

BAB II LANDASAN TEORETIS

2.1 Kajian Pustaka

2.1.1 Hakikat Pembelajaran Menulis Teks Deskripsi di kelas VII

Berdasarkan Kurikulum Merdeka

Dalam kerangka Kurikulum Merdeka, pemerintah menetapkan Capaian Pembelajaran (CP) sebagai standar kompetensi yang harus dicapai peserta didik pada setiap fase perkembangan. CP berfungsi sebagai acuan umum yang menggambarkan kemampuan esensial yang perlu dikuasai secara bertahap dan berkelanjutan. Untuk mengoperasionalkan CP dalam praktik pembelajaran, rumusan tersebut dijabarkan ke dalam Alur Tujuan Pembelajaran (ATP). ATP menjadi pedoman dalam merancang proses pembelajaran agar lebih terarah. Di dalamnya termuat komponen utama, yakni Capaian Pembelajaran, elemen CP, Tujuan Pembelajaran (TP), serta Indikator Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (IKTP). Keempat komponen tersebut saling berkaitan dan menjadi dasar dalam menentukan arah, strategi, serta tolok ukur keberhasilan pembelajaran di kelas.

2.1.1.1 Capaian Pembelajaran

Anggraena dkk. (2022:41) mengemukakan, “Capaian Pembelajaran (CP) adalah kompetensi minimum yang harus dicapai peserta didik untuk setiap mata pelajaran.” Capaian Pembelajaran (CP) berfungsi sebagai kerangka acuan yang jelas bagi pendidik dalam merancang pembelajaran. Capaian pembelajaran ini merupakan pedoman yang digunakan untuk merancang Tujuan Pembelajaran (TP) dan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP). Capaian Pembelajaran (CP) disusun berdasarkan fase perkembangan peserta didik pada setiap jenjang pendidikan. Pada penelitian ini, CP yang dijadikan rujukan adalah fase D untuk jenjang SMP/MTs/Paket B. Ketentuan tersebut tercantum dalam Keputusan Kepala BSKAP Kemendikbudristek (2022:10) ialah,

“Pada akhir fase D, peserta didik memiliki kemampuan berbahasa untuk berkomunikasi dan bernalar sesuai dengan tujuan, konteks sosial, dan akademis. Peserta didik mampu memahami, mengolah, dan menginterpretasi informasi

paparan tentang topik yang beragam dan karya sastra. Peserta didik mampu berpartisipasi aktif dalam diskusi, mempresentasikan, dan menanggapi informasi nonfiksi dan fiksi yang dipaparkan; Peserta didik menulis berbagai teks untuk menyampaikan pengamatan dan pengalamannya dengan lebih terstruktur, dan menuliskan tanggapannya terhadap paparan dan bacaan menggunakan pengalaman dan pengetahuannya. Peserta didik mengembangkan kompetensi diri melalui pajanan berbagai teks untuk penguatan karakter”.

2.1.1.2 Elemen Capaian Pembelajaran

Dalam implementasi Kurikulum Merdeka, Capaian Pembelajaran (CP) dirancang berdasarkan fase perkembangan peserta didik pada setiap jenjang pendidikan. Secara sistematis, fase tersebut dibagi menjadi enam tingkatan, mulai dari fase A hingga fase F. Pada jenjang SMP/MTs/Paket B, peserta didik berada pada fase D yang menjadi acuan dalam penetapan kompetensi yang harus dicapai. Pada fase D, mata pelajaran Bahasa Indonesia mencakup empat elemen utama, yakni menyimak, membaca dan memirsa, berbicara serta mempresentasikan, dan menulis. Keempat elemen tersebut menjadi landasan dalam pengembangan kemampuan berbahasa peserta didik secara terpadu. Dalam penelitian ini, fokus kajian diarahkan pada elemen menulis, khususnya menulis teks deskripsi, BSKAP Kemendikbudristek (2022:11) menguraikan elemen menulis pada capaian pembelajaran pada akhir fase D, sebagai berikut.

Tabel 2. 1 Capaian Pembelajaran Fase D Berdasarkan Kurikulum

Elemen	Capaian Pembelajaran
Menulis	Peserta didik mampu menulis gagasan, pikiran, pandangan, arahan atau pesan tertulis untuk berbagai tujuan secara logis, kritis, dan kreatif. Peserta didik juga menuliskan hasil penelitian menggunakan metodologi sederhana dengan mengutip sumber rujukan secara etis. Menyampaikan ungkapan rasa simpati, empati, peduli, dan pendapat pro/kontra secara etis dalam memberikan penghargaan secara tertulis dalam teks multimodal. Peserta didik

	mampu menggunakan dan mengembangkan kosakata baru yang memiliki makna denotatif, konotatif, dan kiasan untuk menulis. Peserta didik menyampaikan tulisan berdasarkan fakta, pengalaman, dan imajinasi secara indah dan menarik dalam bentuk prosa dan puisi dengan penggunaan kosa kata secara kreatif.
--	---

2.1.1.3 Tujuan Pembelajaran

Mengacu pada perencanaan pembelajaran, tujuan pembelajaran dipahami sebagai pernyataan yang merumuskan kompetensi atau hasil belajar yang diharapkan dikuasai peserta didik setelah mengikuti rangkaian kegiatan pembelajaran. Rumusan tersebut menjadi acuan dalam mengarahkan proses, strategi, serta evaluasi pembelajaran agar selaras dengan capaian yang telah ditetapkan. Hasil belajar yang dimaksud dalam tujuan pembelajaran meliputi penguasaan pengetahuan, pembentukan sikap, serta keterampilan. Penyusunan Tujuan pembelajaran (TP) perlu dirumuskan dengan mempertimbangkan bukti ketercapaian yang dapat diukur. Bukti tersebut berupa indikator atau performa yang dapat diamati dan dinilai melalui asesmen. Dalam penelitian ini, tujuan pembelajaran yang dirumuskan adalah peserta didik mampu menulis gagasan, pikiran, pandangan, arahan, atau pesan tertulis dalam bentuk teks deskripsi dengan memerhatikan struktur dan kaidah kebahasaan dengan tepat.

2.1.1.4 Indikator Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (IKTP)

Indikator Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (IKTP) merupakan komponen penting dalam perancangan pembelajaran dalam Kurikulum Merdeka. IKTP dirumuskan sebagai penjabaran operasional dari Tujuan Pembelajaran (TP) yang berfungsi untuk memperjelas kompetensi yang perlu ditunjukkan oleh peserta didik. Hal ini sejalan dengan pendapat Hariani, dkk (2023) menjelaskan “Indikator Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (IKTP) merupakan turunan dari Tujuan Pembelajaran (TP)”. Melalui IKTP, pencapaian yang sebelum ini bersifat umum dalam TP menjadi lebih terukur dan teramati. Keberadaan IKTP mempunyai peran penting karena menjadi rujukan dalam menyusun instrumen penilaian. Dengan

indikator yang dirumuskan secara khusus, guru dapat memastikan proses pembelajaran berjalan selaras dengan tujuan yang telah ditetapkan.

Adapun Indikator Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (IKTP) dalam penelitian ini diuraikan sebagai berikut.

- 1) Peserta didik mampu menulis teks deskripsi berdasarkan informasi yang diperoleh dari media visual imersif tiga dimensi (3D).
- 2) Peserta didik mampu menulis teks deskripsi yang memuat struktur teks secara lengkap (identifikasi, deskripsi bagian, dan simpulan/kesan) berdasarkan media visual imersif tiga dimensi (3D).
- 3) Peserta didik mampu menulis teks deskripsi dengan menggunakan kaidah kebahasaan yang tepat seperti penggunaan kata sifat, kata benda/rujukan, kata hubung, kata kerja dan kata kias berdasarkan media visual imersif tiga dimensi (3D).
- 4) Peserta didik mampu menulis teks deskripsi dengan memperhatikan ketepatan penggunaan ejaan dan tanda baca berdasarkan media visual imersif tiga dimensi (3D).

2.1.2 Hakikat Pembelajaran Menulis

2.1.2.1 Konsep Pembelajaran Menulis

Menulis merupakan proses mengemukakan ide dan gagasan dalam bahasa tulis. Dalam konteks pembelajaran, kegiatan menulis tidak hanya berorientasi pada hasil tulisan, tetapi juga pada proses yang membimbing peserta didik dalam mengembangkan kemampuan menulis. Abidin (2021:186) menyatakan bahwa, “Pembelajaran menulis haruslah ditafsirkan sebagai sebuah proses yang ditujukan untuk mengembangkan serangkaian aktivitas siswa dalam rangka menghasilkan sebuah tulisan di bawah bimbingan, arahan, dan motivasi guru”. Sejalan dengan pendapat tersebut, Tarigan (2008:9) menjelaskan pembelajaran menulis dirancang untuk mencapai beberapa tujuan sebagai berikut.

1. Membantu peserta didik memahami cara mengekspresikan bahasa dalam bentuk tulisan melalui berbagai kegiatan menulis.
2. Mendorong peserta didik mengekspresikan diri secara bebas dalam tulisan

3. Mengajarkan peserta didik menggunakan bentuk bahasa yang tepat dan serasi dalam ekspresi menulis
4. Mengembangkan kemampuan menulis peserta didik secara bertahap melalui berbagai latihan menulis sehingga tumbuh rasa percaya diri dalam mengemukakan gagasan secara tertulis.

Pembelajaran keterampilan menulis ini tidak diperoleh secara otomatis melainkan harus melalui latihan dan praktik yang banyak dan teratur karena pada hakikatnya kemampuan menulis adalah hasil dari sebuah proses. Pembelajaran menulis seyogiayanya dikemas melalui serangkaian aktivitas aktif kreatif. Aktivitas tersebut tidak hanya bersifat reproduktif seperti menyalin atau materi teks yang telah ada melainkan lebih diarahkan pada proses produksi tulisan yang orisinal serta mencerminkan daya kreativitas peserta didik.

