkan bahwa media AR lebih efektif dalam meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik.

2.3 Kerangka Konseptual

Menurut Creswell (2012) Kerangka konseptual merupakan susunan pemikiran yang sistematis untuk menggambarkan hubungan antarvariabel dalam suatu penelitian, yang disusun berdasarkan teori, konsep, atau hasil penelitian sebelumnya. Kerangka ini menjadi landasan bagi peneliti dalam menentukan arah, fokus, serta menjelaskan pengaruh antarvariabel yang diteliti. Penyusunan kerangka konseptual dilakukan melalui kajian teori yang relevan dengan topik

penelitian, sehingga dapat memberikan pemahaman logis mengenai keterkaitan antar variabel. Dalam pendekatan kuantitatif, kerangka ini sangat penting untuk memperjelas arah dari hipotesis yang akan diuji. Oleh karena itu, kerangka konseptual tidak hanya berperan sebagai penjelasan teoritis, tetapi juga menjadi pijakan ilmiah dalam merancang instrumen penelitian, memilih metode analisis data, dan menafsirkan hasil penelitian.

Menurut Arsyad (2019) Dalam proses pendidikan akan terdapat suatu kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan siswa, guru berperan sebagai pendidik sedangkan siswa berperan sebagai peserta didik. maka, media pembelajaran sangat penting dalam menjalankan pembelajaran di kelas agar peserta didik lebih tertarik, tertantang, dan aktif selama pembelajaran berlangsung. Kemampuan menulis teks prosedur merupakan salah satu kompetensi dasar dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia yang dipelajari oleh siswa kelas XI SMA/SMK. Namun, banyak peserta didik merasa kesulitan dan kurang antusias dalam menulis teks prosedur karena pembelajaran yang monoton dan kurang kontekstual. Hal ini disebabkan oleh media pembelajaran yang kurang menarik, sehingga siswa merasa tidak termotivasi untuk menulis. Maka dari itu, diperlukan media pembelajaran yang tepat dan inovatif untuk membantu siswa memahami serta menyusun teks prosedur secara efektif.

Menurut Bacca (2014) Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menulis teks prosedur adalah *Augmented Reality*. Media pembelajaran *Augmented Reality* memungkinkan peserta didik melihat objek atau langkah prosedur secara visual dan interaktif melalui perangkat digital, sehingga pembelajaran menjadi lebih

nyata dan mudah dipahami. Dengan menggunakan *Augmented Reality*, langkah-langkah dalam teks prosedur dapat divisualisasikan dengan lebih jelas, seperti dalam:

- a) Melihat prosedur secara visual melalui aplikasi *Augmented Reality*
- b) Memahami urutan langkah dengan bantuan animasi.
- c) Menulis ulang prosedur berdasarkan pengamatan secara mandiri.

2.4 Hipotesis Penelitian

Menurut Taufik (2021) Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap suatu permasalahan yang akan dibuktikan melalui proses penelitian. Oleh karena itu, hipotesis memegang peran penting sebagai dasar dalam pelaksanaan eksperimen atau analisis, guna memperoleh bukti yang dapat menguatkan atau menolak dugaan yang diajukan. Dalam penelitian ini, hipotesis yang diajukan adalah:

Ha : Terdapat pengaruh signifikan penggunaan media pembelajaran *Augmented Reality* terhadap kemampuan menulis teks prosedur pada mata pelajaran Bahasa Indonesia Kelas XI SMA Muhammadiyah 01 Medan Tahun Pembelajaran 2024/2025”

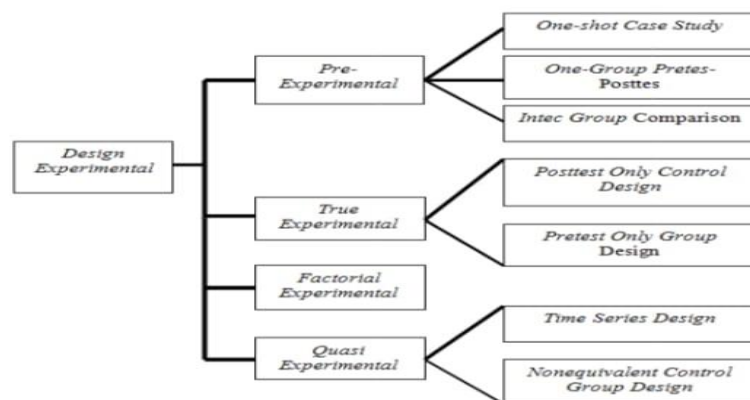
BAB III

METODE PENELITIAN

3.1. Pendekatan Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti menerapkan pendekatan kuantitatif. Pendekatan ini menekankan penggunaan data berbentuk angka, baik dalam proses pengumpulan, analisis, hingga penyajian hasil. Menurut Sarwono (2006) pendekatan kuantitatif berfokus pada variabel-variabel sebagai objek penelitian, di mana setiap variabel perlu dijabarkan secara jelas dalam bentuk operasional agar dapat diukur dan dianalisis.

Menurut Sugiyono (2011) metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian eksperimen, karena penelitian ini melakukan perlakuan atau manipulasi variabel. Dalam metode eksperimen dapat diartikan sebagai metode yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali. Terdapat beberapa bentuk desain penelitian eksperimen yang dapat digunakan dalam penelitian, yaitu: *pre-experimental design*, *true experimental design*, *factorial experimental design*, *quasi experimental design*. Hal ini dapat digambarkan seperti dibawah ini:



Gambar 2.1 Kerangka Konseptual

Ditinjau dari metodenya, maka penelitian ini termasuk jenis eksperimen semu (*true experimental design*). Bentuk desain eksperimen semu merupakan pengembangan dari *true experimental design*. Desain ini mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen namun dalam desain ini kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol tidak dipilih secara acak

Dengan menggunakan rancangan penelitian *true experimental design*, dimana sekelompok subjek diambil dari populasi tertentu dan dilakukan pretest kemudian dikenai treatment. Setelah dikenai treatment, subjek tersebut diberikan posttest untuk mengukur pengaruh perlakuan pada kelompok tersebut. Instrumen yang diberikan mengandung bobot yang sama. Perbedaan antara hasil pretest dengan posttest tersebut menunjukkan hasil dari perlakuan yang telah diberikan.

Tabel 3.1
Skema Non Equivalent Control Group Design

Kelas	Pretes	Perlakuan	Posttes
Eksperimen	01	X	02
Kontrol	01		02

Keterangan:

- Eksperimen = Kelompok siswa yang mendapatkan pembelajaran dengan media pembelajaran
- Kontrol = Kelompok siswa yang mendapatkan pembelajaran secara konvensional atau tidak diberikan perlakuan.
- 01 = Hasil postes kelompok eksperimen setelah diberikan perlakuan.
- 02 = Hasil postes kelompok kontrol setelah diberikan perlakuan.

- X = Treatment yang diberikan kepada kelompok eksperimen.

3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian

3.2.1 Lokasi Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian dengan bentuk eksperimen yang memiliki tujuan dan fungsi untuk mengetahui Pengaruh Media Pembelajaran *Augmented Reality* (AR) terhadap Kemampuan Menulis Teks Prosedur oleh Siswa Kelas XI SMA MUHAMMADIYAH 01 MEDAN Penelitian ini dilakukan di sekolah SMA Muhammadiyah 01 Medan yang beralamat di Jalan Utama No. 170, Kota Matsum II Kec. Medan Area, Kota Medan, Sumatera Utara dengan kode pos 20216.

3.2.2 Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan selama beberapa bulan, dimulai dari bulan April 2025 sampai September 2025. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat waktu perencanaan penelitian dibawah ini:

Tabel 3.2
Waktu Penelitian

No	Kegiatan	Bulan/Minggu																													
		April				Mei				Juni				Juli				Agustus				September				Oktober					
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
1.	Pengajuan Judul	■																													
2.	Penulisan Proposal			■	■																										
3.	Bimbingan Proposal							■	■	■																					
4.	Seminar Proposal											■																			
5.	Perbaikan Proposal												■																		

Dalam penelitian ini, pengambilan sampel menggunakan teknik, total sampling adalah teknik penetapan sampel apabila semua anggota populasi dijadikan sebagai sampel penelitian.

Dengan demikian, sampel penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI SMA Muhammadiyah 01 Medan Tahun Pembelajaran 2024/2025, yang berjumlah 84 siswa. Dari jumlah tersebut, peneliti menetapkan:

- ✓ Kelas XI-1 sebagai kelas eksperimen yang memperoleh pembelajaran dengan media *Augmented Reality* (AR).
- ✓ Kelas XI-2 sebagai kelas kontrol yang memperoleh pembelajaran konvensional tanpa media *Augmented Reality*.
- ✓ Kelas XI-3 tidak dilibatkan sebagai sampel penelitian, tetapi tetap termasuk dalam populasi.

Tabel 3.4
Jumlah Siswa Kelas XI SMA Muhammadiyah 01 Medan

Kelas	Jumlah Siswa	Keterangan
XI-1	27	Eksperimen
XI-2	27	Kontrol
XI-3	30	Populasi saja
Total		84

Berdasarkan tabel di atas, jumlah sampel penelitian adalah 54 siswa, terdiri atas kelas XI-1 sebanyak 27 siswa sebagai kelas eksperimen dan kelas XI-2 sebanyak 27 siswa sebagai kelas kontrol.

Kelas XI-1 dan XI-2 dipilih atas pertimbangan peneliti sendiri, karena dianggap mewakili karakteristik populasi dan memungkinkan pelaksanaan

penelitian dengan lebih efektif. Sementara itu, kelas XI-3 tidak dijadikan sampel untuk menjaga fokus penelitian serta menghindari perluasan variabel luar yang sulit dikendalikan.

Variabel dan Definisi Operasional

3.4.1 Variabel Penelitian

Menurut Sugiyono (2019) Variabel penelitian merupakan suatu konsep yang bisa diukur dan diubah untuk menggambarkan fenomena yang diteliti. Dalam penelitian kuantitatif, khususnya di bidang pendidikan, variabel dibagi menjadi dua jenis, yaitu variabel independen (bebas) dan variabel dependen (terikat). Variabel independen adalah unsur yang memengaruhi atau menjadi penyebab perubahan pada variabel lainnya, sedangkan variabel dependen merupakan unsur yang menerima pengaruh dari variabel independen. Di sisi lain, indikator digunakan sebagai alat ukur atau instrumen untuk mengukur variabel, sehingga mempermudah proses analisis. Indikator ini juga memberikan acuan yang jelas tentang cara pengukuran, sehingga penelitian bisa direplikasi dan hasilnya dapat diuji kembali. Dalam penelitian kuantitatif, terdapat dua variabel yaitu:

1. Variabel X1: Kemampuan menulis teks prosedur siswa kelas XI SMA Muhammadiyah 01 Medan yang memperoleh pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *Augmented Reality*.
2. Variabel X2: Kemampuan menulis teks prosedur siswa kelas XI SMA Muhammadiyah 01 Medan yang memperoleh pembelajaran tanpa menggunakan media pembelajaran *Augmented Reality*.