2.1.2.2 Tujuan Pembelajaran Menulis

Kemampuan menulis tidak diperoleh secara alamiah, melainkan dikembangkan melalui proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, tujuan pembelajaran menulis dirumuskan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai. Menurut Abidin (2021:187) “Secara esensial minimalnya ada tiga tujuan utama pembelajaran menulis yang dilaksanakan para guru di sekolah. Ketiga tujuan tersebut adalah (1) menumbuhkan kecintaan menulis pada diri siswa, (2) mengembangkan kemampuan siswa menulis, (3) membina jiwa kreativitas para siswa untuk menulis. Ketiga tujuan ini merupakan tujuan minimal yang harus dicapai para siswa melalui proses pembelajaran menulis yang dialaminya”.

Tujuan pertama, menumbuhkan kecintaan merupakan aspek penting sebagai dasar terbentuknya kebiasaan menulis. Mengingat menulis merupakan keterampilan, penguasaanya sangat ditentukan oleh intensitas latihan. Semakin sering peserta didik menulis, semakin baik kualitas tulisannya. Selanjutnya, pembelajaran menulis bertujuan mengembangkan kemampuan peserta didik dalam menghasilkan berbagai jenis tulisan sesuai dengan tujuan, sasaran pembaca dan konteks sosial budaya. Selain itu, pembelajaran menulis bertujuan membina kreativitas peserta didik. Menulis tidak hanya dipandang sebagai kompetensi

akademik tetapi juga sebagai aktivitas produktif yang memberikan manfaat psikologis ekonomis dan sosiologis.

Kegiatan menulis dilakukan untuk mencapai tujuan tertentu yang telah ditetapkan oleh penulis. Penentuan tujuan tersebut menjadi bagian penting yang dapat memberikan arah dalam proses penulisan, mulai dari menentukan topik hingga memilih bentuk tulisan yang sesuai. Tarigan (2008:24) memaparkan sekiranya ada 4 tujuan dalam menulis yaitu sebagai berikut:

- 1) Memberitahukan atau mengajar;
- 2) Meyakinkan atau mendesak;
- 3) Menghibur atau menyenangkan;
- 4) Menguatarkan/mengekspresikan perasaan dan emosi yang berapi-api.

Pendapat lain mengenai tujuan menulis juga dipaparkan oleh Semi (2020:14) menyatakan “Secara umum tujuan orang menulis adalah (1) untuk menceritakan sesuatu; (2) untuk memberi petunjuk atau pengarahan; (3) untuk menjelaskan sesuatu; dan (4) untuk meyakinkan”.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, dapat ditarik simpulan bahwa tujuan pembelajaran menulis tidak hanya berfokus pada pengembangan kemampuan peserta didik dalam menghasilkan tulisan, tetapi juga menumbuhkan minat dan kreativitas menulis. Selain itu, kegiatan menulis dilakukan untuk berbagai tujuan, seperti menyampaikan informasi, memberikan penjelasan, meyakinkan pembaca, mengungkapkan gagasan maupun perasaan, serta memberikan hiburan sesuai dengan maksud yang ingin dicapai oleh penulis.

2.1.2.3 Prinsip Pembelajaran Menulis

Pembelajaran menulis perlu memperhatikan berbagai prinsip agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Penerapan prinsip-prinsip tersebut diharapkan mampu mendukung peserta didik dalam mengembangkan kemampuan menulis secara bertahap dan berkelanjutan. Brown dalam (Abidin 2021:192) menjelaskan prinsip-prinsip pembelajaran menulis sebagai berikut.

- 1) Pembelajaran menulis seyogyanya mencerminkan praktik menulis yang efektif. Oleh sebab itu, peserta didik perlu dibiasakan menulis dengan

mempertimbangkan tujuan komunikasi, sasaran pembaca serta penggunaan strategi dan alokasi waktu yang memadai.

- 2) Pembelajaran menulis hendaknya memberi perhatian yang proporsional terhadap aspek proses maupun hasil tulisan.
- 3) Kegiatan pembelajaran perlu disesuaikan dengan latar belakang budaya yang dimiliki peserta didik agar proses belajar lebih relevan dan kontekstual.
- 4) Pendekatan *whole language* dianjurkan untuk diterapkan dalam pembelajaran menulis dengan memadukan aktivitas membaca dan menulis.
- 5) Pembelajaran menulis hendaknya dirancang secara autentik yakni memberikan pengalaman yang bermakna dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.
- 6) Proses pembelajaran melalui sejumlah tahapan yakni tahap pramenulis, tahap menulis, dan tahap pascamenulis.
- 7) Pelaksanaan pembelajaran menulis dianjurkan untuk menerapkan strategi kolaboratif, interaktif serta kooperatif.
- 8) Dalam melakukan koreksi terhadap kesalahan tulisan peserta didik dibutuhkan strategi yang tepat.
- 9) Terlebih dahulu menyampaikan materi pembelajaran menulis untuk dipahami peserta didik dalam menulis.

Terdapat beberapa prinsip lain dalam pembelajaran menulis sebagai berikut.

- 1) Menerapkan pola tulis, pikir, kontrol, agar siswa terbiasa dan mau menulis.
- 2) Mempunyai orientasi jangka panjang guna menumbuhkan kreativitas peserta didik.
- 3) Menyediakan sarana publikasi tulisan untuk meningkatkan motivasi.
- 4) Melaksanakan penilaian formatif secara tepat agar perbaikan kelemahan peserta didik lebih terarah.
- 5) Menekankan kreativitas, meliputi kemampuan menulis secara orisinal, lancar, fleksibel dan memiliki manfaat.
- 6) Mengintegrasikan penggunaan teknologi dalam kegiatan menulis.

Berdasarkan pendapat tersebut, dapat ditarik simpulan bahwa pembelajaran menulis perlu dirancang secara sistematis dengan memperhatikan proses pembelajaran, karakteristik peserta didik, penggunaan strategi dan media yang sesuai, serta penilaian yang berkesinambungan. Prinsip-prinsip tersebut menjadi landasan dalam merancang pembelajaran menulis teks deskripsi pada penelitian ini agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

2.1.2.4 Prosedur Pembelajaran Menulis

Pencapaian tujuan pembelajaran menulis memerlukan tahapan pembelajaran yang dilaksanakan secara terstruktur sehingga peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang terarah pada setiap tahapannya. Abidin (2021:194) menyatakan, “Prosedur pembelajaran menulis terdiri dari atas tiga tahapan yakni tahap pramenulis, tahap menulis, dan tahap pascamenulis. Tahap pramenulis adalah tahapan yang dilakukan siswa untuk mempersiapkan diri dalam menulis. Tahap menulis adalah tahapan tempat siswa secara langsung melaksanakan praktik menulis. Tahap pascamenulis adalah tahapan yang memberikan kesempatan bagi siswa untuk memperbaiki hasil tulisannya dan akhirnya memberikan kesempatan bagi siswa untuk memublikasikan produk tulisan yang dihasilkannya”.

Brown (2001) menjelaskan beberapa aktivitas pramenulis sebagai berikut.

- 1) Membaca dan menyimak untuk menulis secara ekstensif sehingga dapat memperoleh ide sebagai bahan tulisan.
- 2) Curah pendapat, yakni peserta didik mengemukakan gagasan terkait objek yang akan dijadikan tulisan.
- 3) Mendiskusikan ide bersama teman sekelompok guna mengembangkan gagasan.
- 4) Menjawab pertanyaan pemantik dari pendidik sebagai dasar penyusunan tulisan.
- 5) Menjalankan penelitian di luar kelas yang bertujuan untuk mengeksplorasi dan menemukan sumber ide.
- 6) Menggunakan kata kunci yang diberikan oleh pendidik dan peserta didik lain sebagai dasar menulis.

Sejalan dengan pendapat tersebut, Sorenson (2010) menjelaskan sejumlah preferensi kegiatan pramenulis ialah,

- 1) Mengumpulkan pikiran informasi;
 - a) membaca berbagai sumber
 - b) tukar pikiran dalam kelompok
 - c) melakukan tanya jawab dengan informan
 - d) merefleksikan pengalaman belajar
 - e) menelaah kembali jurnal harian yang telah dibuat
 - f) melakukan *brainstorming*
 - g) menyusun sejumlah gagasan
 - h) mengorganisasi gagasan ke dalam bentuk grafik
 - i) mengingat kembali pengalaman sehari-hari
 - j) mengingat pengalaman yang dialami secara langsung
- 2) Menetapkan dan memberi judul pada topik yang paling dikuasai dan diminati peserta didik.
- 3) Membatasi ruang lingkup topik yang dibahas.
- 4) Menetapkan tujuan dan maksud penulisan.
- 5) Menetapkan sasaran pembaca.
- 6) Membuat kerangka karangan.

Tahap kedua dalam proses pembelajaran menulis adalah menulis. Tahap ini peserta didik mengembangkan kerangka karangan yang telah disusun sebelumnya menjadi draft utuh. Sorenson (2010) menjelaskan tahap proses menulis berikut.

- 1) Mempersiapkan diri sebelum menulis.
- 2) Mengembangkan tulisan dari kerangka karangan yang telah disusun.
- 3) Menerapkan pendekatan "yo-yo" yakni menulis sambil sesekali meninjau kembali tahap pramenulis guna memastikan kejelasan gagasan.
- 4) Membiarkan pikiran kita untuk mengalir secara bebas. Pada tahap penulisan, perhatian terhadap kesalahan kata, maupun ejaan untuk sementara dapat diabaikan terlebih dahulu serta kegiatan membaca ulang tulisan yang belum selesai sebaiknya tidak dilakukan.
- 5) Mengembangkan paragraf sesuai dengan teknik pengembangan yang tepat.