3.4.2 Definisi Operasional

Menurut Sugiyono (2019) Definisi operasional variabel adalah penjelasan mengenai variabel (yang telah diuraikan dalam definisi konseptual) dalam bentuk yang lebih praktis, nyata, dan dapat diobservasi sesuai dengan ruang lingkup objek penelitian. Adapun definisi variabel dalam penelitian ini adalah:

1. **Media Pembelajaran** : merupakan segala bentuk sarana yang dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan pesan atau informasi dari guru kepada siswa, dengan tujuan merangsang pikiran, perasaan, perhatian, serta minat siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Media ini berperan sebagai alat bantu yang mendukung kelancaran interaksi antara guru dan siswa serta membantu dalam mencapai tujuan pembelajaran.
2. **Media Pembelajaran *Augmented Reality* (AR)** : merupakan media yang mengintegrasikan elemen virtual, seperti gambar, animasi, teks, atau objek tiga dimensi, ke dalam lingkungan nyata secara interaktif dan waktu nyata (*real-time*) melalui perangkat seperti smartphone atau tablet. Dalam penelitian ini, media *Augmented Reality* dimanfaatkan untuk menyajikan materi teks prosedur secara visual dan interaktif, dengan tujuan meningkatkan pemahaman serta keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran.
3. **Teks Prosedur** : merupakan jenis teks yang bertujuan memberikan arahan atau urutan langkah-langkah secara sistematis untuk melaksanakan suatu kegiatan atau menghasilkan sesuatu. Teks ini umumnya memiliki struktur yang mencakup tujuan, alat dan bahan (jika diperlukan), serta tahapan atau prosedur yang harus diikuti. Dalam penelitian ini, kemampuan menulis teks prosedur mengacu pada keterampilan siswa dalam menyusun teks prosedur

sesuai dengan struktur yang benar, penggunaan bahasa yang efektif, serta memperhatikan kejelasan dan keterpaduan isi.

3.4 Instrumen Penelitian

Menurut Sugiyono (2019) Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa soal tes menulis teks prosedur yang dirancang untuk mengukur kemampuan siswa dalam aspek kebahasaan, struktur teks, dan isi.

Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti menggunakan tes penugasan tertulis berupa esai. Aspek-aspek penilaian yang diterapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Menurut Syafri (2024) terdapat struktur teks prosedur terdiri dari empat bagian, yaitu:

Tabel 3.5
Aspek Penilaian Kemampuan Menulis Teks Prosedur

No.	Aspek Yang Dinilai	Indikator Yang Dinilai	Skor
1.	Judul	Siswa menulis judul dengan sangat tepat	4
		Siswa menulis judul dengan tepat	3
		Siswa menulis judul dengan kurang tepat	2
		Siswa menulis judul dengan tidak tepat	1
2.	Tujuan	Siswa menulis tujuan dengan sangat tepat	4
		Siswa menulis tujuan dengan tepat	3
		Siswa menulis tujuan dengan kurang tepat	2
		Siswa menulis tujuan dengan tidak tepat	1
3.	Alat dan Bahan	Siswa menulis alat dan bahan dengan sangat tepat	4
		Siswa menulis alat dan bahan dengan tepat	3
		Siswa menulis alat dan bahan dengan kurang tepat	2
		Siswa menulis alat dan bahan dengan tidak	1

		tepat	
4.	Langkah-langkah	Siswa menulis langkah-langkah dengan sangat tepat	4
		Siswa menulis langkah-langkah tepat	3
		Siswa menulis langkah-langkah dengan kurang tepat	2
		Siswa menulis langkah-langkah dengan tidak tepat	1

Menurut Isnawati (2016) dalam teks prosedur terdapat unsur kebahasaan yang khas, yaitu:

No.	Aspek Yang Dinilai	Indikator Yang Dinilai	Skor
5.	Kalimat Imperatif (perintah)	Siswa menulis kalimat perintah dengan sangat tepat	4
		Siswa menulis kalimat perintah dengan tepat	3
		Siswa menulis kalimat perintah dengan kurang tepat	2
		Siswa menulis kalimat perintah dengan tidak tepat	1
6.	Kata Keterangan	Siswa menulis kata keterangan dengan sangat tepat	4
		Siswa menulis kata keterangan dengan tepat	3
		Siswa menulis kata keterangan dengan kurang tepat	2
		Siswa menulis kata keterangan dengan tidak tepat	1
7.	Konjungsi Temporal	Siswa menulis konjungsi temporal dengan sangat tepat	4
		Siswa menulis konjungsi temporal dengan tepat	3
		Siswa menulis konjungsi temporal dengan kurang tepat	2
		Siswa menulis konjungsi temporal dengan tidak tepat	1
8.	Verba Material	Siswa menulis verba material dengan sangat tepat	4
		Siswa menulis konjungsi temporal dengan tepat	3

		Siswa menulis verba material dengan kurang tepat	2
		Siswa menulis verba material dengan tidak tepat	1
9.	Verba Tingkah Laku	Siswa menulis verba tingkah laku dengan sangat tepat	4
		Siswa menulis verba tingkah laku dengan tepat	3
		Siswa menulis verba tingkah laku dengan kurang tepat	2
		Siswa menulis verba tingkah laku dengan tidak tepat	1
10.	Struktur teks yang runtut	Siswa menulis struktur teks yang runtut dengan sangat tepat	4
		Siswa menulis struktur teks yang dengan tepat	3
		Siswa menulis struktur teks yang dengan kurang tepat	2
		Siswa menulis struktur teks yang dengan tidak tepat	1
Total Skor Maksimal		$NP = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$	40

Untuk melihat pengaruh dari model pembelajaran *Augmented Reality* terhadap siswa dalam teks prosedur, maka dari itu diperlukan standar skor. Standar skor bisa dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 3.6
Standar Skor Kategori Penilaian

Rentang Nilai	Kategori Kemampuan
80 -100	Sangat Tinggi
66 -79	Tinggi
55 – 65	Cukup
46 – 55	Rendah
≤ 45	Sangat Rendah

3.5 Teknik Analisis Data

Menurut Arikunto (2010) Setelah data terkumpul, dilakukan analisis untuk memperoleh hasil yang maksimal. Analisis ini dapat dilakukan dengan menggunakan langkah- langkah berikut:

1. Menghitung skor setiap siswa.
2. Menghitung nilai setiap siswa dengan menggunakan rumus yaitu:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

Uji normalitas

Uji validitas bertujuan untuk mengetahui sejauh mana instrumen mampu mengukur apa yang seharusnya diukur. Pada penelitian ini, uji validitas dilakukan terhadap instrumen tes menulis teks prosedur melalui validasi ahli (expert judgement) dengan bantuan dosen pembimbing dan guru mata pelajaran. Hasil validasi menunjukkan bahwa seluruh aspek instrumen dinyatakan valid sehingga layak digunakan dalam penelitian.

3. Menghitung nilai rata-rata dari sampel dengan menggunakan rumus

$$x = \frac{\Sigma x}{N}$$

Keterangan :

- X = Rata – rata
- EX = Jumlah seluruh nilai
- N= jumlah siswa

4. Menghitung Standar Deviasi

$$SD = \sqrt{\frac{\Sigma X^2}{N}}$$

5. Mencari Standart Error (SE)

$$SE = \frac{\sqrt{(N1 - 1) SDX_1^2 + (N2 - 1) SDX_2^2}}{(N1 + N2) - 2}$$

6. Menghitung Thitung dengan menggunakan rumus yaitu:

$$Thitung = \frac{MX_2 - MX_1}{SE \sqrt{1 + 1}}$$

25 25

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Deskripsi Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada siswa kelas XI SMA Muhammadiyah 01 Medan dengan jumlah sampel sebanyak 54 siswa. Sampel penelitian terdiri dari dua kelas, yaitu kelas XI-1 sebagai kelas eksperimen dan kelas XI-2 sebagai kelas kontrol. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *Augmented Reality* terhadap kemampuan menulis teks prosedur.

Kelas eksperimen memperoleh pembelajaran menulis teks prosedur dengan menggunakan media *Augmented Reality* sedangkan kelas kontrol menggunakan metode pembelajaran konvensional. Instrumen penelitian berupa tes menulis teks prosedur yang menilai beberapa aspek, yaitu: judul, tujuan, alat dan bahan, langkah-langkah, kalimat imperatif, kalimat keterangan, kalimat temporal, verba material, verba tingkah laku, serta keterpaduan struktur teks.

Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia di sekolah ini adalah 75. Siswa dengan nilai ≥ 75 dinyatakan tuntas, sedangkan siswa yang memperoleh nilai < 75 dinyatakan belum tuntas.

Pemilihan kelas eksperimen dan kelas kontrol dilakukan dengan mempertimbangkan kesetaraan kemampuan akademik siswa agar hasil penelitian memiliki tingkat objektivitas yang tinggi. Perlakuan pembelajaran pada kedua kelas dibedakan, yakni penggunaan media *Augmented Reality* di kelas eksperimen dan metode konvensional di kelas kontrol. Kehadiran media *Augmented Reality* diharapkan mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik serta interaktif melalui tampilan objek virtual, sehingga siswa lebih mudah memahami materi,

lebih termotivasi, dan terampil dalam menulis teks prosedur sesuai struktur kebahasaan.

Sementara itu, metode konvensional yang diterapkan pada kelas kontrol masih dapat membantu penyampaian materi, tetapi kurang memberikan variasi pengalaman belajar sehingga siswa cenderung cepat merasa bosan. Data penelitian dari kedua kelas kemudian diolah menggunakan analisis statistik deskriptif yang mencakup rata-rata, standar deviasi, nilai tertinggi, nilai terendah, serta jumlah siswa yang tuntas maupun belum tuntas berdasarkan KKM. Hasil analisis tersebut selanjutnya dibandingkan untuk mengetahui sejauh mana efektivitas media *Augmented Reality* dalam meningkatkan kemampuan menulis teks prosedur siswa. Berikut ini adalah tabel hasil nilai siswa pada kelas eksperimen (XI-I) setelah diberikan perlakuan menggunakan media pembelajaran *Augmented Reality*.