- 6) Mempertahankan konsistensi pada tema tulisan.
- 7) Menunda perhatian terhadap kesalahan-kesalahan teknis yang terjadi.
- 8) Menyusun drat tulisan secara utuh dalam satu kali penulisan.

Tahap pascamenulis dapat ditempuh melalui berbagai aktivitas. Hal ini dikemukakan Brown (2001) menjelaskan berbagai aktivitas tersebut ialah,

- 1) Melakukan revisi dan penyuntingan secara mandiri.
- 2) Melakukan revisi dan penyuntingan berdasarkan umpan balik dari pendidik.
- 3) Melakukan revisi dan penyuntingan berdasarkan teman sebaya
- 4) Melakukan peninjauan ulang tulisan secara mendalam
- 5) Melakukan publikasi terhadap hasil tulisan.

Senada dengan pendapat tersebut, Sorenson (2010) menjelaskan sejumlah kegiatan pascamenulis ialah,

- 1) Mengecek struktur secara keseluruhan tulisan untuk memastikan pembagian pendahuluan, isi, dan penutup.
- 2) Mengevaluasi struktur paragraf.
- 3) Memeriksa struktur kalimat.
- 4) Menelaah bagian-bagian penting yang difokuskan pada tulisan.
- 5) Memeriksa konsistensi isi, bahasa, ejaan, dan aspek lainnya.
- 6) Melakukan peninjauan ulang tulisan secara mendalam untuk menganalisis tata bahasa, penggunaan tanda baca, serta substansi tulisan.
- 7) Mempublikasikan tulisan yang dibuat.

Berdasarkan pendapat para ahli yang telah dipaparkan, dapat ditarik simpulan bahwa prosedur pembelajaran menulis dilaksanakan melalui tiga tahapan yaitu pramenulis, menulis, dan pascamenulis. Tahap pramenulis bertujuan membantu peserta didik menemukan, mengembangkan, dan mengorganisasi ide sebelum menulis. Tahap menulis merupakan proses menuangkan ide ke dalam bentuk tulisan berdasarkan kerangka yang telah disusun. Adapun tahap pascamenulis dilakukan melalui kegiatan merevisi, menyunting, mengevaluasi, serta mempublikasikan hasil tulisan sehingga kualitas tulisan peserta didik menjadi lebih baik.

2.1.3 Hakikat Teks Deskripsi

2.1.3.1 Pengertian Teks Deskripsi

Teks deskripsi yakni salah satu jenis teks yang dipelajari peserta didik berdasarkan kurikulum Merdeka. Jenis teks ini bertujuan untuk memaparkan dan mendeskripsikan suatu objek secara rinci. Pandangan tersebut senada dengan pendapat Kosasih dan Endang (2018:16) menyatakan,

“Teks deskripsi adalah teks yang menggambarkan suatu objek atau keadaan tertentu dengan serinci-rincinya berdasarkan sudut pandang penulisnya. Objek yang dimaksud bisa berupa keadaan alam ditempat tertentu, keadaan hewan atau keadaan orang. Misalnya hewan yang Bernama si Manis atau orang yang Bernama Pak Ahmad. Dengan teks tersebut, penulis bertujuan untuk menggambarkan suatu objek sehingga pembacanya seolah-olah menyaksikan dan merasakan langsung suatu objek dengan sejelas-jelasnya atau secara terperinci.”

Menurut Agustinalia (2022:1) menjelaskan, “Teks deskripsi merupakan teks atau bacaan yang gagasan utamanya disampaikan dengan cara menggambarkan secara jelas objek atau peristiwa secara terperinci. Dengan penjelasan tersebut, maka pembaca seolah-olah dapat merasakan secara langsung hal yang sedang diungkapkan di dalam teks tersebut.” Teks deskripsi berfungsi untuk menggambarkan suatu objek secara rinci dengan didukung oleh fakta-fakta yang relevan (Anshori dan Damaianti 2022).

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat ditarik simpulan bahwa teks deskripsi merupakan jenis teks yang bertujuan menyajikan uraian secara rinci dan konkret berkenaan suatu objek, peristiwa maupun tempat. Penyajian tersebut dilakukan agar pembaca memperoleh kesan seakan-akan menyaksikan bahkan dapat merasakan secara langsung objek yang dideskripsikan tersebut.

Contoh teks deskripsi

Pantai Kuta, Bali

Pantai Kuta merupakan salah satu destinasi wisata paling terkenal di Indonesia yang memikat jutaan pengunjung setiap tahunnya. Terletak di selatan Pulau Dewata, Bali, pantai ini menawarkan pemandangan yang memukau dengan pasir putih yang lembut dan ombak biru yang mengundang. Kuta memang terkenal

dengan ombaknya yang ideal untuk berselancar, menjadikannya surga bagi para peselancar dari berbagai penjuru dunia. Bahkan bagi mereka yang baru belajar, banyak sekolah selancar yang siap memberikan pelatihan dasar hingga tingkat lanjut.

Di sepanjang pantai, terdapat deretan kafe, restoran, dan toko-toko yang menjual berbagai souvenir khas Bali, seperti kerajinan tangan, pakaian, dan perhiasan. Suasana di sini seakan tidak pernah mati. Dari pagi hingga malam hari, Pantai Kuta ramai dengan berbagai aktivitas, mulai dari kegiatan olahraga, tempat bersantai, hingga hiburan.

Salah satu momen yang paling ditunggu-tunggu di Pantai Kuta adalah saat matahari terbenam. Pemandangan matahari tenggelam di ufuk barat yang memancarkan warna oranye dan merah jambu di langit menjadikan pantai ini tempat favorit bagi para fotografer dan pasangan yang ingin menikmati momen romantis. Tidak heran jika Pantai Kuta selalu dipenuhi wisatawan yang ingin menangkap keindahan sunset yang spektakuler.

Keindahan alam dan fasilitas yang lengkap membuat Pantai Kuta sebagai destinasi wajib bagi siapa saja yang berkunjung ke Bali. Dari petualangan selancar hingga bersantai menikmati pemandangan, Pantai Kuta menawarkan pengalaman yang tak terlupakan bagi setiap pengunjungnya.

Sumber: <https://www.ruangguru.com/blog/contoh-teks-deskripsi-dan-strukturnya>

2.1.3.2 Struktur Teks Deskripsi

Teks deskripsi mempunyai struktur yang menjadikannya tersusun secara sistematis dan padu. Umumnya struktur teks deskripsi terdiri atas tiga unsur meliputi identifikasi, deskripsi bagian dan penutup. Kosasih dan Endang (2018:16) menjelaskan struktur teks deskripsi meliputi hal-hal berikut.

- 1) Identifikasi atau pernyataan umum, bagian yang mengenalkan objek yang digambarkan.
- 2) Deskripsi bagian, yakni penggambaran aspek-aspek dari objek itu. Misalnya, jika yang digambarkan seseorang, hal-hal yang dideskripsikan meliputi, ciri-ciri fisik, sifat dan perilakunya.

- 3) Simpulan/Kesan-kesan, yaitu berupa kekaguman atau ketertarikan penulis terhadap objek yang digambarkan.

Agustinalia (2022:11) menjelaskan, “Struktur teks deskripsi terdiri atas 1) identifikasi atau bagian umum, bagian ini berisi nama objek, lokasi, sejarah lahirnya, makna nama, atau pernyataan umum lainnya tentang objek yang dideskripsikan; 2) deskripsi bagian, bagian ini berisi perincian objek yang berdasarkan tanggapan subjektif penulis.”

Mengenai struktur teks deskripsi, Anshori dan Damaiati (2022:259) menjelaskan sebagai berikut.

- 1) Pernyataan umum merupakan pembuka, berada di paragraf awal teks yang berisi pengantar deskripsi subjek secara umum kepada pembaca dan detail tentang kapan, di mana, siapa, dan apa subjek yang dideskripsikan.
- 2) Deskripsi subjek dimulai dengan kalimat topik pada tiap-tiap paragraf, setiap kalimat topik diulas secara detail, serta setiap paragraf menjelaskan suatu gambaran subjek secara jelas.
- 3) Simpulan menunjukkan bagian akhir teks dan berisi pernyataan resume dari deskripsi yang digambarkan pada paragraf sebelumnya

Berdasarkan pendapat ahli yang telah diuraikan, penulis menyimpulkan struktur teks struktur deskripsi ialah,

- 1) Identifikasi/pernyataan umum, yaitu berfungsi mengenalkan objek atau subjek yang dideskripsikan secara umum kepada pembaca;
- 2) Deskripsi bagian merupakan inti teks yang memuat uraian rinci tentang ciri, sifat, atau aspek-aspek objek berdasarkan sudut pandang penulis.
- 3) Penutup atau simpulan, yaitu bagian yang berisi kesan, pendapat, atau ringkasan yang menguatkan gambaran objek yang telah dituangkan pada bagian sebelumnya.

2.1.3.3 Kaidah Kebahasaan Teks Deskripsi

Selain memperhatikan struktur, aspek kebahasaan juga penting dalam penulisan teks deskripsi. Kaidah kebahasaan berperan dalam membangun kepaduan serta memperjelas penggambaran objek yang dideskripsikan. Anshori & Damaiati, (2022:258-259) mengemukakan kaidah kebahasaan teks deskripsi sebagai berikut.