Tabel 4.1 Deskripsi Hasil Nilai Kelas Eksperimen XI-I

No	Nama Siswa	Judul	Tujuan	Alat dan bahan	Langkah-langkah	Kalimat Imperatif	Kalimat Keterangan	Kalimat Temporal	Verbal Material	Verbal Tindakan Laku	Struktur Teks Yang runtut	skor	X1	X1
1.	ABDUL HALIM SIREGAR	4	3	4	4	4	4	3	4	1	3	34	85	7225
2.	AHMAD FAIZ KASMIR	4	4	4	4	4	4	4	4	1	4	37	92,5	8556,25
3.	AMEERA ZAHEEN KHAIRUN	4	3	4	3	4	3	1	4	1	4	31	77,5	6006,25
4.	AR RAHMAN DALIMUNTHE	4	4	3	4	4	3	3	4	1	4	34	85	7225
5.	AURA MANDAVIA	3	3	3	3	3	3	3	3	1	3	28	70	4900
6.	DAVA RAY BARDIEN	4	4	4	3	3	2	2	2	1	2	27	67,8	4556,25
7.	DIFA AULIA PUTRI	4	4	4	4	4	3	3	4	1	3	34	85	7225
8.	DINI ARIYANTI	4	3	3	3	4	3	4	4	3	4	35	87,5	7656,25
9.	DIVA NAYLA	4	4	4	4	4	4	3	4	1	4	36	90	8100

	SALSABILA														
10	EMIRA NAIRA H	4	3	2	3	4	3	3	4	2	3	31	77,5	6006,25	
11	FADIL . ANUGERAH LUBIS	4	4	3	4	4	3	4	4	1	3	34	85	7225	
12	FAUZIYAH . NURUL JANNAH	4	3	4	4	4	4	4	4	1	3	35	87,5	7656,25	
13	HABIB AL . AFGAN	4	4	4	4	4	4	4	4	1	3	36	90	8100	
14	M. SATRIA . RAMADAN	3	3	2	3	3	2	3	3	1	2	25	62,5	3906,25	
15	NAZWA . SYAIRA	3	3	3	3	3	2	2	3	2	3	27	67,5	4556,25	
16	PUTRI . AMELIA	3	3	3	3	3	2	2	3	2	3	28	70	4900	
17	RAFIKA . RAMAHANI	4	4	3	4	4	4	3	4	1	4	35	87,5	7656,25	
18	RAHADATUL . AISYI	3	3	4	4	3	2	2	3	2	3	29	72,5	5256,25	
19	RAIHAN . RADITYA	3	3	2	3	3	2	1	4	1	3	25	62,5	3906,25	
20	SALSABILA .	4	3	2	3	3	3	1	4	1	4	28	70	4900	
21	SYAFRIANSY . AH ZHUHRI	4	4	3	3	3	3	2	3	1	3	29	72,5	5256,25	
22	STAHID . AZAM ARSYAD	4	3	3	3	3	2	2	3	1	3	27	67,5	4556,25	
23	SYIFA . AMIRA KHAIYATH	4	3	3	2	3	2	1	3	1	2	25	62,5	3906,25	
24	ZAHWA . MILAN ZULFA	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	38	95	9025	
25	FADHILLAH . AFKAR	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	31	77,5	6006,25	
26	HAFIZATUL . HAFIFAH	4	3	3	4	4	3	4	4	1	3	33	82,5	6806,25	
27	M. AL FATIH . AULIA	4	4	3	4	4	3	3	4	1	3	33	82,5	6806,25	
Jumlah												2112,	167881,		
Rata-Rata												5	25		
Rata-Rata												78,24			

Tabel 4.2 Persentase Hasil Nilai Kelas Eksperimen XI-1

Nilai	Jumlah Siswa	Persentase	Keterangan
80 – 100	13	48,15%	Sangat Tinggi
66 – 79	10	37,04%	Tinggi

56 – 65	3	11,11 %	Cukup
46 – 55	1	3,70%	Rendah
0 – 45	0	0 %	Sangat Rendah
Total	27	100%	

Tabel di atas memperlihatkan bahwa kemampuan menulis teks prosedur siswa pada kelas eksperimen setelah penerapan media pembelajaran *Augmented Reality* berada pada kategori tinggi. Sebanyak 13 siswa (48,15%) termasuk dalam kategori sangat tinggi, 10 siswa (37,04%) berada pada kategori tinggi, 3 siswa (11,11%) berada pada kategori cukup, dan 1 siswa (3,70%) termasuk kategori rendah. Tidak ada siswa yang berada pada kategori sangat rendah. Hasil ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mencapai kategori tinggi dan sangat tinggi. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran *Augmented Reality* terbukti memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan kemampuan siswa dalam menulis teks prosedur. Visualisasi interaktif yang dihadirkan oleh media *Augmented Reality* membantu siswa memahami langkah-langkah penulisan secara lebih jelas dan menarik, sehingga berdampak pada hasil belajar yang lebih optimal.

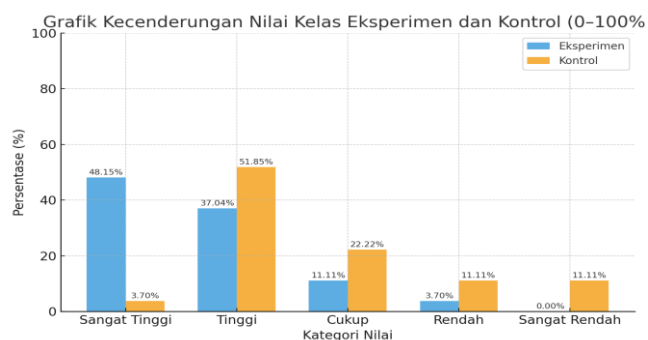
Tabel 4.3 Deskripsi Hasil Nilai dari Kelas Kontrol XI-2

No	Nama Siswa	Judul	Tujuan	Alat dan bahan	Langkah-langkah	Kalimat Imperatif	Kalimat Keterangan	Kalimat Temporal	Verba Material	Verba Tingkah Laku	Struktur Teks Yang runtut	skor	X2	X2
1.	ADITYA ANFAL	3	2	3	3	3	3	2	3	2	3	26	65	4225
2.	AFFIQ KEYSAN DIADIEN	4	3	2	3	3	2	1	3	1	3	24	60	3600
3.	AHMAD FATAHILLA HAL GHAZALI	3	2	1	3	4	3	2	4	1	2	25	62,5	3906,25
4.	AISHA CAMILLA SURYANA	4	2	2	2	3	1	1	3	2	3	23	57,5	3306,25

5.	ALREY FAKHREZY	4	3	4	3	3	3	3	3	3	1	30	75	5625
6.	AYUMI KHALISHA H ISTIQOMA	4	1	1	4	4	3	3	4	2	2	28	70	4900
7.	BAYU ANANTA TARIGAN	4	2	4	3	4	3	2	4	1	3	30	75	5625
8.	DINDA KHALISA KURNIAWA N	4	3	3	4	3	3	3	4	3	3	32	80	6400
9.	DWI SYAMSIDA R UTAMI	4	4	4	3	4	3	1	4	1	3	31	77,5	6006,25
10.	EKA . NATASYA PRATIWI	3	1	2	3	4	3	1	4	1	2	24	60	3600
11.	FADLAN . KHAMSAH	4	3	3	3	3	2	2	4	2	3	29	72,5	5256,25
12.	FATHAN . ARRASYID	4	3	3	2	3	3	3	4	1	3	29	72,5	5256,25
13.	HARIS . FITRA WIJAYA	4	2	3	3	3	2	2	3	1	3	26	65	4225
14.	HULWA . DZAKYA	4	2	2	3	2	2	2	3	1	3	24	60	3600
15.	LIFI . DZURIATI	4	4	4	3	4	3	1	4	1	2	30	75	5625
16.	M. RIZKI . ABYAN	4	2	2	3	4	3	1	4	1	2	26	65	4225
17.	MEISY . VILANO	4	3	2	3	4	2	1	4	3	3	29	72,5	5256,25
18.	MUHAMMA D ABRAR AL KHALIFI	4	3	2	3	4	2	2	4	3	3	31	77,5	6006,25
19.	MUHAMMA D BUKHARI	4	3	2	3	3	2	2	3	2	3	27	67,5	4556,25
20.	NUR . RABIATUL ADAWIYAH	4	3	1	3	4	3	2	4	1	2	27	67,5	4556,25
21.	OZY . BA'ADILLA	4	3	1	1	2	1	1	3	1	2	19	47,5	2256,25
22.	PUTRI . APRILIA	3	2	3	2	2	1	1	2	1	2	19	47,5	2256,25
23.	RADIT . ANUGERAH PRATAMA	2	2	2	2	2	1	2	2	1	2	18	45	2025
24.	RIZKY . MAULANA	3	3	2	2	4	2	3	3	2	3	27	67,5	4556,25
25.	UMMU . UMAROH	3	3	1	2	4	2	3	4	1	2	25	62,5	3906,25
26.	JIBRIL . AULIA IRSANDI	4	3	3	2	4	1	1	3	3	3	27	67,5	4556,25
27.	RANGGA	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	29	72,5	5256,25

4.1.1. Kecenderungan Variabel Penelitian

Kecenderungan variabel penelitian dalam penelitian ini ditunjukkan melalui hasil tes menulis teks prosedur siswa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Kelas eksperimen diberi perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran *Augmented Reality*, sedangkan kelas kontrol menggunakan metode pembelajaran konvensional. Untuk mengetahui kecenderungan data, maka dilakukan klasifikasi hasil tes menulis teks prosedur ke dalam beberapa kategori penilaian sebagai berikut:



Gambar 4.1 Grafik Kelas Eksperimen dan Kontrol

Kelas Eksperimen:

- 48,15% siswa berada pada kategori sangat tinggi.
- 37,04% siswa berada pada kategori tinggi.
- 11,11% siswa berada pada kategori cukup.
- 3,70% siswa berada pada kategori rendah.
- 0% siswa berada pada kategori sangat rendah.

Kelas Kontrol:

- 3,70% siswa berada pada kategori sangat tinggi.
- 51,85% siswa berada pada kategori tinggi.
- 22,22% siswa berada pada kategori cukup.
- 11,11% siswa berada pada kategori rendah.

- 11,11% siswa berada pada kategori sangat rendah

4.2. Pengujian Persyaratan Data

4.2.1 Uji normalitas

Berdasarkan uji normalitas dengan Kolmogorov-Smirnov dan Shapiro-Wilk diperoleh nilai signifikansi pada kelas eksperimen sebesar 0,200 (K-S) dan 0,077 (Shapiro-Wilk), sedangkan pada kelas kontrol sebesar 0,200 (K-S) dan 0,077 (Shapiro-Wilk). Karena seluruh nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data hasil belajar baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol berdistribusi normal.

4.3 Uji Hipotesis

4.3.1. Nilai Rata-rata

Berdasarkan hasil yang sudah didapat di atas, peneliti selanjutnya melakukan pengujian persyaratan data yang dilakukan dengan mencari: nilai rata-rata, standar deviasi, mengelompokkan nilai akhir siswa.

$$x = \frac{\sum x}{N}$$

1. Kelas Eksperimen

Keterangan :

- X = Rata – rata
- EX = Jumlah seluruh nilai
- N= jumlah siswa

a. Kelas Eksperimen

$$\begin{aligned} X1 &= \frac{2112,5}{27} \\ &= 78,24 \end{aligned}$$

b. Kelas kontrol

$$\begin{aligned} X2 &= \frac{1787,2}{27} \\ &= 66,19 \end{aligned}$$

4.2. Pengujian Persyaratan Data

4.3.2 Nilai Standar Deviasi

1. Standar Deviasi Kelas Kontrol

$$SD = \frac{\sqrt{\sum X_1^2}}{N} = \frac{\sqrt{120.568,75}}{27} = \frac{347,23}{27} = 12,86$$

2. Standar Deviasi Kelas Eksperimen

$$SD = \frac{\sqrt{\sum X_1^2}}{27} = \frac{\sqrt{167.881,25}}{27} = \frac{409,73}{27} = 15,18$$

4.3.3 Mencari Standart Error (SE)

$$\begin{aligned} SE &= \frac{\sqrt{(N1-1) SD X1 + (N2-1) SD X2}}{(N1 + N2) - 2} \\ &= \frac{\sqrt{(27-1) (3,60) + (27-1) (15,18)}}{(27 + 27) - 2} \\ &= \frac{\sqrt{26 \times 165,38 + 26 \times 230,43}}{52} \\ &= \frac{\sqrt{4299,88 + 5991,18}}{52} \\ &= \frac{\sqrt{10291,06}}{52} \\ &= \frac{101,44}{52} \\ &= 1,95 \end{aligned}$$

4.3.4 Menghitung Thitung dengan menggunakan rumus yaitu:

$$\begin{aligned} \text{Thitung} &= \frac{Mx_2 - Mx_1}{SE \sqrt{\frac{1}{27} + \frac{1}{27}}} = \frac{78,24 - 66,19}{1,95 \sqrt{\frac{1}{27} + \frac{1}{27}}} = \frac{12,05}{1,95 \times 0,27} = \frac{12,05}{0,53} = 22,74 \end{aligned}$$

Karena thitung $22,74 > t_{\text{tabel}} 1,70$ maka H_0 diterima yang berarti adanya pengaruh yang signifikan media pembelajaran *augmented reality* (AR) terhadap kemampuan menulis teks prosedur oleh siswa

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
eksperimen	,134	27	,200 [*]	,932	27	,077
kontrol	,134	27	,200 [*]	,932	27	,077

*. This is a lower bound of the true significance.
a. Lilliefors Significance Correction

Gambar 4.2 Uji Normalitas

Berdasarkan uji normalitas dengan Kolmogorov-Smirnov dan Shapiro-Wilk diperoleh nilai signifikansi pada kelas eksperimen sebesar 0,200 (K-S) dan 0,077 (Shapiro-Wilk), sedangkan pada kelas kontrol sebesar 0,200 (K-S) dan 0,077 (Shapiro-Wilk). Karena seluruh nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data hasil belajar baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol berdistribusi normal.

4.3.5 Derajat kebebasan (df)

$$Df = N1 + N2 - 2 = 27 + 27 - 2 = 52$$

Dengan $df = 52$, nilai t_{tabel} pada taraf signifikansi = 0,05 adalah 2,006 karena $t_{\text{hitung}} = 0,56$ lebih kecil $t_{\text{tabel}} = 2,006$ dan nilai signifikansi $p = 0,575$ lebih besar 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima.

Artinya, terdapat perbedaan yang signifikan secara statistik.

Tabel 4.5 Hasil Mean dan Standar Deviasi

Jenis Tes	Mean (Rata – rata)	Standar Deviasi
Eksperimen	78,24	4,39
Kontrol	66,19	3,61

Berdasarkan hasil penilaian, pada kelas kontrol masih terdapat beberapa siswa yang memperoleh nilai di bawah KKM, meskipun sebagian lainnya sudah mencapai ketuntasan belajar. Rata-rata nilai kelas kontrol adalah 66,20 dengan standar deviasi 9,26, yang menunjukkan bahwa hasil belajar siswa melalui metode konvensional belum optimal. Sementara itu, pada kelas eksperimen yang menggunakan media *Augmented Reality*, rata-rata nilai mencapai 78,24 dengan standar deviasi 9,99. Sebagian besar siswa memperoleh nilai di atas KKM, yang berarti telah mencapai ketuntasan belajar. Dengan demikian, hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan media *Augmented Reality* membantu siswa lebih memahami struktur dan ciri kebahasaan teks prosedur, sehingga kemampuan menulis mereka meningkat dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.

4.4 Pembahasan Hasil penelitian

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan menulis teks prosedur siswa pada kelas eksperimen yang diajar menggunakan media *Augmented Reality* memiliki rata-rata 78,24 dengan standar deviasi 9,99. Sementara itu, kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional memperoleh rata-rata 66,20 dengan standar deviasi 9,26. Data ini memperlihatkan bahwa hasil belajar siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol.

Berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan uji t , diperoleh nilai thitung sebesar 16,88 dan ttabel sebesar 2,006 pada taraf signifikansi 0,05 dengan derajat kebebasan (df) = 52. Karena thitung lebih besar daripada ttabel, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan media *Augmented Reality* memberikan pengaruh positif terhadap proses pembelajaran menulis teks prosedur. Siswa terlihat lebih termotivasi, aktif, dan mampu memahami langkah-langkah penulisan dengan lebih baik melalui visualisasi yang menarik. Dengan demikian, penerapan media *Augmented Reality* dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

- a. Kemampuan menulis teks prosedur siswa yang belajar menggunakan media *Augmented Reality* berada pada kategori sangat baik. Dengan presentase 48,15% oleh nilai rata-rata kelas eksperimen yaitu 78,24 dengan standar deviasi 9,99, yang menunjukkan bahwa mayoritas siswa mampu menyusun teks prosedur secara runtut, sesuai struktur, serta menggunakan unsur kebahasaan dengan lebih tepat.
- b. Kemampuan menulis teks prosedur siswa yang tidak menggunakan media *Augmented Reality* berada pada kategori tinggi dengan presentase 51,85%. Sementara itu nilai rata-rata kelas kontrol adalah 66,20 dengan standar deviasi 9,26 yang menunjukkan bahwa kemampuan siswa meningkat namun tidak sebaik kelas yang menggunakan *Augmented Reality* karena pembelajaran masih berlangsung secara konvensional dan kurang interaktif.
- c. Media pembelajaran *Augmented Reality* terbukti memberikan pengaruh yang positif dan signifikan terhadap kemampuan menulis teks prosedur siswa kelas XI SMA Muhammadiyah 01 Medan. Hal ini dibuktikan melalui uji-t yang menghasilkan $t_{hitung} = 16,88 > t_{tabel} = 2,006$, sehingga hipotesis alternatif (H_a) diterima. Dengan demikian, terdapat perbedaan nyata antara hasil belajar siswa yang menggunakan media *Augmented Reality* dan siswa yang belajar secara konvensional.

5.2 Saran

Berdasarkan temuan dan kesimpulan penelitian ini, penulis memberikan beberapa saran sebagai berikut:

- a. **Bagi Guru:** Guru disarankan untuk memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi seperti *Augmented Reality* sebagai alternatif dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia. Penggunaan media ini dapat meningkatkan antusiasme, kreativitas, serta motivasi siswa dalam menulis teks prosedur. Namun, guru tetap perlu menyesuaikan penggunaan media dengan kondisi sarana dan prasarana sekolah agar pembelajaran dapat berlangsung efektif.
- b. **Bagi Siswa:** Siswa diharapkan dapat memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi secara maksimal, tidak hanya sebagai hiburan, tetapi juga sebagai sarana untuk memperdalam pemahaman, meningkatkan keterampilan menulis, dan menumbuhkan semangat belajar yang lebih tinggi.
- c. **Bagi Sekolah:** Sekolah diharapkan dapat memberikan dukungan penuh terhadap penerapan media pembelajaran berbasis teknologi dengan menyediakan fasilitas yang memadai, seperti perangkat digital dan jaringan internet yang stabil. Dukungan tersebut sangat penting agar media *Augmented Reality* dapat diterapkan secara optimal tanpa kendala teknis.
- d. **Bagi Peneliti Selanjutnya:** Peneliti berikutnya disarankan untuk memperluas cakupan penelitian dengan melibatkan jumlah sampel yang lebih besar atau pada jenjang pendidikan yang berbeda. Selain itu, media *Augmented Reality* dapat dikembangkan untuk materi pembelajaran lain

guna melihat efektivitasnya secara lebih menyeluruh terhadap berbagai keterampilan berbahasa.

DAFTAR PUSTAKA

- Anuar, M. (2014). *Pengantar Teknologi Pendidikan*. Penerbit XYZ.
- Arbi, A. M. (2022). Pengaruh Penggunaan Fitur Augmented Reality terhadap Kemampuan Menulis Teks Deskripsi Siswa SMP Sulthan Bogor Tahun Pelajaran 2021/2022. *Repository.Uinjkt.Ac.Id*.
<https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/68389>
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran* (R. Pers (ed.)).
- bacca, Jorge; Baldiris, Silvia; Fabregat, Ramon; Graf, S. (2014). Augmented Reality Trends in Education: A Systematic Review of Research. *Educational Technology & Society*, 17(4), 133–149.
- Billinghurst, M., & Duenser, A. (2012). Augmented Reality in the Classroom. *Computer*, 45(7), 56–63.
- Creswell, J. W. (2012). *Educational Research: Planning, Conducting, and Evaluating Quantitative and Qualitative Research* (4th editio). Pearson Education.
- Fathoni, R. (2020). *Penerapan Augmented Reality dalam Dunia Pendidikan*. Penerbit EduTech.
- Hapsari, T. P. R. N., & Wulandari, A. (2020). Analisis Kelayakan Buku Ajar Milenial Berbasis Augmented Reality (AR) sebagai Media Pembelajaran Teks Prosedur di Magelang. *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 3(4), 351–364. <https://doi.org/10.30872/diglosia.v3i4.125>
- Isnawati. (2016). Teaching Writing a Procedure Text Through Process-Genre Based Approach. *OKARA: Jurnal Bahasa Dan Sastra*, 10, Issue:
- Jannah, R., & Oktaviani, R. N. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Augmented Reality Terhadap Kemampuan Literasi Numerasi Digital Pada Pembelajaran Matematika Materi Penyajian Data Kelas V MI At-Taufiq. *Jurnal Ibriez : Jurnal Kependidikan Dasar Islam Berbasis Sains*, 7(2), 123–138. <https://ibriez.iainponorogo.ac.id/index.php/ibriez/article/view/283>
- Kosasih, E. (2013). *Jenis-jenis Teks: Analisis Fungsi, Struktur, dan Kaidah serta Langkah Penulisannya*. Erlangga.