- 1) Menggunakan kata kerja yang menjelaskan perbuatan pada waktu terjadi. Kata kerja akan mendeskripsikan peristiwa yang terjadi pada saat itu. Misalnya, deskripsi tentang seorang tokoh akan digambarkan melalui penggunaan kata kerja yang berkaitan dengan perilaku-perilaku tokoh tersebut.
- 2) Menggunakan kata sifat untuk menggambarkan subjek secara detail. Kata sifat digunakan untuk memberikan gambaran atau detail dari subjek yang dideskripsikan.
- 3) Menggunakan kalimat topik pada awal paragraf dan mengatur pemakaian ragam aspek deskripsi. Pada awal paragraf dan mengatur pemakaian ragam aspek deskripsi. pada awal paragraf digunakan kalimat topik untuk menggambarkan subjek dan berikutnya diatur penggunaan deskripsi yang bervariasi.
- 4) Menggunakan kata keterangan untuk melukiskan subjek yang dideskripsikan sebagai detail keterangan atau penjelasan.
- 5) Menggunakan kalimat deskriptif yang memberikan gambaran atau lukisan subjek sesuai dengan kondisi dan suasana pelukisan.
- 6) Pada umumnya, retorika penyajian yang digunakan bersifat induktif karena dimulai dengan pernyataan umum dan diakhiri dengan simpulan, meskipun ada pula penyajian yang bersifat deduktif.

Agustinalia (2022:16) juga menyebutkan kaidah kebahasaan teks deskripsi sebagai berikut.

- 1) Penggunaan kata benda yang selaras dengan judul yang dideskripsikan.
- 2) Penggunaan frasa yang memuat kata benda.
- 3) Penggunaan kata sifat yang berfungsi untuk melukiskan karakteristik objek.
- 4) Pemakaian kata kerja transitif guna mengungkapkan informasi mengenai subjek.
- 5) Penggunaan keterangan tempat atau cara yang memperjelas objek yang digambarkan
- 6) Pemanfaat bahasa kias berupa perumpamaan atau metafora untuk memperkuat kesan deskriptif.

Berdasarkan berbagai pendapat ahli yang telah diuraikan, penulis dapat menyimpulkan kebahasaan teks deskripsi sebagai berikut

1) Penggunaan kata benda dan rujukan

Kata benda digunakan untuk menamai objek yang dideskripsikan baik itu orang, tempat, benda, hewan dan lainnya.

Contoh: Meja, sekolah, rumah, pantai, kucing, dan lain-lain.

2) Penggunaan kata sifat

Kata sifat berfungsi memberikan gambaran rinci mengenai ciri atau keadaan objek.

Contoh: Pantai Pangandaran memiliki pasir putih, air laut jernih dan suasana yang tenang.

3) Penggunaan kata kerja

Kata kerja digunakan untuk menggambarkan aktivitas atau keadaan objek yang dideskripsikan.

Contoh: Para pengunjung berjalan di tepi pantai sambil menikmati pemandangan laut

4) Penggunaan frasa dan kata berimbuhan

Frasa dan kata berimbuhan membantu memperjelas informais dan membuat deskripsi lebih padu.

Contoh: rumah itu memiliki teras depan yang luas dan berpagar tinggi.

5) Penggunaan kata kias

Kata kias ialah ungkapan yang digunakan untuk menyampaikan makna secara tidak langsung melalui perbandingan atau perumpamaan

Contoh: tulang punggung, wajahnya bersinar seperti bulan.

2.1.4 Hakikat Menulis Teks Deskripsi

2.1.4.1 Hakikat Menulis Teks Deskripsi

Kurikulum Merdeka mencakup capaian pembelajaran pada ranah pengetahuan untuk peserta didik kelas VII SMP/MTs salah satunya yaitu menulis teks deskripsi. Menulis adalah kegiatan menuangkan ide, gagasan, pikiran, dan perasaan ke dalam bentuk bahasa tulis. Menurut Badan Standar, Kurikulum, dan

Asesmen Pendidikan, Kementerian Kebudayaan, Riset dan Teknologi (2022:5) “Menulis adalah kemampuan menyampaikan gagasan, tanggapan, dan perasaan dalam bentuk tulis secara fasih, akurat, bertanggung jawab, dan/atau menyampaikan perasaan sesuai konteks. Komponen-komponen yang dapat dikembangkan dalam menulis di antaranya penggunaan ejaan, kosakata, kalimat, paragraf, struktur bahasa, makna, dan metakognisi dalam beragam jenis teks.”

Berdasarkan pengertian tersebut, menulis dapat dipahami sebagai keterampilan berbahasa yang bertujuan mengungkapkan ide, tanggapan, serta perasaan secara tertulis dengan memperhatikan ketepatan bahasa dan kesesuaian konteks. Sejalan dengan hal itu, yang dimaksud dengan penulis teks deskripsi pada penelitian ini ialah kemampuan peserta didik dalam mengemukakan gagasan, pendapat, ide, pandangan ke dalam bentuk teks deskripsi berdasarkan hasil pengamatan. Proses tersebut dilakukan dengan memperhatikan struktur teks, kaidah kebahasaan, serta aturan penulisan yang berlaku sehingga menghasilkan teks yang runtut dan komunikatif.

2.1.4.2 Langkah-langkah Menulis Teks Deskripsi

Ada beberapa langkah menulis teks deskripsi menurut Dalman (2016:99–100) sebagai berikut.

- 1) Menentukan objek atau tema yang dideskripsikan.
- 2) Menetapkan tujuan penulisan agar arah deskripsi jelas.
- 3) Mengumpulkan data melalui kegiatan mengamati objek yang dideskripsikan.
- 4) Menyusun data tersebut secara sistematis dalam bentuk kerangka karangan.
- 5) Menguraikan/mengembangkan kerangka karangan menjadi teks deskripsi yang utuh sesuai dengan tema yang telah ditentukan.

Senada dengan pendapat Dalman, Setyaningsih (2019:16–19) menjelaskan langkah-langkah menulis teks deskripsi yaitu.

- 1) Menetapkan topik penulisan teks deskripsi.
- 2) Menetapkan tujuan penulisan teks deskripsi
- 3) Mengumpulkan informasi/bahan (data-data) untuk dideskripsikan.

- 4) Membuat kerangka tulisan.
- 5) Mengembangkan kerangka tersebut hingga menjadi kerangka yang utuh.

Sesuai hal ini maka dapat ditarik simpulan bahwa langkah menulis teks deskripsi dilaksanakan melalui beberapa tahapan yaitu, menentukan objek atau topik yang akan dideskripsikan, menetapkan tujuan penulisan agar arah dan fokus deskripsi jelas, mengumpulkan data atau informasi melalui kegiatan pengamatan terhadap objek yang dipilih, kemudian menyusun kerangka atau urutan deskripsi secara sistematis sebagai panduan pengembangan tulisan, terakhir kerangka demikian berkembang menjadi teks deskripsi yang utuh, runtut dan sesuai dengan tujuan penulisan.

2.1.5 Hakikat Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Implementasi kurikulum Merdeka menuntut penerapan model pembelajaran yang relevan dan sejalan berkenaan prinsip pendidikan yang berorientasi pada peserta didik sebagai subjek utama proses pembelajaran. Prinsip tersebut menegaskan bahwa kegiatan belajar tidak lagi berpusat pada guru, melainkan pada kegiatan dan keterlibatan peserta didik secara aktif. Salah satu model pembelajaran yang mencerminkan hal tersebut ialah model pembelajaran *Discovery Learning*. Model ini menekankan pada proses penemuan sebagai inti kegiatan belajar sehingga peserta didik berperan aktif untuk menemukan pemahamannya secara mandiri.

2.1.5.1 Pengertian Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Discovery Learning merupakan model pembelajaran yang menekankan keaktifan peserta didik dalam menemukan dan menyelidiki pengetahuan secara mandiri sehingga hasil belajar lebih bertahan lama (Budiana dkk. 2024). Senada dengan pendapat Budiana, Bastian dan Reswita (2022:78) menjelaskan, “Model pembelajaran *discovery* ialah suatu pembelajaran yang melibatkan siswa dalam proses kegiatan mental melalui tukar pendapat, dengan berdiskusi, membaca sendiri dan mencoba sendiri, agar anak dapat belajar sendiri. Sehingga dapat diartikan model *discovery* adalah suatu cara pengajaran dengan membiarkan anak

menemukan sesuatu sendiri, sebab bila anak yang menemukan maka pembelajaran akan jauh lebih bermakna dan lebih mudah diingat.”

Asep dkk. (2023:126) juga mengemukakan, “Model pembelajaran *Discovery Learning* (penemuan) merupakan suatu model pembelajaran yang mengatur proses kegiatan belajar mengajar sedemikian rupa sehingga peserta didik memperoleh pengetahuan baru atau pengetahuan yang sebelumnya belum diketahui, bukan melalui pemberitahuan secara langsung (ceramah) melainkan melalui usaha yang dilakukan untuk menemukan sendiri.”

Berdasarkan pandangan ahli tersebut, dapat ditarik simpulan bahwa model *Discovery Learning* adalah model pembelajaran yang memberi ruang bagi peserta didik guna memperoleh pengetahuan melalui proses penemuan secara mandiri. Dalam model ini, peserta didik di dorong untuk melakukan penyelidikan, mengolah informasi, serta menarik kesimpulan secara mandiri berdasarkan hasil temuannya. Sementara itu, pendidik sebagai fasilitator yang mengarahkan dan membimbing agar peserta didik mampu menemukan konsep secara mandiri. Proses penemuan tersebut diyakini mampu menumbuhkan pemahaman siswa lebih mendalam dan bertahan lama.

2.1.5.2 Langkah Pembelajaran Model *Discovery Learning*

Model pembelajaran memiliki tahapan yang sistematis dalam pelaksanaannya. Demikian halnya dengan model pembelajaran *Discovery Learning*. Langkah-langkah tersebut dipaparkan oleh Budiana dkk (2024:158–59) ialah,

1) Tahap operasional

Langkah-langkah operasional model *Discovery Learning* yaitu sebagai berikut.

- a) Menetapkan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai.
- b) Mengidentifikasi karakteristik peserta didik sebagai dasar perencanaan pembelajaran.
- c) Memilih materi pelajaran yang sesuai dengan tujuan dan kebutuhan peserta didik.

- d) Menetapkan suatu topik yang hendak dipelajari oleh peserta didik melalui pendekatan induktif.
 - e) Mengembangkan bahan ajar yang mendukung proses penemuan, misalnya memberi contoh, pengilustrasian, tugas dan sebagainya.
- 2) Tahap pelaksanaan
- a) *Stimulation* (pemberian rangsangan)
Guru mengajukan permasalahan kepada siswa atau siswa menemukan sendiri permasalahan dalam buku teks dan sumber-sumber lainnya.
 - b) *Problem statement* (pernyataan/identifikasi masalah)
Siswa diberi kesempatan untuk mengidentifikasi masalah, serta merumuskan permasalahan yang paling menarik dan paling aktual untuk dipecahkan. Dari rumusan masalah yang ditemukan, siswa dibimbing untuk mencari jawaban sementara atau merumuskan hipotesis yang merupakan jawaban sementara dari rumusan masalah yang telah dibuat.
 - c) *Data collection* (pengumpulan data)
Untuk membuktikan rumusan hipotesis yang telah dibuat, siswa diberi kesempatan untuk membuktikannya melalui kegiatan pengumpulan data (data collection). Langkah ini dapat dilakukan dengan mengumpulkan berbagai informasi yang diperlukan dan relevan dengan cara membaca literatur, mengamati objek, melakukan wawancara dengan narasumber, melakukan uji coba sendiri, dan sebagainya.
 - d) *Data processing* (pengolahan data)
Pada kegiatan pemrosesan data, semua informasi yang telah diperoleh diolah, diklasifikasikan, ditabulasikan, serta dihitung dengan menggunakan analisis statistik diskriptif maupun analisis statistik inferensial.
 - e) *Verification* (pembuktian)
Dari hasil pengolahan dan penafsiran data yang diperoleh, pada langkah ini hipotesis yang telah dirumuskan terdahulu diperiksa sudah terjawab atau tidak.

f) *Generalization* (menarik simpulan)

Tahap selanjutnya yaitu siswa dibimbing untuk menarik simpulan berdasarkan hasil verifikasi yang telah dilakukan pada langkah-langkah sebelumnya. Metode pembelajaran dengan cara ini lebih mudah diingat dan mudah ditransfer dalam memecahkan permasalahan.

Bastian dan Reswita (2022:80) memaparkan langkah-langkah pembelajaran model *Discovery Learning* sebagai berikut.

1) *Stimulation* (Stimulasi/pemberian rangsangan)

Peserta didik dihadapkan pada situasi yang menimbulkan kekeliruan atau rasa ingin tahu. Hal ini bertujuan agar peserta didik menjalankan penyelidikan secara mandiri.

2) *Problem statement* (pernyataan/identifikasi masalah)

Setelah memberi ruang bagi peserta didik untuk mengenal pasti pelbagai masalah yang berkaitan dengan bahan pembelajaran kemudian daripada sejumlah masalah tersebut, satu masalah dipilih untuk dirumuskan dalam bentuk hipotesis sebagai jawaban sementara atas pertanyaan yang dikemukakan

3) *Data collection* (pengumpulan data)

Peserta didik melaksanakan aktivitas eksplorasi guna menghimpun informasi yang valid. Data yang terkumpul kemudian digunakan untuk menguji kebenaran hipotesis yang telah dirumuskan sebelumnya.

4) *Data processing* (pengolahan data)

Tahapan ini melibatkan pengolahan data dan menafsirkan yang telah diperoleh melalui pelbagai teknik, seperti wawancara, observasi dan sebagainya. Hasil analisis kemudian ditafsirkan untuk diselaraskan dengan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai.

5) *Verification* (pembuktian)

Peserta didik menjalankan pemeriksaan dengan teliti terhadap hipotesis yang telah ditentukan. Proses ini dilakukan dengan membandingkan hipotesis dengan hasil pengolahan data sehingga diperoleh kepastian mengenai kebenarannya.

6) *Generalization* (menarik kesimpulan/generalisasi)

Tahap generalisasi ialah proses merumuskan simpulan yang kemudian dijadikan sebagai dasar atau prinsip umum. Simpulan tersebut bedapat diterapkan pada suatu masalah atau fenomena yang memiliki karakteristik serupa dengan tetap mempertimbangkan hasil verifikasi yang telah dilakukan.

Asep dkk. (2023:129) juga menjelaskan terkait langkah-langkah dalam model pembelajaran *Discovery Learning* sebagai berikut.

1) Pemberian Rangsangan

Pada tahap awal peserta didik disajikan dengan suatu permasalahan atau problematika yang ada sesuai dengan kehidupan peserta didik yang dapat menimbulkan pertanyaan dan belum dapat diselesaikan.

2) Identifikasi Masalah

Selanjutnya, peserta didik diberikan kesempatan untuk melakukan pemaknaan secara mendalam terkait masalah atau problematika yang telah disajikan oleh guru pada tahap pertama. Proses ini bertujuan agar peserta didik mampu mengidentifikasi berbagai persoalan yang berkaitan dengan bahan ajar dan menentukan masalah yang akan diselesaikan.

3) Pengumpulan Data dan Informasi

Pada tahap ini peserta didik melakukan kegiatan eksplorasi untuk memperoleh data atau informasi yang diperlukan dalam menyelesaikan masalah. Informasi tersebut dapat diperoleh melalui berbagai sumber seperti buku, video, teks bacaan dari majalah maupun internet.

4) Pengolahan Data

Setelah data terkumpul, peserta didik mengolah dan memetakan informasi tersebut.

5) Analisis dan Interpretasi Data atau Pembuktian

Tahap ini merupakan proses verifikasi terhadap hipotesis yang telah dirumuskan. Peserta didik melakukan pengujian secara cermat dengan membandingkan hipotesis dengan temuan yang diperoleh. Kegiatan ini

bertujuan untuk memastikan kebenaran informasi atau pernyataan yang telah dihasilkan sebelumnya.

6) Penarikan Kesimpulan

Tahap akhir dalam model *Discovery Learning* adalah penarikan kesimpulan. Pada tahap ini peserta didik dengan pendampingan pendidik merumuskan simpulan yang didasarkan dari hasil verifikasi.

Berdasarkan langkah-langkah model pembelajaran *Discovery Learning* yang telah diuraikan berbagai pandangan ahli di atas, penulis dapat menarik simpulan berkenaan dengan tahapan model *Discovery Learning* meliputi, (1) *Stimulation*, pendidik menghadapkan peserta didik pada masalah yang menimbulkan kebingungan dan rasa ingin tahu; (2) *Problem Statement*, yaitu peserta didik mengidentifikasi berbagai masalah yang relevan dan merumuskan salah satunya menjadi dugaan sementara; (3) *Data Collection*, yaitu peserta didik mengumpulkan informasi dari berbagai sumber untuk menguji hipotesis; (4) *Data Processing*, yaitu informasi yang telah dikelompokkan, dianalisis dan diolah secara logis guna memperoleh pengetahuan baru; (5) *Verification*, yaitu peserta didik memeriksa kembali hasil pengolahan data dan mencocokkannya dengan dugaan awal; (6) *Generalization*, yaitu peserta didik merumuskan simpulan yang dapat diterapkan pada permasalahan serupa berdasarkan hasil pembuktian. Selanjutnya, penulis menyajikan modifikasi langkah-langkah model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan media *Augmented Reality* dalam Pembelajaran Menulis Teks Deskripsi.

Tabel 2. 2 Memodifikasi Sintak Model Pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan media *Augmented Reality* dalam Pembelajaran Menulis Teks Deskripsi

Sintaks	Kegiatan Pembelajaran	Tahapan Menulis
Pemberian Rangsangan (<i>Stimulation</i>)	1) Pendidik menampilkan objek visual imersif 3D melalui media AR untuk menarik perhatian peserta didik	Pramenulis: Menentukan Topik

	2) Peserta didik mengamati objek yang ditampilkan secara seksama. Pendidik kemudian memberikan pertanyaan pemantik yang mengarahkan peserta didik pada kegiatan menulis teks deskripsi 3) Pendidik membagi peserta didik ke dalam 5-6 kelompok dan menginstruksikan kepada tiap kelompok agar menyiapkan 1 buah gawai yang akan digunakan untuk mengakses Kode QR. 4) Peserta didik memilih dan menetapkan objek yang akan dideskripsikan berdasarkan hasil pengamatan melalui media AR dengan kelompoknya.	
Identifikasi Masalah (<i>Problem Statement</i>)	1) Pendidik memberi pertanyaan “<i>Bagaimana cara menyusun kalimat agar objek yang kita amati melalui media AR ini menjadi sebuah teks dan mudah dipahami?</i>”. 2) Peserta didik mencermati contoh teks deskripsi yang disajikan pendidik untuk memahami struktur dan kaidah kebahasaan yang benar. 3) Peserta didik merumuskan rencana penulisan dengan menentukan aspek-aspek apa saja yang perlu dideskripsikan dari objek AR	Pramenulis: Menyusun kerangka tulisan

	tersebut (misalnya ciri fisik, bagian-bagian tertentu, atau gerakan unik objek)	
Pengumpulan Data (<i>Data Collection</i>)	1) Pendidik menyiapkan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang akan diberikan kepada peserta didik. 2) Peserta didik mengakses media AR melalui pemindaian <i>Kode QR</i> dan melakukan eksplorasi objek secara langsung dengan cara mengamati, memutar, dan memperbesar bagian objek pada gawai. 3) Peserta didik mengumpulkan data/informasi sebagai bahan tulisan, kemudian mencatat hasil pengamatan secara rinci pada LKPD.	Pramenulis: Mengumpul- kan data untuk tulisan
Pengolahan Data (<i>Data Processing</i>)	1) Peserta didik secara berkelompok diminta untuk menguraikan informasi yang sudah dicatat melalui tulisan dalam bentuk teks deskripsi 2) Pendidik membimbing peserta didik selama proses penyusunan dan pengembangan tulisan.	Menulis: Mengembang- kan kerangka menjadi tulisan utuh
Pembuktian (<i>Verification</i>)	1) Peserta didik melakukan konfirmasi dengan membandingkan teks deskripsi yang telah mereka buat dengan	Pascamenulis: Memperbaiki tulisan dan

	objek AR untuk memastikan kesesuaian informasi yang dilihatnya. 2) Peserta didik melakukan penyuntingan terhadap tanda baca, ejaan, dan struktur kalimat teks deskripsi yang dibuat. 3) Peserta didik memaparkan atau mempresentasikan hasil teks deskripsi yang telah dibuat di depan kelas. 4) Peserta didik lain memberikan tanggapan dan mendapat apresiasi dari pendidik.	Melaporkan hasil tulisan
Menarik Simpulan (Generalization)	1) Peserta didik menyimpulkan materi pembelajaran teks deskripsi dengan arahan pendidik	

2.1.6 Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Discovery Learning*

Pemilihan model pembelajaran yang akan diterapkan dalam proses pembelajaran perlu berdasarkan pertimbangan mendalam. Pemilihan ini termasuk dengan mencermati kelebihan maupun kekurangan dari model pembelajaran yang dipilih.

2.1.6.1 Kelebihan Model *Discovery Learning*

Budiana, dkk. (2024:161) mengemukakan beberapa kelebihan dari model pembelajaran *Discovery Learning* sebagai berikut.

- 1) Mendukung peserta didik dalam mengoptimalkan serta memperkuat penguasaan keterampilan proses kognitif.
- 2) Ilmu yang didapat bersifat individu jadi lebih tersimpan dalam ingatan jangka panjang.
- 3) Dapat memupuk motivasi dan semangat peserta didik untuk belajar.

- 4) Memberi peluang kepada peserta didik untuk berkembang mengikuti potensinya masing-masing.
- 5) Memupuk peserta didik untuk mengatur dan mengarahkan strategi belajar secara bebas supaya mereka merasa lebih terlibat dan termotivasi dalam pembelajaran.
- 6) Memperkuat kepribadian peserta didik melalui peningkatan rasa percaya diri yang tumbuh dari proses penemuan.
- 7) Berorientasikan pada peserta didik sementara pendidik hanya sebagai fasilitator dalam aktivitas pembelajaran.
- 8) Meningkatkan kemampuan peserta dalam pemecahan masalah.

Asep, dkk. (2023:132-133) juga mengemukakan kelebihan dari model pembelajaran *Discovery Learning* sebagai berikut.

- 1) Memungkinkan siswa untuk terlibat secara aktif saat proses pembelajaran sehingga meningkatkan motivasi belajar.
- 2) Mendorong terciptanya pembelajaran yang bermakna.
- 3) Memungkinkan dapat meningkatkan potensi peserta didik dalam hal keterampilan berpikir kritis, kemampuan mengevaluasi, kemampuan menganalisis, kemampuan mengambil keputusan dan kemampuan berpikir kreatif.
- 4) Melatih peserta didik untuk belajar secara mandiri.
- 5) Membiasakan peserta didik mengontruksi pengetahuannya sendiri.
- 6) Meningkatkan kemandirian belajar.
- 7) Memungkinkan untuk meningkatkan peserta didik dalam mengolah dan menyajikan suatu data.
- 8) Memungkinkan terjadinya akselerasi berpikir realistis dan logis pada peserta didik.
- 9) Memungkinkan meningkatkan keterampilan berkolaborasi peserta didik.
- 10) Memungkinkan untuk meningkatkan rasa ingin tahu peserta didik.

Berdasarkan berbagai pendapat ahli tersebut, penulis menyimpulkan model pembelajaran *Discovery Learning* memiliki kelebihan sebagai berikut.

- 1) Mampu menambah kemampuan pengetahuan serta kemandirian belajar.

- 2) Melalui kegiatan menemukan sendiri, data dan materi yang dipelajari menjadi lebih tahan lama, bermakna, serta mudah diingat.
- 3) Meningkatkan pemikiran kritis dan serta keahlian dalam pemecahan masalah.
- 4) Mendorong peserta didik agar belajar sendiri sehingga menumbuhkan motivasi belajar dan rasa percaya diri.

2.1.6.2 Kekurangan Model *Discovery Learning*

Dalam setiap kelebihan pasti ada kekurangan, sama halnya dengan model pembelajaran. Budiana, dkk (2024:162) menjelaskan beberapa kekurangan model *Discovery Learning* sebagai berikut.

- 1) Menuntut kesiapan mental yang matang.
- 2) Tidak maksimal dalam jumlah peserta didik yang besar.
- 3) Berpotensi menimbulkan ketidaknyamanan bagi pendidik dan peserta didik yang sudah biasa menggunakan pembelajaran secara tradisional.
- 4) Kurang memperhatikan diperolehnya sikap keterampilan.

Asep, dkk. (2023:132-133) juga menjelaskan beberapa kelemahan model *Discovery Learning* yaitu sebagai berikut.

- 1) Memerlukan waktu pelaksanaan yang relatif lebih lama daripada model pembelajaran lain.
- 2) Pembelajaran dengan model ini memerlukan kesiapan dan kemauan peserta didik yang cukup baik sedangkan sebagian besar peserta didik memiliki kemauan dan kesiapan yang kurang baik.
- 3) Kesulitan dalam mengukur keaktifan dan kemampuan peserta didik dalam mengontruksi konsep.
- 4) Peserta didik cenderung merasa sukar dalam menemukan dan menarik simpulan suatu konsep, terutama karena sebagian besar terbiasa menerima materi secara langsung dari pendidik.
- 5) Sebagian besar belum tentu memiliki keterampilan dan kemauan dalam mengelola pembelajaran *Discovery Learning*.

Berdasarkan berbagai pandangan ahli di atas, penulis menyimpulkan bahwa model pembelajaran *Discovery Learning* memiliki kelemahan sebagai berikut.

- 1) Menuntut kesiapan mental, kemauan dan kemandirian belajar yang tinggi dari peserta didik yang pada praktiknya belum dimiliki oleh semua peserta didik.
- 2) Membutuhkan waktu yang relatif lebih lama.
- 3) Kurang efektif jika digunakan di dalam kelas dengan jumlah peserta didik yang besar, sementara peserta didik sering kali mengalami kesulitan dalam menemukan konsep atau menyusun kesimpulan secara mandiri

2.1.7 Hakikat Media Pembelajaran *Augmented Reality*

2.1.7.1 Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam proses pembelajaran karena berfungsi sebagai sarana yang membantu pendidik menyampaikan materi serta memudahkan peserta didik memahami materi pembelajaran. Penggunaan media yang tepat juga mampu meningkatkan perhatian, motivasi, dan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran. Menurut Refdinal (2022:2) “Media pembelajaran dapat dikatakan sebagai alat bantu pembelajaran, yaitu segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan atau keterampilan peserta didik sehingga mendorong terjadinya proses belajar”. Sejalan dengan pandangan tersebut, Pagarra, dkk (2022:11) menjelaskan, “Media pembelajaran adalah segala peralatan yang digunakan pendidik sebagai perantara untuk menyampaikan materi pembelajaran sehingga sampai kepada orang yang sedang belajar dengan benar dan efektif.” Sementara itu, Suhirman, dkk. (2025:25) juga mengungkapkan “Media pembelajaran dipahami sebagai perantara komunikasi yang mengemas, mentransmisikan, dan memvisualisasikan pesan instruksional melalui beragam modalitas (teks, audio, visual, interaktif) sehingga membentuk pengalaman belajar yang lebih efektif dan efisien dibanding penyampaian verbal semata”.

Jadi, dapat ditarik simpulan bahwa media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu penyampaian materi, tetapi juga sebagai sarana yang

mampu meningkatkan kualitas interaksi pembelajaran, mempermudah pemahaman peserta didik, serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif dan bermakna.

2.1.7.2 Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki fungsi penting dalam menunjang keberhasilan proses pembelajaran sesuai dengan tujuan penggunaannya. Suhirman, dkk. (2025:65) menyatakan “Media pembelajaran memiliki fungsi yang sangat strategis sebagai alat bantu yang mampu mengubah informasi abstrak menjadi lebih konkret, menyederhanakan konsep kompleks dan mengarahkan perhatian peserta didik pada inti pembelajaran”. Pendapat tersebut diperkuat oleh Kemp & Dayton dalam (Refdinal 2022:16) “Media pembelajaran dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media itu digunakan untuk perorangan, kelompok atau kelompok pendengar yang besar jumlahnya” ialah,

- 1) Membangkitkan minat dan mendorong peserta didik terlibat aktif dalam aktivitas pembelajaran.
- 2) Sebagai penyedia informasi belakang yang diperlukan dalam pelajaran.
- 3) Menyampaikan informasi dalam bentuk representasi mental sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung secara optimal.

Pagarra, dkk. (2022:17) juga menyebutkan fungsi media pembelajaran ialah,

- 1) Pemusat fokus perhatian siswa
- 2) Penggugah Emosi dan Motivasi Siswa
- 3) Pengorganisasian Materi Pembelajaran
- 4) Penyama Persepsi
- 5) Pengaktif respon siswa

Berdasarkan pandangan ahli yang telah diuraikan, dapat ditarik simpulan fungsi media pembelajaran yaitu sebagai sarana untuk mempermudah penyampaian informasi dengan mengonkretkan konsep yang abstrak, menarik perhatian, serta mendorong keaktifan peserta didik memahami materi dalam proses pembelajaran.

2.1.7.3 Media Pembelajaran Visual

Media yang digunakan dalam pembelajaran hendaknya mampu membantu peserta didik memahami materi secara lebih efektif, salah satunya dengan penggunaan media visual. Media visual mendukung penyampaian materi pembelajaran sehingga informasi yang disampaikan lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Pagarra dkk. (2022:58) mengemukakan “Media visual yaitu media yang dapat ditangkap dengan indra penglihatan. Pesan yang terkandung dalam media pembelajaran visual dapat berupa pesan verbal dan nonverbal. Pesan verbal dapat berupa kata-kata dalam bentuk tulisan atau teks. Sementara pesan nonverbal dapat berupa pesan yang dituangkan dalam simbol-simbol”. Hal tersebut sejalan dengan pandangan Refdinal (2022:3) yang menyatakan, “Media visual yaitu suatu jenis media yang semata-mata hanya memanfaatkan indra penglihatan peserta didik untuk menyampaikan pesan pembelajaran”. Lebih lanjut, Suhirman, dkk. (2025:44) juga mengemukakan “Media ini bekerja dengan mengandalkan indera penglihatan sehingga pesan pembelajaran dapat disajikan dalam bentuk yang menarik dan mudah diingat”.

Berdasarkan pendapat yang telah dikemukakan, penulis dapat menyimpulkan bahwa media visual merupakan media pembelajaran yang menyampaikan pesan pembelajaran melalui indra penglihatan peserta didik, baik dalam bentuk pesan verbal berupa teks maupun pesan nonverbal berupa simbol atau visual.

2.1.7.4 *Augmented Reality*

1) Pengertian *Augmented Reality Assembler Edu*

Perkembangan teknologi memberikan berbagai inovasi yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Salah satu inovasi tersebut adalah teknologi *Augmented Reality* yang mulai banyak dimanfaatkan dalam bidang pendidikan sebagai media pembelajaran. Refdinal (2022:149) menyatakan, “*Augmented Reality* merupakan sebuah teknologi interaksi yang dapat menggabungkan antara dunia nyata (*real world*) dan dunia maya (*virtual world*)”. Sejalan dengan pendapat Refdinal, Siswanti, dkk (2024:18) juga menjelaskan “*Augmented Reality* (AR) adalah teknologi yang menggabungkan elemen dunia

nyata dengan elemen digital, menciptakan pengalaman yang memperkaya realitas fisik dengan informasi tambahan, gambar, atau objek virtual”. Lebih lanjut, dalam konteks pendidikan AR dapat digunakan untuk menyajikan materi pelajaran dalam bentuk yang lebih visual dan dinamis, seperti model tiga dimensi dari konsep-konsep abstrak, simulasi, imersif, atau tur virtual ke tempat-tempat besejarah atau eksotis. Penggunaan AR dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterlibat siswa dan memfasilitasi pemahaman yang lebih mendalam tentang materi pelajaran. *Augmented Reality* ini dapat dengan mudah dibuat menggunakan aplikasi yang tersedia di *Play Store* atau *App Store*, seperti *Assemblr Edu* tanpa aplikasi tambahan lain.

Assemblr Edu merupakan aplikasi yang dirancang untuk menghasilkan konten tiga dimensi (3D) dan *Augmented Reality* (AR) yang interaktif dan menarik dengan memanfaatkan penggabungan berbagai objek yang telah tersedia. Aplikasi ini dapat digunakan oleh guru, pengajar, pengembang pendidikan atau peserta didik. *Platform* ini juga memiliki fitur yang memungkinkan untuk mengelola, menyimpan dan berbagi konten yang dibuat, sehingga memudahkan proses kolaborasi antar guru atau pengajar (Chairudin dkk. 2023). *Assemblr Edu* memberi peluang bagi pendidik untuk mengembangkan kreativitas dalam menyampaikan materi pembelajaran sehingga mampu memupuk motivasi peserta didik dalam belajar. Selain itu, mengajak peserta didik untuk lebih aktif dalam berlangsungnya proses pembelajaran terhadap materi yang diajarkan oleh pendidik.

2) Langkah Pembuatan Media *Augmented Reality* pada *Assemblr Edu*

Terdapat langkah dalam pembuatan media *Augmented Reality* pada aplikasi *Assemblr Edu* sebagai berikut.

- a) Pembuatan media *Augmented Reality* menggunakan aplikasi *Assemblr Edu* diawali dengan mengunduh aplikasi melalui peramban seperti Google Chrom, *Play Store*, atau *App Store* kemudian memasangnya pada perangkat yang digunakan.
- b) Setelah aplikasi terpasang, pengguna melakukan registrasi atau pendaftaran akun dengan mengisi data yang diperlukan atau dapat pula langsung masuk

menggunakan akun Google agar proses lebih praktis. Pengguna disarankan untuk belangan agar dapat menggunakan objek yang dipilih lebih banyak.

- c) Setelah berhasil masuk ke dalam aplikasi, pengguna memulai pembuatan media dengan mengklik tombol tambah “+” yang tersedia pada halaman utama. Tombol tersebut akan mengarahkan pengguna ke halaman pembuatan proyek baru.
- d) Selanjutnya, pengguna memilih opsi “*create from scratch*” agar dapat merancang media secara mandiri sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.
- e) Pada tahap berikutnya, pengguna mulai menambahkan berbagai elemen ke dalam proyek. Penambahan objek dilakukan dengan kembali menekan tombol “+”, kemudian memilih jenis elemen yang diinginkan, seperti objek dua dimensi (2D), objek tiga dimensi (3D), maupun teks.
- f) Khusus untuk menambahkan objek tiga dimensi, pengguna dapat mengklik ikon berbentuk kubus 3D yang tersedia pada menu.
- g) Memilih objek yang sesuai dengan materi pembelajaran yang akan disampaikan maupun membuat objek secara mandiri dengan menggabungkan beberapa elemen objek 3D.
- h) Setelah objek-objek yang diperlukan berhasil ditambahkan, pengguna kemudian mengkreasikan proyek dengan mengatur posisi, ukuran, dan tata letak setiap elemen agar tampak menarik dan mudah dipahami. Pada tahap ini, pengguna juga dapat menyesuaikan desain media agar selaras dengan tujuan pembelajaran, sehingga media tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga efektif dalam membantu pemahaman siswa. Apabila proses perancangan telah selesai, proyek dapat disimpan untuk menghindari kehilangan data.
- i) Tahap akhir adalah menerbitkan proyek yang telah dibuat. Pengguna dapat memilih menu publikasi (*publish*) sehingga media dapat dibagikan kepada orang lain. Setelah diterbitkan, sistem akan menghasilkan kode QR atau *barcode* yang dapat digunakan untuk mengakses media dengan lebih

mudah. Melalui kode tersebut, siswa dapat langsung melihat dan berinteraksi dengan media *Augmented Reality* yang telah dikembangkan.

3) Cara Menggunakan Media Pembelajaran *Augmented Reality* pada *Assemblr Edu*

Penggunaan media pembelajaran *Augmented Reality* melalui aplikasi *Assemblr Edu* dilakukan melalui beberapa tahapan agar objek virtual dapat ditampilkan dalam proses pembelajaran sebagai berikut.

- a) Pengguna dapat membuka kamera secara langsung atau dapat menggunakan aplikasi *Assemblr Edu* untuk memindai marker yang telah dibuat sebelumnya.
- b) Setelah memindai kode QR atau barcode, pada tampilan tersebut terdapat tiga pilihan fitur yang memiliki fungsi berbeda dalam melihat media *Augmented Reality* yaitu *view in 3D*, *scan marker* dan *place it in your room*.
- c) *View in 3D*, fitur ini digunakan untuk melihat objek dalam bentuk tiga dimensi secara langsung di layar tanpa menggunakan kamera. Jadi, objek hanya ditampilkan di dalam aplikasi dan bisa diputar atau diperbesar untuk diamati dari berbagai sisi.
- d) *Scan Marker*, fitur ini digunakan untuk menampilkan objek AR dengan cara memindai (scan) marker atau gambar tertentu. Setelah kamera diarahkan ke marker, objek 3D akan muncul di atas gambar tersebut seolah-olah menyatu dengan dunia nyata.
- e) *Place it in Your Room*, fitur ini memungkinkan objek 3D ditampilkan langsung di lingkungan nyata tanpa marker (*markerless AR*). Kamera akan mendeteksi permukaan seperti lantai atau meja, lalu objek bisa “diletakkan” di sana, sehingga terlihat seperti benar-benar ada di ruangan.
- f) Pengguna disarankan untuk memilih “*Place it Your Room*” karena media 3D yang ditampilkan dapat dengan mudah dilihat secara nyata dengan cara memperbesar, memperkecil dan menggeser tiap bagian objek pada perangkat gawai.

2.1.8 Pendekatan Berbasis Teks

Pembelajaran bahasa Indonesia dilaksanakan melalui pendekatan yang disesuaikan dengan karakteristik materi agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Salah satu pendekatan yang digunakan adalah pendekatan berbasis teks. Menurut Idris dalam (Aminullah dkk. 2024) menjelaskan, “Pendekatan berbasis genre juga dikenal sebagai pendekatan berbasis teks. Teks atau istilah genre didefinisikan sebagai satuan bahasa dengan media tulis atau lisan yang diorganisasi dengan cara tertentu untuk mengungkapkan makna dalam konteks tertentu”. Pendekatan berbasis genre merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang menitikberatkan terhadap pengajaran jenis teks tertentu. Pendekatan ini berlandaskan pada asumsi teoretis yakni kemampuan memahami serta menerapkan berbagai genre akan membantu peserta didik menghasilkan tulisan yang sesuai dengan konteks sosial dan budaya tertentu. Pembelajaran tidak hanya berfokus pada aspek kebahasaan, tetapi juga pada fungsi sosial dan tujuan komunikatif suatu teks.

Penerapannya *Genre Based Approach* memiliki beberapa tahapan. Tahapan tersebut dijelaskan Aminullah dkk. (2024) “Pada tahap BKOF, pemelajar diperkenalkan dengan topik dan konteks tulisan melalui diskusi dan kegiatan eksploratif. Tahap MOT melibatkan analisis dan contoh-contoh teks yang relevan untuk membantu pemelajar memahami struktur dan ciri-ciri khas dari genre yang dipelajari. JCOT merupakan tahap di mana pemelajar bekerja secara kolaboratif untuk menyusun teks dengan bimbingan dari pengajar. Terakhir, pada tahap ICOT, pemelajar diberikan kesempatan untuk menulis teks secara mandiri, menerapkan pengetahuan dan keterampilan yang telah diperoleh.”

Pendekatan berbasis teks dalam pembelajaran menulis teks deskripsi berbantuan media *Augmented Reality* dengan mengikuti keempat tahapan tersebut. Pada tahap BKOF, peserta didik diajak membangun pengetahuan tentang objek yang akan dideskripsikan melalui eksplorasi media *Augmented Reality*. Pada tahap MOT, peserta didik menganalisis contoh teks deskripsi untuk memahami struktur dan ciri kebahasaannya. Selanjutnya pada tahap JCOT, peserta didik menyusun teks deskripsi secara berkelompok dengan bimbingan pendidik. Terakhir pada tahap

ICOT, peserta didik menulis teks deskripsi secara mandiri sebagai bentuk penerapan pengetahuan dan keterampilan yang telah diperoleh.

2.2 Hasil Penelitian yang Relevan

Penelitian yang penulis laksanakan memiliki relevansi dengan penelitian oleh Zulfa Firdaus Haidir, S.Pd. Berjudul “Peningkatan kemampuan menelaah isi, struktur dan menyajikan gagasan dalam bentuk teks eksposisi dengan menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning* (Penelitian Tindakan Kelas pada Peserta Didik Kelas VIII SMP Negeri 15 Tasikmalaya Tahun Ajaran 2021/2022).” Hasil penelitian Zulfa Firdaus Haidir, S.Pd. menunjukkan bahwa model pembelajaran *Discovery Learning* terbukti mampu meningkatkan kemampuan menelaah isi, struktur dan menyajikan gagasan dalam bentuk teks eksposisi pada peserta didik kelas VIII SMP Negeri 15 Tasikmalaya Tahun Ajaran 2021/2022.

Persaman penelitian tersebut dengan penelitian ini terletak pada penggunaan model *Discovery Learning* sebagai variabel bebas. Perbedaannya terletak pada fokus kompetensi yang dikaji. Penelitian ini menempatkan kemampuan menulis teks deskripsi pada peserta didik kelas VII SMP Negeri 6 Tasikmalaya tahun ajaran 2025/2026 sebagai variabel terikat, sedangkan penelitian sebelumnya berfokus pada kemampuan menelaah isi, struktur, dan menyajikan gagasan dalam bentuk teks eksposisi pada peserta didik kelas VIII SMP Negeri 15 Tasikmalaya tahun ajaran 2021/2022.

Selanjutnya, penelitian ini juga memiliki relevansi dengan penelitian yang dilakukan oleh Aldimas Muhammad Arbi berjudul “Pengaruh Penggunaan Fitur *Augmented Reality* Terhadap Kemampuan Menulis Teks Deskripsi Siswa SMP Sulthan Bogor Tahun Pelajaran 2021/2022.” Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan fitur *Augmented Reality* terhadap kemampuan menulis teks deskripsi peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *Augmented Reality* memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan kemampuan menulis teks deskripsi.

Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini terletak pada variabel terikat, yakni kemampuan menulis teks deskripsi, serta pemanfaatan media *Augmented Reality*. Perbedaannya terletak pada variabel bebas. Penelitian

terdahulu menitikberatkan pada penggunaan media *Augmented Reality* secara langsung, sedangkan penelitian ini mengintegrasikan media tersebut ke dalam model *Discovery Learning*. Dengan demikian, penelitian Aldimas Muhammad Arbi memberikan landasan empiris bahwa media *Augmented Reality* efektif digunakan dalam pembelajaran menulis teks deskripsi siswa SMP Sulthan Bogor Tahun Pelajaran 2021/2022.

2.3 Kerangka Konseptual

Pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat SMP menuntut peserta didik menguasai berbagai kompetensi berbahasa, termasuk kemampuan menulis yang memerlukan kemampuan berpikir, menyusun dan menyampaikan gagasan secara terstruktur.

Berdasarkan hasil observasi awal dan studi pendahuluan yang telah dilaksanakan oleh peneliti pada peserta didik kelas VII SMP Negeri 6 Tasikmalaya menunjukkan adanya permasalahan bahwa kemampuan menulis peserta didik masih rendah, khususnya pada materi teks deskripsi. Hal ini terlihat dari kesulitan peserta didik yang masih mengalami kesulitan dalam mendeskripsikan suatu objek secara rinci dalam bentuk tulisan. Peserta didik juga kurang mampu menulis teks deskripsi dengan memasukan ciri kebahasaan teks deskripsi. Selain itu, peserta didik juga seringkali mengabaikan tanda baca dan ejaan yang tepat dalam menulis teks deskripsi sehingga kualitas tulisan peserta didik belum memenuhi harapan. Kondisi ini disinyalir terjadi karena rendahnya perhatian peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Banyak peserta didik yang cenderung mengobrol dan tidak memperhatikan penjelasan ketika pendidik sedang mengajar. Peserta didik cenderung merasa bosan, menunjukkan minat belajar yang rendah dalam kegiatan membaca dan menulis. Selain itu, selama proses pembelajaran belum dimanfaatkan media yang mampu membantu peserta didik mengamati objek secara konkret sebagai bahan dalam menulis teks deskripsi.

Mencermati kondisi tersebut, diperlukan model pembelajaran yang mendorong pemecahan masalah dan partisipasi aktif peserta didik. Model *Discovery Learning* dipandang relevan karena memungkinkan peserta didik menemukan konsep dan mengorganisasi informasi secara mandiri. Dalam

penelitian ini, model pembelajaran tersebut diintegrasikan dengan media *Augmented Reality* (AR). Integrasi media AR dalam sintaks *Discovery Learning* memberikan stimulus visual tiga dimensi pada tahap *stimulation* dan *data collection*, sehingga membantu peserta didik menemukan ide deskripsi secara mandiri. Pada tahap *data processing* dan *verification*, peserta didik dilatih menyusun kerangka serta melakukan pengecekan terhadap kaidah kebahasaan.

Dengan demikian, kerangka konseptual dalam penelitian ini menegaskan hubungan antara penerapan model *Discovery Learning* berbantuan media *Augmented Reality* (variabel X) dan peningkatan kemampuan menulis teks deskripsi (variabel Y). Model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan media *Augmented Reality* diharapkan mampu menjadi solusi dalam meningkatkan kualitas tulisan baik dari segi kelengkapan isi, struktur, maupun aspek kebahasaan, sehingga hasil belajar peserta didik meningkat.

2.4 Anggapan Dasar

Menurut Heryadi (2014:31) “Anggapan dasar menjadi acuan atau landasan pemikiran dalam merumuskan hipotesis. Berdasarkan hal itu, penulis dapat merumuskan anggapan dasar sebagai berikut.

- 2.4.1 Menulis teks deskripsi merupakan kompetensi yang seyogiyanya dimiliki peserta didik kelas VII dalam kurikulum Merdeka fase D.
- 2.4.2 Model pembelajaran merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan pembelajaran.

Model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan media *Augmented Reality* (AR) merupakan seperangkat model dan media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi serta membantu peserta didik memahami materi teks deskripsi dengan lebih mudah, sehingga penyampaian materi pembelajaran dapat tersampaikan secara optimal serta tujuan pembelajaran dapat tercapai.

2.5 Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian merupakan dugaan atau jawaban sementara terhadap rumusan masalah dalam penelitian yang masih perlu dibuktikan kebenarannya. Menurut Utomo, dkk (2024) “Hipotesis penelitian adalah pernyataan yang mencerminkan dugaan atau jawaban sementara terhadap suatu fenomena atau variabel penelitian yang diangkat dalam penelitian dan perlu diuji secara ilmiah untuk memastikan kebenarannya”. Heryadi (2014:32) mengungkapkan, “ Hipotesis merupakan suatu pendapat yang memiliki tingkat kebenaran yang rendah, karena pendapat tersebut hanya didasarkan pada pertimbangan pemikiran (logika) dan belum didukung oleh data lapangan yang bersifat faktual”. Berdasarkan pernyataan tersebut, hipotesis dalam penelitian ini yakni “Model pembelajaran *Discovery Learning* berbantuan media *Augmented Reality* (AR) dapat meningkatkan kemampuan menulis teks deskripsi pada peserta didik kelas VII-I SMP Negeri 6 Tasikmalaya tahun ajaran 2025/2026.”