- Nistrina, K. (2021). Penerapan Augmented Reality dalam Media Pembelajaran. *Jurnal Sistem Informasi, J-SIKA*, 03(01), 1–6.
- Prabowo, N. (2019). *Augmented Reality dan Penerapannya dalam Dunia Nyata*. Teknologi Edukasi Press.
- Prasetyo, D. (2020). *Penerapan Teknologi Augmented Reality dalam Pendidikan*. EduTech Media.
- Ramlan. (2009). *Ilmu Bahasa Indonesia: Sintaksis*. CV Karyono.
- Sadiman, A. S. (2010). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. RajaGrafindo Persada.
- Sari, A., Pada, A., Karmila, W., Achmad, S., & Abstrak, A. I. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Augmented Reality Dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Peserta Didik Di Upt Sdn 2 Wett'E Kabupaten Sidenreng Rappang. 2(1), 3025–6968. <http://www.journal.arthamaramedia.co.id/index.php/jiptek>
- Sarwono, J. (2006). *Metode penelitian kuantitatif dan kualitatif*. Graha Ilmu.
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2011). *Media Pengajaran*. Sinar Baru Algensindo.
- Sudrajat. (2018). *Pembelajaran Bahasa Indonesia dan Pengembangan Keterampilan Menulis*.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Cetakan ke). Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Syafri, D. M., & Afnita, A. (2024). Struktur, Isi, Dan Kebahasaan Teks Prosedur Siswa Kelas Vii Mtsn 2 Kota Pariaman. *Jurnal Basataka (JBT)*, 7(2), 503–516. <https://doi.org/10.36277/basataka.v7i2.478>
- Tarigan, H. G. (2008). *Menulis sebagai suatu keterampilan berbahasa*. angkasa.
- Uno, H. B. (2011). *Teori motivasi dan pengukurannya: Analisis di bidang pendidikan*. Bumi Aksara.
- Wiyana, I. W. (2012). *Teks dalam Kajian Struktur dan Kebahasaan*. Pustaka Pelajar.
- Yam, J. H., & Taufik, R. (2021). *Hipotesis Penelitian Kuantitatif*. 3(2), 96–102.
- Yuntoto, S. (2016). Pemanfaatan Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 13(2).
- Zainurrahman. (2011). *Metodologi Pembelajaran*. CV Pustaka Setia.

LAMPIRAN – LAMPIRAN

Lampiran 1. Modul Ajar Kelas Eksperimen**MODUL PEMBELAJARAN**

Identitas Umum	
Satuan Pendidikan	: SMA Muhammadiyah 01 Medan
Mata Pelajaran	: Bahasa Indonesia
Materi Pokok	: Teks Prosedur
Kelas/Semester	: XII/II SMA
Alokasi Waktu	: 2 x 45 Menit
Profil Pelajar pancasila	: Mandiri, bernalar Kritis, Kreatif
Fase	: D
Penulis	: Shakila Chairani
Tahun Ajaran	: 2024/2025

KOPETENSI AWAL

Peserta didik mampu memahami teks prosedur sederhana dan mengidentifikasi struktur serta unsur kebahasaannya.

Tujuan Pembelajaran**Kompetensi Dasar**

3.11 Menganalisis isi dan struktur teks prosedur.

4.11 Menyusun teks prosedur secara lisan dan tulis.

Capaian Pembelajaran

3.11 Peserta didik mampu mengidentifikasi struktur teks prosedur

4.11 Peserta didik mampu menyusun teks struktur dan mampu memahami unsur kebahasaan teks prosedur

Tujuan Pembelajaran

Mampu memahami teks struktur dan mengidentifikasi struktur dan unsur kebahasaannya

Profil Pelajar Pancasila:

1. Beriman dan bertaqwa kepada Tuhan yang Maha Esa
Berdo'a sebelum dan setelah kegiatan pembelajaran.
2. Berkebinekaan Global
Saling menghargai keragaman budaya, agama, dan latar belakang sosial.
3. Bernalar Kritis Mengevaluasi informasi secara akurat dan kritis.
4. Mandiri
Menumbuhkan kepercayaan diri pada peserta didik agar mampu menyelesaikan tugas tanpa mencontek.
5. Kreatif
Mampu menyusun teks biografi yang menarik dan komunikatif

Materi, Bahan, dan Sumber belajar:

<p>1. Materi</p> <ol style="list-style-type: none"> Pengertian teks prosedur Struktur teks prosedur Ciri-ciri teks prosedur Jenis teks prosedur Kaidah bahasa <p>2. Bahan</p> <ol style="list-style-type: none"> LKPD Contoh teks prosedur Laptop/Proyektor <p>3. Sumber Belajar</p> <ol style="list-style-type: none"> Buku Cerdas Cergas Berbahasa dan Bersastra Indonesia untuk SMA/SMK Kelas XI Internet
<p>TARGET PESERTA DIDIK Peserta didik yang berjumlah 27 orang</p>
<p>Media Pembelajaran Media Pembelajaran <i>Augmented Reality</i></p>
<p>PERTANYAAN PEMATIK:</p> <ol style="list-style-type: none"> Apakah kalian pernah merasa kesulitan memahami tahapan membuat sesuatu saat melihat dari video atau membaca dari buku? Bayangkan jika kita dapat menyaksikan secara langsung proses pembuatan sesuatu seakan-akan terjadi di depan mata, bagaimana menurut kalian? Mengapa, menurut kalian, penting untuk memahami urutan langkah-langkah dalam suatu aktivitas?
<p>URUTAN KEGIATAN PEMBELAJARAN</p> <ol style="list-style-type: none"> Guru mengucapkan salam. Guru mengkondisikan kelas dan mengawali dengan membaca do'a. Guru mengabsen peserta didik. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan kompetensi dasar yang ingin dicapai.
<p>KEGIATAN INTI Pendahuluan -15 Menit</p> <ol style="list-style-type: none"> Guru mengajukan pertanyaan pemicu untuk menggali pemahaman awal siswa mengenai teks prosedur. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran serta manfaat memahami dan menulis teks prosedur. Guru memperkenalkan media pembelajaran <i>Augmented Reality</i> (AR), menjelaskan cara penggunaannya, serta memberi gambaran bagaimana <i>Augmented Reality</i> dapat membantu siswa memahami teks prosedur.

Kegiatan Inti (70–80 Menit).

1. *Exploring* (Menjelajahi) – 10 Menit

- Siswa mengakses media *Augmented Reality* yang telah disiapkan guru.
- Siswa menggunakan perangkat (smartphone/tablet) untuk memindai objek/gambar terkait teks prosedur.
- Siswa mengamati langkah-langkah prosedur yang divisualisasikan secara interaktif melalui animasi atau objek 3D.

2. *Predicting* (Memprediksi) – 10 Menit

- Siswa membuat prediksi tentang urutan langkah prosedur berdasarkan objek/gambar yang telah diamati melalui *Augmented Reality*
- Diskusi singkat mengenai prediksi tersebut.
- Siswa menuliskan ramalan langkah-langkah yang akan dijelaskan dalam teks prosedur.

2. *Questioning* (Menyusun Pertanyaan) – 10 Menit

- Siswa membaca teks prosedur (cetak/ *Augmented Reality*).
- Siswa menyusun pertanyaan kritis terkait isi teks (tujuan, tahapan, perlengkapan).
- Guru membimbing siswa dalam merumuskan pertanyaan yang tepat untuk memperdalam pemahaman.

3. *Clarifying* (Menjelaskan Bagian Sulit) – 10 Menit

- Siswa mengidentifikasi bagian teks/ *Augmented Reality* yang sulit dipahami.
- Diskusi kelompok untuk mencari penjelasan dan makna.
- Guru meluruskan serta memberi penjelasan tambahan terkait istilah atau langkah yang membingungkan.

5. *Summarizing* (Menyimpulkan) – 10 Menit

- Siswa merangkum langkah-langkah prosedur berdasarkan hasil eksplorasi *Augmented Reality*
- Perwakilan kelompok mempresentasikan ringkasan di depan kelas.
- Guru bersama siswa meninjau ringkasan untuk memastikan ketepatan isi.

6. Menulis Teks Prosedur – 20 Menit

- Siswa memilih topik/jenis prosedur yang akan ditulis berdasarkan hasil pembelajaran dengan *Augmented Reality*
- Siswa menulis teks prosedur sesuai struktur (tujuan, bahan, alat, langkah-langkah).
- Guru memantau dan mendampingi siswa yang mengalami kesulitan.

7. Asesmen Formatif (LKPD/kelompok) – 20–30 Menit

- Siswa mengerjakan LKPD dalam kelompok untuk menguji pemahaman mereka terhadap teks prosedur.
- Hasil kerja kelompok menjadi bahan evaluasi pemahaman awal sebelum tes individu.

8. Asesmen Sumatif (Tes Individu/Akhir) – 15–20 Menit

- Siswa menulis teks prosedur secara mandiri.
- Hasil tes digunakan untuk menilai capaian kompetensi individu..

9. Penutup (5 Menit)

- a. Guru mengajak siswa untuk merefleksikan pembelajaran hari ini dan bagaimana *Augmented Reality* membantu mereka memahami teks prosedur.
- b. Siswa menyampaikan kesan dan hal baru yang mereka pelajari selama sesi.
- c. Guru memberikan umpan balik terhadap hasil pekerjaan siswa dan kesimpulan dari pembelajaran.
- d. Guru menutup pembelajaran dengan salam dan doa.

REFLEKSI PESERTA DIDIK DAN GURU**Refleksi peserta Didik**

1. Apa yang kamu pelajari tentang teks prosedur setelah menggunakan media *Augmented Reality*?
2. Apa kesulitan terbesar yang kamu hadapi saat menggunakan media *Augmented Reality* untuk memahami teks prosedur?
3. Bagaimana media *Augmented Reality* membantu kamu dalam memahami langkah-langkah yang ada dalam teks prosedur?

Refleksi untuk Guru:

1. Apa yang paling efektif dalam penggunaan media *Augmented Reality* untuk pembelajaran teks prosedur?
2. Apa saja tantangan yang kamu hadapi saat menerapkan media *Augmented Reality* dalam pembelajaran?
3. Bagaimana antusiasme siswa saat menggunakan media *Augmented Reality* untuk mempelajari teks prosedur?

PENGAYAAN REMEDIAL**4. Pengayaan**

- a. Menulis teks prosedur yang lebih kompleks dan menggunakan *Augmented Reality* untuk memvisualisasikan langkah-langkah secara interaktif.
- b. Membuat prosedur lebih rinci dengan elemen visual *Augmented Reality* yang lebih menarik.

5. Remedial

- a. Penugasan untuk menganalisis teks prosedur yang lebih sederhana.
- b. Kesempatan untuk tes perbaikan dengan materi yang telah dipelajari, termasuk bimbingan lebih lanjut dalam penggunaan *Augmented Reality*.

SUMBER REFERENSI

Buku Cerdas Cergas Berbahasa dan Bersastra Indonesia untuk SMA/SMK Kelas XI

Guru Mata pelajaran

Medan, 27 Agustus 2025
Mahasiswa Riset

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Fadillah Aswita', written in a cursive style.

Fadillah Aswita, S.Pd.

Shakila Chairani

Lampiran 2 Modul Ajar Kelas Kontrol

MODUL PEMBELAJARAN

Identitas Umum	
Satuan Pendidikan	: SMA Muhammadiyah 01 Medan
Mata Pelajaran	: Bahasa Indonesia
Materi Pokok	: Teks Prosedur
Kelas/Semester	: XII/II SMA
Alokasi Waktu	: 2 x 45 Menit
Profil Pelajar pancasila	: Mandiri, bernalar Kritis, Kreatif
Fase	: D
Penulis	: Shakila Chairani
Tahun Ajaran	: 2024/2025

KOPETENSI AWAL

Peserta didik mampu memahami teks prosedur sederhana dan mengidentifikasi struktur serta unsur kebahasaannya.

Tujuan Pembelajaran

Kompetensi Dasar

3.11 Menganalisis isi dan struktur teks prosedur.

4.11 Menyusun teks prosedur secara lisan dan tulis.

Capaian Pembelajaran

3.11 Peserta didik mampu mengidentifikasi struktur teks prosedur

4.11 Peserta didik mampu menyusun teks struktur dan mampu memahami unsur kebahasaan teks prosedur

Tujuan Pembelajaran

Mampu memahami teks struktur dan mengidentifikasi struktur dan unsur kebahasaannya

Profil Pelajar Pancasila:

1. Beriman dan bertaqwa kepada Tuhan yang Maha Esa Berdo'a sebelum dan setelah kegiatan pembelajaran.
2. Berkebinekaan Global
Saling menghargai keragaman budaya, agama, dan latar belakang sosial.
3. Bernalar Kritis Mengevaluasi informasi secara akurat dan kritis.
4. Mandiri
Menumbuhkan kepercayaan diri pada peserta didik agar mampu menyelesaikan tugas tanpa mencontek.
5. Kreatif
Mampu menyusun teks biografi yang menarik dan komunikatif

<p>Materi, Bahan, dan Sumber belajar:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Materi <ol style="list-style-type: none"> f. Pengertian teks prosedur g. Struktur teks prosedur h. Ciri-ciri teks prosedur i. Jenis teks prosedur j. Kaidah bahasa 2. Bahan <ol style="list-style-type: none"> d. LKPD e. Contoh teks prosedur f. Papan tulis dan spidol 3. Sumber Belajar <ol style="list-style-type: none"> c. Buku Bahasa Indonesia Cerdas Cergas Berbahasa dan Bersastra Indonesia SMA Kelas XI
<p>TARGET PESERTA DIDIK Peserta didik yang berjumlah 27 orang</p>
<p>Metode Pembelajaran Metode Konvensional (Ceramah, Pencatatan, Latihan Individu).</p>
<p>KEMAMPUAN PRASYARAT: Peserta didik mampu memahami konsep dasar teks prosedur dan mengenali struktur serta ciri kebahasaannya</p>
<p>PERTANYAAN PEMATIK:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Apa itu teks prosedur? 2. Apa tujuan dari teks prosedur? 3. Pernahkah kamu mengikuti petunjuk membuat sesuatu? Bagaimana pengalamanmu?
<p>URUTAN KEGIATAN PEMBELAJARAN</p>
<p>Kegiatan Awal -15 Menit</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengucapkan salam dan mengkondisikan kelas. 2. Guru mengawali pelajaran dengan berdoa dan mengabsen peserta didik. 3. Guru mengajukan pertanyaan pemantik untuk menggali pengetahuan awal siswa. 4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan kompetensi dasar yang akan dicapai. <p>Kegiatan Inti -30 Menit</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru menjelaskan pengertian, struktur, dan ciri kebahasaan teks prosedur. • Siswa mencatat penjelasan guru pada buku catatan. • Guru menampilkan contoh teks prosedur dan membacakan isinya. • Siswa diberi kesempatan bertanya jika ada bagian yang belum dipahami. <p>Asesmen Formatif (LKPD/ Kelompok) – 20–30 Menit</p>

- Guru membagikan LKPD berisi soal analisis teks prosedur.
- Siswa berdiskusi dalam kelompok untuk mengerjakan LKPD.
- Guru memantau diskusi dan membantu kelompok yang mengalami kesulitan.
- Perwakilan kelompok mempresentasikan hasil kerja di depan kelas.

Asesmen Sumatif (Tes Akhir/ Individu) – 15–20 Menit

- Guru memberikan tes akhir individu berupa esai singkat.
- Siswa diminta menulis teks prosedur sesuai struktur dan kaidah kebahasaan.
- Hasil tes digunakan untuk menilai pencapaian kompetensi individu.

Penutup -5 Menit-

- Guru meminta siswa untuk merefleksikan pembelajaran hari ini.
- Guru menyimpulkan materi materi yang telah dipelajari.
- Guru memberi motivasi kepada siswa untuk terus berlatih menulis.
- Guru menutup pembelajaran dengan doa dan salam.

REFLEKSI PESERTA DIDIK DAN GURU

Refleksi peserta Didik

1. Apa yang sudah kamu pahami tentang teks prosedur setelah pembelajaran ini?
2. Apa kendala yang kamu hadapi dalam menulis teks prosedur?

Refleksi Guru:

1. Apakah siswa tampak antusias dan aktif?
2. Apa yang perlu diperbaiki untuk meningkatkan pemahaman siswa?

PENGAYAAN REMEDIAL

Pengayaan

Peserta didik yang telah memahami materi diminta untuk menulis teks prosedur yang lebih rumit, seperti merancang produk kerajinan tangan atau menyusun resep khas daerah.

Remedial:

1. Siswa yang belum mencapai kompetensi diberikan latihan tambahan dalam mengidentifikasi struktur dan kebahasaan teks prosedur.
2. Siswa diberikan kesempatan untuk mengulangi latihan menulis teks prosedur dengan bimbingan tambahan dari guru.

SUMBER REFERENSI

Buku Cerdas Cergas Berbahasa dan Bersastra Indonesia untuk SMA/SMK Kelas XI

Guru Mata pelajaran
2025



Fadillah Aswita, S.Pd.

Medan, 27 Agustus

Mahasiswa Riset


Shakila Chairani

Lampiran 3**Profil Guru Observer**


Nama	Fadillah Aswita, S.Pd.
Tempat, Tanggal lahir	Medan, 5 September 1983
Alamat	Jl, Benteng Hilir Komp Griya Nafisah
Universitas	Universitas Negeri Medan (Unimed)
Bekerja	SMA muhammadiyah 01 Medan
Status	Guru Bidang studi Bahasa Indonesia
NUPIK	8237-7661-6230-0103
Nomor Handphone	0852-6138-1648

Lampiran 4

Pengesahan Hasil Seminar Proposal



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id



LEMBAR PENGESAHAN HASIL SEMINAR PROPOSAL



Proposal yang sudah diseminarkan oleh mahasiswa di bawah ini :

Nama Mahasiswa : Shakila Chairani
 NPM : 2102040037
 Program Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia
 Judul Proposal : Pengaruh Media Pembelajaran *Augmented Reality* (AR) terhadap Kemampuan Menulis Teks Prosedur Oleh Siswa Kelas XI SMA Muhammadiyah 01 Medan Tahun Pembelajaran 2024/2025

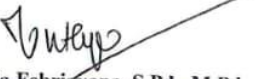
Pada hari Kamis, Tanggal 19 Juni Tahun 2025 sudah layak menjadi proposal skripsi.

Medan, 31 Juli 2025

Disetujui oleh :


<p>Dosen Pembahas,</p>  <p>Dr. Mhd Isman, M. Hum</p>	<p>Dosen Pembimbing</p>  <p>Winarti, S.Pd., M.Pd</p>
---	---

Diketahui oleh
Ketua Program Studi


Mutia Febrayana, S.Pd., M.Pd.

Lampiran 5

Berita Acara Seminar Proposal



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL

Pada hari ini Kamis, Tanggal 19 Juni Tahun 2025 diselenggarakan seminar prodi Pendidikan Bahasa Indonesia menerangkan bahwa :

Nama Mahasiswa : Shakila Chairani
 NPM : 2102040037
 Program Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia
 Judul Proposal : Pengaruh Media Pembelajaran *Augmented Reality* (AR) terhadap Kemampuan Menulis Teks Prosedur Oleh Siswa Kelas XI SMA Muhammadiyah 01 Medan Tahun Pembelajaran 2024/2025

Revisi / Perbaikan :


No	Uraian/Saran Perbaikan
	Saran dari pengujii dapat dipertimbangkan.

Medan, 31 Juli 2025

Proposal ini dinyatakan Layak/ Tidak Layak* dilanjutkan untuk penulisan skripsi.

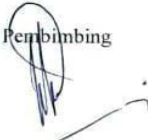
Diketahui

Ketua Program Studi



Mutia Febriyana, S.Pd., M.Pd.

Pembimbing



Winarti, S.Pd., M.Pd

Lampiran 6

Permohonan Persetujuan Judul Skripsi (K1)



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jalan Kapten Mochtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> Email: fkip@umsu.ac.id

Form : K1

Kepada Yth.
Bapak/Ibu Ketua dan Sekretaris
Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia
FKIP UMSU

Perihal: PERMOHONAN PERSETUJUAN JUDUL SKRIPSI

Dengan hormat,
yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Mahasiswa : Shakila Chairani
NPM : 2102040037
Program studi : Pendidikan Bahasa Indonesia
Kredit Kumulatif : 118 SKS
IPK : 3,75

Persetujuan Ketua/Sekretaris Program Studi	Judul yang Diajukan	Disahkan oleh Dekan Fakultas
	Pengaruh Media Pembelajaran <i>Augmented Reality</i> terhadap Kemampuan Menulis Teks Prosedur oleh siswa kelas XI SMA Muhammadiyah 01 Medan Tahun Pembelajaran 2024/2025	
	Pengaruh Penggunaan Metode <i>Interactive Storytelling</i> terhadap Pemahaman Siswa pada Cerita Rakyat oleh Siswa kelas XI SMA Muhammadiyah 01 Medan Tahun Pembelajaran 2024/2025	
	Pengaruh Penggunaan Metode Pembelajaran Berbasis Proyek terhadap Keterampilan Menulis Narasi oleh Siswa kelas XI SMA Muhammadiyah 01 Medan Tahun Pembelajaran 2024/2025	

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pemeriksaan dan persetujuan serta pengesahan, atas kesediaan Bapak/Ibu saya ucapkan terima kasih.


Medan, 23 Januari 2025
Hormat pemohon,

SHAKILA CHAIRANI
NPM. 2102040037

Keterangan :
Dibuat rangkap tiga : - untuk Dekan/Fakultas
- untuk Ketua/Sekretaris Program Studi
- untuk Mahasiswa yang bersangkutan

Lampiran 7

Surat Permohonan Proyek Proposal (K2)

 <p>UMSU Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara</p>	<p>UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN Jalan Kapten Mochtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238 Website: http://www.fkip.umsu.ac.id Email: fkip@umsu.ac.id</p>
--	---

Form : K2

Kepada Yth.
 Bapak/Ibu Ketua dan Sekretaris
 Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia
 FKIP UMSU

Assalamu 'alaikum. Wr. Wb.



Dengan hormat yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Mahasiswa : SHAKILA CHAIRANI
 NPM : 2102040037
 Program Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia

Mengajukan permohonan persetujuan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi sebagai tercantum di bawah ini dengan judul sebagai berikut:

Pengaruh Media Pembelajaran *Augmented Reality* (AR) terhadap Kemampuan Menulis Teks Prosedur oleh Siswa kelas XI SMA Muhammadiyah 01 Medan Tahun Pembelajaran 2024/2025


Sekaligus saya mengusulkan/ menunjuk Bapak/ Ibu:

Winarti, S.Pd., M.Pd.  4 JAN 2025 

sebagai Dosen Pembimbing Proposal/Risalah/Makalah/Skripsi saya.

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pengurusan selanjutnya. Akhimya atas perhatian dan kesediaan Bapak/ Ibu saya ucapkan terima kasih.

Wassalamu 'alaikum. Wr. Wb.

Medan, 23 Januari 2025
 Hormat pemohon,

SHAKILA CHAIRANI
 NPM. 2102040037

Keterangan :
 Dibuat rangkap tiga : - untuk Dekan/Fakultas
 - untuk Ketua/Sekretaris Program Studi
 - untuk Mahasiswa yang bersangkutan

Lampiran 8

Lembar Pengesahan Proyek Proposal dan Dosen Pembimbing (K3)

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
Jln. Mukthar Basri BA No. 3 Telp. 6622400 Medan 20217 Form : K3

Nomor : 289 /IL.3/UMSU-02/F/2025
Lamp : ---
Hal : Pengesahan Proyek Proposal
Dan Dosen Pembimbing

Assalamu'alaikum Warahmatullahi wabarakatuh
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara menetapkan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dan dosen pembimbing bagi mahasiswa tersebut di bawah ini :

Nama : **Shakila Chairani**
N P M : 2102040037
Program Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia
Judul Penelitian : **Pengaruh Media Pembelajaran *Augmented Reality* (AR) terhadap Kemampuan Menulis Teks Prosedur oleh Siswa Kelas XI SMA Muhammadiyah 01 Medan Tahun Pembelajaran 2024/2025**

Pembimbing : **Winarti, S.Pd.,M.Pd**

Dengan demikian mahasiswa tersebut di atas diizinkan menulis proposal/risalah/makalah/skripsi dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Penulis berpedoman kepada ketentuan yang telah ditetapkan oleh Dekan
2. Proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dinyatakan BATAL apabila tidak selesai pada waktu yang telah ditentukan
3. Masa kadaluarsa tanggal: **24 Januari 2026**



Dibuat rangkap 4 (empat) :

1. Fakultas (Dekan)
2. Ketua Program Studi
3. Pembimbing
4. Mahasiswa yang bersangkutan : *Wajib Mengikuti Seminar*


Medan, 24 Rajab 1446 H
24 Januari 2025 M



Dra. Winarti, S.Pd., M.Pd
NIDN: 0004066701



Lampiran 9 Surat Izin Riset



UMSU
Unggul | Cerdas | Terpercaya

Bila menerima surat ini agar disertai nomor dan tanggalnya

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UMSU Terakreditasi Unggul Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 1913/SK/BAN-PT/AK.KP/PT/XI/2022

Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 - 66224567 Fax. (061) 6625474 - 6631003

https://fkip.umsu.ac.id f fkip@umsu.ac.id f umsumedan f umsumedan f umsumedan f umsumedan

Nomor : 1766 /II.3/UMSU-02/F/2025

Lamp : ---

Hal : Izin Riset

Medan, 10 Shafar 1447 H

04 Agustus 2025 M

Kepada Yth,
Kepala SMA Muhammadiyah 01 Medan,
di-
Tempat

Assalamua'laikum warahmatullahi wabarakatuh.

Wa ba'du, semoga kita semua sehat wal'afiat dalam melaksanakan kegiatan-aktifitas sehari-hari, sehubungan dengan semester akhir bagi mahasiswa wajib melakukan penelitian/riset untuk pembuatan skripsi sebagai salah satu syarat penyelesaian Sarjana Pendidikan, maka kami mohon kepada Bapak/Ibu Memberikan izin kepada mahasiswa untuk melakukan penelitian/riset di tempat Bapak/Ibu pimpin. Adapun data mahasiswa kami tersebut sebagai berikut:

Nama : **Shakila Chairani**

N P M : 2102040037


Program Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia

Judul Penelitian : Pengaruh Media Pembelajaran *Augmented Reality* (AR) terhadap Kemampuan Menulis Teks Prosedur oleh Siswa Kelas XI SMA Muhammadiyah 01 medan T.P 2024/2025


Demikian hal ini kami sampaikan, atas perhatian dan kesediaan serta kerjasama yang baik dari Bapak kami ucapkan terima kasih.

Akhirnya selamat sejahteralah kita semuanya, Amin.




Wassalamua'laikum Warahmatullahi Wabarakatuh.



Dekan



Dra. H. Samsuurnita, M.Pd
NIDN 0604066701

Lampiran 10 Surat Balasan Izin Riset



MAJELIS PENDIDIKAN DASAR MENENGAH DAN PNF
PIMPINAN DAERAH MUHAMMADIYAH KOTA MEDAN
SMA MUHAMMADIYAH 1 MEDAN

Alamat : Jalan Utama No. 170 Medan Telepon : 061-7365218
NPSN : 10210909 Akreditasi : A
NSS : 304076001043 Website : WWW.Smamsamedan.sch.id

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

SURAT KETERANGAN
Nomor : 059/KET/III.4-AU/ F/2025

Kepala Sekolah SMA Muhammadiyah 1 Medan Kecamatan Medan Area Kelurahan Kotamatsum II Propinsi Sumatera Utara, maka dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Shakila Chairani
NPM : 2102040037
Judul Skripsi : **Pengaruh Media Pembelajaran Augmented Reality (AR) terhadap Kemampuan Menulis Teks Prosedur oleh Siswa Kelas XI SMA Muhammadiyah 1 Medan TP 2024/2025**

Berdasarkan surat Dekan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Nomor : 1766/II.3-AU/UMSU-02/F/2025 tanggal 04 Agustus 2025 prihal mohon izin Riset maka dengan ini benar nama tersebut diatas diizinkan melaksanakan Riset di SMA Muhammadiyah 1 Medan.

Demikianlah surat keterangan ini diperbuat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Nashruun minallah wa fathun qoriib.

Wassalamu'alaikum wr.wb.



Lampiran 11 Lembar Hasil Kelas Eksperimen Nilai Tertinggi

ZALWA MILAN ZULFA $\frac{38}{40} \times 100 = 95$

X 1 - 1

TUGAS AKHIR (Kelas Eksperimen)

Petunjuk:

1. Bacalah soal dengan teliti.
2. Tugas ini dikerjakan secara individu, meskipun kamu sudah berdiskusi bersama kelompok.
3. Gunakan bahasa yang baik dan benar.
4. Pastikan struktur teks prosedurnya lengkap.

Soal Tes:

Tuliskan satu teks prosedur berdasarkan topik yang telah kamu pelajari bersama kelompokmu.

Teks prosedurnya harus memuat:

- Judul
- Tujuan dari prosedur
- Alat dan bahan (jika diperlukan)
- Langkah-langkah kerja secara runtut
- Penutup (opsional)

Topik: Cara Membuat Es Jeruk Segar

Es Jeruk Segar

Tujuan dari prosedur tersebut yaitu untuk membuat es jeruk yang segar yang dapat membuat tenggorokkan kita yang kering menjadi lebih ringan.

alat yang digunakan juga sederhana, pisau untuk memotong buah, alat pemeras jeruk

bahan yang digunakan juga sederhana jeruk, air dan gula secukupnya jangan lupa es batu.

langkah membuatnya yaitu memotong jeruk dan memerasnya dengan alat pemeras jeruk tambahkan air dan gula secukupnya tambahkan es batu agar lebih segar.

sekitan prosedur pembuatan es jeruk segar semoga bermanfaat 🍊

① Judul. 4
 ② tujuan. 4
 ③ alat dan bahan. 4
 ④ langkah-langkah. 4
 ⑤ kalimat imperatif. 4
 ⑥ kalimat keterangan. 4
 ⑦ kalimat temporal. 4
 ⑧ Verba material. 4
 ⑨ Verba tingkah laku. 2
 ⑩ struktur teks. 4

Nilai Terendah

NAMA : M. SATIA RAMADAN

KELAS : XI-1

$$\frac{25}{40} \times 100 = 62,5$$

- 1. Judul : 3
- 2. Tujuan : 3
- 3. alat dan bahan : 2
- 4. langkah-langkah : 3
- 5. kalimat imperatif : 3
- 6. kalimat keterangan : 2
- 7. kalimat temporal : 3
- 8. Verba material : 3
- 9. Verba tingkah laku : 1
- 10. Struktur teks yang runtut : 2

TUGAS AKHIR (Kelas Eksperimen)

Petunjuk:

1. Bacalah soal dengan teliti.
2. Tugas ini dikerjakan secara individu, meskipun kamu sudah berdiskusi bersama kelompok.
3. Gunakan bahasa yang baik dan benar.
4. Pastikan struktur teks prosedurnya lengkap.

Soal Tes:

Tuliskan satu teks prosedur berdasarkan topik yang telah kamu pelajari bersama kelompokmu.

Teks prosedurnya harus memuat:

- Judul : Cara membuat es jeruk segar
- Tujuan dari prosedur : Memberi langkah praktis membuat es jeruk sederhana
- Alat dan bahan (jika diperlukan) : jeruk segar, air putih, es batu
- Langkah-langkah kerja secara runtut
- Penutup (opsional)

Topik: Cara Membuat Es Jeruk Segar

Pertama, belahlah jeruk lalu peraslah hingga mengeluarkan air, kemudian tuanglah air jeruk ke dalam gelas. Setelah itu tambahkan air putih secukupnya. Akhirnya masukkan es batu sesuai selera.

Lampiran 12 Lembar Hasil Kelas Kontrol Nilai Tertinggi

$$\frac{32}{40} \times 100 = 80$$

X1-2

TUGAS AKHIR (Kelas Kontrol)

Petunjuk:

1. Bacalah soal dengan teliti.
2. Tugas ini dikerjakan secara individu, meskipun kamu sudah berdiskusi bersama kelompok.
3. Gunakan bahasa yang baik dan benar.
4. Pastikan struktur teks prosedurmu lengkap.

Soal Tes:

Tuliskan satu teks prosedur berdasarkan topik yang telah kamu pelajari bersama kelompokmu.

Teks prosedurmu harus memuat:

- Judul
- Tujuan dari prosedur
- Alat dan bahan (jika diperlukan)
- Langkah-langkah kerja secara runtut
- Penutup (opsional)

Topik: Cara Membuat Es Jeruk Segar

Judul • 4
 2) Tujuan • 3
 3) Alat dan bahan • 3
 4) Langkah-langkah • 4
 5) Kalimat Imperatif • 3
 6) Kalimat Keterangan • 3
 7) Kalimat Temporal • 3
 8) Verba Material • 4
 9) Verba Tindakan Laku • 3
 10) Struktur Teks • 3

cara membuat es jeruk segar
 untuk menciptakan minuman yg segar
 - hal nya mem buat pua ma jeruk/blender, es dan gelas. Bahan: jeruk, gula, es, air.
 1. potong jeruk sedikit 3 buah
 2. Tam bah ke gula sedikit agar ma nam bol Ra ta manis pua jeruk
 3 Tam bah ke air dan selatit
 4 Tam bah ke es bila ingi es jeruk
 dengan
 penting: Es jeruk sangat baik bagi kesehatan tubuh karena di setiap jeruk terdapat kandungan vitamin C.
 Es jeruk juga membuat dahaga kita hilang setelah beraktivitas

Nilai Terendah

Nama : RANU AKUGERAN PANGGUNG
 Kelas : X 1-2

$$\frac{18}{40} \times 100 = 45$$

TUGAS AKHIR (Kelas Kontrol)

Petunjuk:

1. Bacalah soal dengan teliti.
2. Tugas ini dikerjakan secara individu, meskipun kamu sudah berdiskusi bersama kelompok.
3. Gunakan bahasa yang baik dan benar.
4. Pastikan struktur teks prosedurmu lengkap.

Soal Tes:

Tulislah satu teks prosedur berdasarkan topik yang telah kamu pelajari bersama kelompokmu.

Teks prosedurmu harus memuat:

- Judul
- Tujuan dari prosedur
- Alat dan bahan (jika diperlukan)
- Langkah-langkah kerja secara runtut
- Penutup (opsional)

Topik: Cara Membuat Es Jeruk Segar

1) Judul = 2
 2) Tujuan = 2
 3) Alat dan bahan = 2
 4) Langkah = 2
 5) Imperatif = 2
 6) Keterangan = 1
 7) Temporal = 2
 8) Material = 2
 9) Tingkat kata = 1
 10) Struktur Teks = 2

es jeruk.
 Bisa buat es jeruk -
 Blender, buah jeruk -
 - masukan jeruk ke blender
 - setelah itu boleh
 di minum -

Lampiran 13 Dokumentasi Kelas Eksperimen





Dokumentasi Kelas Kontrol



Cek Turnitint dan Plagiasi

Skripsi_shakila_chairani-1757975813605

ORIGINALITY REPORT

6%	5%	2%	5%
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	jptam.org Internet Source	2%
2	eprints.uny.ac.id Internet Source	1%
3	Submitted to Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Student Paper	1%
4	repository.umsu.ac.id Internet Source	1%
5	idoc.pub Internet Source	1%

Exclude quotes On

Exclude matches < 80 words

Exclude bibliography On

Surat Permohonan Seminar



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

SURAT PERMOHONAN

Medan, 14 Juni 2025

Lamp : Satu Berkas
 Hal : Seminar Proposal Skripsi

Yth. Ketua Program Studi Pendidikan
 Bahasa Indonesia
 FKIP UMSU

Bismillahirrahmannirrahim

Assalamu'alaikum, Wr. Wb

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Mahasiswa : Shakila Chairani
 NPM : 2102040037
 Program Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia
 Judul Proposal : Pengaruh Media Pembelajaran *Augmented Reality* (AR) Terhadap Kemampuan Menulis Teks Prosedur Oleh Siswa Kelas XI Siswa Kelas SMA Muhammadiyah 01 Medan Tahun Pembelajaran 2024/2025


Dengan ini mengajukan seminar proposal skripsi kepada Bapak/Ibu.

Sebagai bahan pertimbangan Bapak/Ibu saya lampirkan:

1. Foto kopi proposal skripsi yang telah disetujui pembimbing satu eksampiar;
2. Kuitansi biaya seminar satu lembar (Asli dan fotocopy)
3. Kuitansi SPP yang sedang berjalan satu lembar (Asli dan fotocopy)
4. Foto kopi K1, K2, K3

Demikianlah surat permohonan ini saya sampaikan ke hadapan Bapak/Ibu. Atas kesediaan Bapak/Ibu mengabulkan permohonan ini, saya ucapkan terima kasih.

Wassalam
 Pemohon,


 Shakila Chairani

Surat Keterangan



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp.061-6619056 Ext, 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

SURAT KETERANGAN

Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, menerangkan bahwa ini:


Nama Mahasiswa : Shakila Chairani
NPM : 2102040037
Program Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia
Judul Proposal : Pengaruh Media Pembelajaran *Augmented Reality* (AR) terhadap Kemampuan Menulis Teks Prosedur Oleh Siswa Kelas XI SMA Muhammadiyah 01 Medan Tahun Pembelajaran 2024/2025

Benar telah melakukan seminar proposal skripsi pada hari Kamis, Tanggal 19 Juni Tahun 2025.

Demikianlah surat keterangan ini dibuat untuk memperoleh surat izin riset dari Dekan Fakultas. Atas kesediaan dan kerjasama yang baik, kami ucapkan terima kasih.

Medan, Juli 2025

Ketua Program Studi,


Mutia Febriyana, S.Pd., M.Pd.

Lembar Pengesahan proposal



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
 UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
 FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

LEMBAR PENGESAHAN HASIL SEMINAR PROPOSAL

Proposal yang sudah diseminarkan oleh mahasiswa di bawah ini :

Nama Mahasiswa : Shakila Chairani
 NPM : 2102040037
 Program Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia
 Judul Proposal : Pengaruh Media Pembelajaran *Augmented Reality* (AR) terhadap Kemampuan Menulis Teks Prosedur Oleh Siswa Kelas XI SMA Muhammadiyah 01 Medan Tahun Pembelajaran 2024/2025

Pada hari Kamis, Tanggal 19 Juni Tahun 2025 sudah layak menjadi proposal skripsi.

Medan, 31 Juli 2025

Disetujui oleh :

Dosen Pembahas,

Dosen Pembimbing

Dr. Mhd Isman, M. Hum

Winarti, S.Pd., M.Pd

Diketahui oleh
 Ketua Program Studi

Mutia Febristiana, S.Pd., M.Pd.



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: fkip@umsu.ac.id

BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL

Pada hari ini Kamis, Tanggal 19 Juni Tahun 2025 diselenggarakan seminar prodi Pendidikan Bahasa Indonesia menerangkan bahwa :

Nama Mahasiswa : Shakila Chairani
NPM : 2102040037
Program Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia
Judul Proposal : Pengaruh Media Pembelajaran *Augmented Reality* (AR) terhadap Kemampuan Menulis Teks Prosedur Oleh Siswa Kelas XI SMA Muhammadiyah 01 Medan Tahun Pembelajaran 2024/2025

Revisi / Perbaikan :

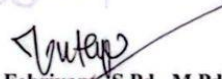
No	Uraian/Saran Perbaikan
1.	Latar belakang
2.	Identifikasi masalah diperbaiki
3.	Desain eksperimen
4.	Pemusan masalah
5.	Uji validitas

Medan, 30 Juli 2025

Proposal ini dinyatakan Layak/ Tidak Layak* dilanjutkan untuk penulisan skripsi.

Diketahui

Ketua Program Studi


Mutia Febriyana, S.Pd., M.Pd.

Pembahas


Dr. Mhd Isman, M. Hum

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

I. Data Pribadi

Nama : Shakila Chairani
 Npm : 2102040037
 Tempat / Tanggal Lahir : Medan, 07 April 2003
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Agama : Islam
 Kewarganegaraan : Indonesia
 Anak Ke : 2 (Dua)
 Alamat : Jl. Dairi GG. Nusa 66-D LK IV
 Email : yupishakila@gmail.com

II. Nama Orang Tua

Ayah : Muslim
 Ibu : Sri Pertiwi
 Alamat : Jl. Dairi GG. Nusa 66-D LK IV

III. Jenjang Pendidikan

SD (2008-2014) : SD Cenderamata
 SMP (2014-2017) : YPI Amir Hamzah
 SMK (2017-2020) : SMK Negeri 10 Medan

Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah