Implementasi Model Pembelajaran Blended Learning dengan Media Augmented Reality pada Materi Menulis Puisi Siswa SMP

Adelia Fera Saputri[1], Dessy Wardiah[2], Yenny Puspita[3]
[1,2,3]Universitas PGRI Palembang, Indonesia
E-mail: adeliaferasaputri@gmail.com

Article Info
Article History
Received: 2025-07-07
Revised: 2025-08-18
Published: 2025-09-01

Keywords:
Blended Learning;
Augmented Reality;
Writing Poetry.

Abstract
The purpose of this study was to examine the implementation of the blended learning model assisted by augmented reality (AR) media in improving students' poetry writing skills. This quasi-experimental study involved two classes of grade VIII students at SMP Negeri 14 Palembang, with class VIII.8 as the experimental group and class VIII.10 as the control group. The experimental class received treatment through a combination of online and offline learning with AR media, while the control group used conventional methods. Data were collected through pretest and posttest, and analyzed using Wilcoxon Signed-Ranks Test due to non-normal data distribution. The findings revealed a significant improvement in the experimental group's average score from 36.81 to 89.31, compared to the control group's increase from 38.89 to 72.22. The AR media helped students visualize poetic elements such as imagery, metaphor, and emotion, which improved their creativity and motivation in writing poetry. This study supports previous research that shows blended learning and augmented reality enhance cognitive engagement and learning outcomes. It is recommended that teachers integrate digital media into literature learning to foster more interactive and meaningful learning experiences.

Artikel Info
Sejarah Artikel
Diterima: 2025-07-07
Direvisi: 2025-08-18
Dipublikasi: 2025-09-01

Kata Kunci:
Blended Learning;
Augmented Reality;
Menulis Puisi.

Abstrak
Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji implementasi model pembelajaran blended learning berbantuan media augmented reality (AR) dalam meningkatkan kemampuan menulis puisi siswa. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen semu dengan melibatkan dua kelas VIII di SMP Negeri 14 Palembang, yakni kelas VIII.8 sebagai kelompok eksperimen dan VIII.10 sebagai kelompok kontrol. Kelompok eksperimen mendapatkan pembelajaran kombinasi daring dan luring dengan media AR, sedangkan kelompok kontrol menggunakan metode konvensional. Pengumpulan data dilakukan melalui pretest dan posttest, serta dianalisis menggunakan uji Wilcoxon karena data tidak berdistribusi normal. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada rata-rata nilai kelompok eksperimen dari 36,81 menjadi 89,31, sedangkan kelompok kontrol meningkat dari 38,89 menjadi 72,22. Media AR membantu siswa dalam memvisualisasikan unsur-unsur puisi seperti imaji, metafora, dan ekspresi emosi, sehingga meningkatkan kreativitas dan motivasi mereka dalam menulis puisi. Penelitian ini mendukung studi sebelumnya yang menunjukkan bahwa blended learning dan augmented reality mampu meningkatkan keterlibatan kognitif dan hasil belajar. Oleh karena itu, disarankan agar guru mengintegrasikan media digital dalam pembelajaran sastra untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan bermakna.

I. PENDAHULUAN

Dalam beberapa tahun terakhir, kemunculan teknologi digital telah secara signifikan mengubah berbagai industri, termasuk pendidikan. Di era globalisasi ini, teknologi informasi dan komunikasi menawarkan peluang untuk mengembangkan model pembelajaran yang lebih dinamis, interaktif, dan berpusat pada siswa. Pendekatan pembelajaran konvensional mulai dianggap kurang relevan karena terbatas pada penyampaian materi satu arah dan kurang melibatkan siswa secara aktif, sehingga memunculkan berbagai metode pembelajaran baru yang memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar. Salah satu pendekatan yang sangat populer saat ini adalah blended learning.

Melalui pembelajaran campuran (blended learning) yang menggabungkan pembelajaran daring dan tatap muka, siswa dapat memperoleh pengalaman belajar yang lebih fleksibel dan menarik. Menurut Victoria, Mustafa & Ardiyanto (2021, hal. 170–183), Blended Learning memberi kebebasan kepada siswa untuk mengontrol proses belajar mereka sendiri, yang bisa meningkatkan antusiasme serta keterlibatan

mereka di dalam kelas. Dalam konteks pembelajaran menulis puisi, blended learning memungkinkan siswa untuk belajar dan menulis puisi secara mandiri di luar jam pelajaran, sementara waktu di kelas difokuskan pada diskusi, kritik, dan pengembangan karya.

Salah satu media yang cocok dikombinasikan dengan model blended learning adalah augmented reality (AR). Teknologi ini menggabungkan elemen digital dengan dunia nyata, memungkinkan siswa untuk berinteraksi dengan konten pembelajaran secara menarik dan memikat. Menurut Nistrina (2021, hal. 1–5), dengan menambahkan konteks yang membuat konten lebih mudah dipahami, realitas tertambah (augmented reality) dapat meningkatkan proses pembelajaran. AR memungkinkan siswa melihat puisi dalam bentuk visual yang lebih hidup dan menerima umpan balik secara real-time dari guru.

Selain meningkatkan perhatian siswa, penggunaan media augmented reality dalam pembelajaran puisi memberikan pendekatan yang menyenangkan bagi siswa untuk memahami bentuk dan unsur-unsur puisi. Ide-ide puitis seperti metafora dan simbolisme dapat divisualisasikan dengan lebih jelas melalui AR, sehingga siswa lebih mudah mengapresiasi dan menginterpretasikan karya puisi. Menurut Yulianto (2022, hal. 24–27), puisi memiliki banyak lapisan makna yang memerlukan pemahaman mendalam untuk dapat diapresiasi dengan baik, dan pendekatan AR dapat menjembatani kebutuhan tersebut.

Kondisi saat ini menunjukkan bahwa pemahaman, partisipasi, dan penulisan puisi oleh siswa masih belum terlalu kreatif. Penelitian oleh Septiwi & Kuntarto (2024, hal. 511–525) mengungkapkan bahwa kurangnya motivasi dan ketidakpahaman terhadap struktur puisi menjadi kendala utama dalam pembelajaran menulis puisi. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas implementasi model pembelajaran blended learning dengan media augmented reality dalam meningkatkan kemampuan menulis puisi siswa kelas VIII SMP Negeri 14 Palembang.

Lebih jauh lagi, penerapan blended learning dengan media AR juga memungkinkan siswa belajar secara kolaboratif. Dalam lingkungan pembelajaran kolaboratif, siswa dapat berbagi ide dan umpan balik, yang memperkaya proses kreatif mereka. Di sisi lain, peran guru sebagai fasilitator menjadi sangat penting dalam merancang kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan teknologi AR secara maksimal agar siswa terlibat aktif dan produktif.

Dengan pendekatan yang inovatif ini, diharapkan siswa dapat mengembangkan keterampilan literasi yang lebih baik. Sejalan dengan tujuan kurikulum pendidikan di Indonesia, siswa diharapkan menguasai keterampilan berpikir kritis, kreatif, serta analitis dalam menulis. Penelitian ini juga diharapkan mampu memberikan kontribusi nyata terhadap integrasi teknologi dalam pendidikan, khususnya dalam pembelajaran menulis puisi di era digital.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen semu (quasi-experimental design) dengan desain pretest-posttest control group. Metode ini dipilih untuk mengukur efektivitas model pembelajaran blended learning berbantuan media augmented reality dalam meningkatkan kemampuan menulis puisi siswa. Subjek penelitian terdiri dari dua kelas VIII di SMP Negeri 14 Palembang yang dipilih menggunakan teknik cluster random sampling, yaitu kelas VIII.8 sebagai kelompok eksperimen dan kelas VIII.10 sebagai kelompok kontrol, masing-masing berjumlah 36 siswa. Kelompok eksperimen mendapatkan perlakuan berupa pembelajaran blended learning dengan media augmented reality, sedangkan kelompok kontrol menggunakan metode pembelajaran konvensional tanpa teknologi tambahan.

Instrumen pengumpulan data berupa tes menulis puisi (pretest dan posttest), serta angket untuk mengukur partisipasi dan kemandirian siswa. Validitas instrumen diuji menggunakan korelasi Pearson Product Moment, dan hasilnya menunjukkan semua butir soal valid karena r hitung > r tabel. Uji reliabilitas dilakukan dengan rumus Cronbach's Alpha, dan semua instrumen dinyatakan reliabel karena nilai alpha di atas 0,70. Untuk analisis data, digunakan statistik deskriptif dan inferensial. Uji normalitas dilakukan dengan Kolmogorov-Smirnov untuk menentukan jenis uji hipotesis yang digunakan. Karena data tidak berdistribusi normal, maka analisis dilanjutkan menggunakan uji non-parametrik Wilcoxon Signed-Ranks Test.

Pelaksanaan penelitian dilakukan dalam tiga pertemuan pada masing-masing kelas. Pada pertemuan pertama dilakukan pretest untuk mengukur kemampuan awal siswa dalam menulis puisi. Selanjutnya, kelas eksperimen mengikuti pembelajaran blended learning dengan konten puisi berbasis AR yang memungkinkan interaksi visual terhadap unsur

puisi, sedangkan kelas kontrol belajar melalui metode ceramah dan latihan konvensional. Setelah perlakuan, posttest diberikan untuk mengukur peningkatan kemampuan menulis puisi. Hasil pretest dan posttest dibandingkan untuk mengetahui pengaruh dari penerapan model pembelajaran blended learning dengan media augmented reality terhadap kemampuan menulis puisi siswa.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh implementasi model pembelajaran blended learning berbantuan media augmented reality (AR) terhadap kemampuan menulis puisi siswa kelas VIII SMP Negeri 14 Palembang. Subjek penelitian terdiri dari dua kelas, yakni kelas VIII.8 sebagai kelompok eksperimen dan kelas VIII.10 sebagai kelompok kontrol, masing-masing berjumlah 36 siswa. Penelitian dilakukan dalam tiga tahap, yaitu pretest, perlakuan, dan posttest.

Hasil pretest menunjukkan bahwa kemampuan awal menulis puisi pada kedua kelompok relatif seimbang, dengan nilai rata-rata kelompok eksperimen sebesar 36,81 dan kelompok kontrol sebesar 38,89. Setelah diberikan perlakuan, terjadi peningkatan yang signifikan pada kelompok eksperimen yang menggunakan pembelajaran blended learning berbantuan AR. Nilai rata-rata posttest meningkat menjadi 89,31. Sementara itu, pada kelompok kontrol yang menerima pembelajaran konvensional, nilai rata-rata posttest hanya meningkat menjadi 72,22.

Uji normalitas dengan Kolmogorov-Smirnov menunjukkan bahwa data tidak berdistribusi normal, sehingga digunakan uji non-parametrik Wilcoxon Signed-Ranks Test. Hasil uji ini menunjukkan nilai signifikansi < 0,05, yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara pretest dan posttest kelompok eksperimen. Temuan lainnya menunjukkan bahwa siswa dalam kelompok eksperimen juga mengalami peningkatan pada aspek-aspek penting dalam menulis puisi, seperti penentuan tema, pemilihan diksi, jumlah larik dalam bait, tipografi, serta penyampaian amanat. Observasi kelas juga mencatat peningkatan partisipasi, kreativitas, dan kemandirian belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

B. Pembahasan

Peningkatan yang signifikan pada kelompok eksperimen membuktikan bahwa implementasi model blended learning berbantuan augmented reality mampu meningkatkan kemampuan menulis puisi siswa secara efektif. Integrasi antara pembelajaran daring dan luring memberikan keleluasaan kepada siswa untuk belajar sesuai ritme dan gaya mereka masing-masing, sementara penggunaan media AR mendukung pemahaman terhadap unsur-unsur puisi melalui representasi visual. Hal ini membuat proses menulis puisi tidak lagi bersifat abstrak atau membosankan, melainkan menjadi kegiatan yang menyenangkan, imajinatif, dan partisipatif.

Temuan ini diperkuat oleh penelitian Nasrulloh, Ridwan & Hidayat (2022, hlm. 1814–1823) yang menyatakan bahwa penggunaan AR dalam pembelajaran blended learning secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa. AR mampu menyajikan konten secara visual dan interaktif, sehingga siswa dapat lebih mudah memahami konsep yang abstrak. Dalam konteks puisi, visualisasi suasana, simbol, atau makna kiasan yang biasanya sulit dipahami siswa dapat ditampilkan secara nyata melalui AR, sehingga membantu mereka menuangkan ide dan emosi dalam bentuk larik-larik puisi yang padu dan estetis.

Selain itu, hasil penelitian ini selaras dengan temuan Hidayat, Junaidi & Yakob (2020, hlm. 401–410), yang membuktikan bahwa blended learning meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran berbasis sastra lisan. Siswa dalam model ini memiliki kesempatan untuk mempersiapkan diri secara mandiri sebelum sesi tatap muka, dan dapat berdiskusi serta mengeksplorasi ide dengan lebih leluasa. Hal ini tercermin dalam penelitian ini, di mana siswa kelompok eksperimen lebih aktif berdiskusi, berani bertanya, dan menunjukkan kreativitas tinggi dalam menulis puisi.

Penelitian Erwin & Kuswandi (2024, hlm. 39–47) juga menekankan pentingnya penerapan blended learning berbasis teknologi dalam konteks era Society 5.0. Mereka menyatakan bahwa pembelajaran yang mengintegrasikan teknologi secara cerdas dapat mendorong siswa menjadi pembelajar mandiri yang kreatif dan melek literasi digital. Dalam penelitian ini, siswa

tidak hanya memperoleh pemahaman tentang puisi, tetapi juga belajar menggunakan teknologi AR untuk mengeksplorasi materi secara mandiri di luar jam pelajaran, yang memperkuat kemampuan literasi dan kompetensi abad ke-21.

Lebih lanjut, penelitian ini juga menemukan bahwa siswa kelompok eksperimen mengalami peningkatan signifikan dalam hal motivasi dan kepercayaan diri. Sebagian besar siswa mengungkapkan bahwa mereka merasa lebih tertarik dan percaya diri dalam menulis puisi setelah mengikuti pembelajaran berbasis AR. Visualisasi imajinatif yang dihadirkan AR memantik ide-ide kreatif dan memungkinkan mereka lebih bebas mengekspresikan perasaan dalam puisi. Hal ini sejalan dengan temuan Nistrina (2021, hlm. 1–5) yang menyatakan bahwa AR meningkatkan keterlibatan emosional siswa melalui pengalaman belajar yang lebih hidup dan menyentuh.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran blended learning berbantuan AR tidak hanya meningkatkan aspek kognitif dalam menulis puisi, tetapi juga aspek afektif dan psikomotorik siswa. Siswa menjadi lebih aktif, mandiri, kreatif, dan percaya diri dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, pendekatan ini sangat tepat diterapkan dalam pembelajaran sastra di era digital, serta relevan untuk mendukung pencapaian profil pelajar Pancasila yang kreatif dan bernalar kritis.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Penelitian ini menyimpulkan bahwa implementasi model pembelajaran blended learning berbantuan media augmented reality terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan menulis puisi siswa kelas VIII SMP Negeri 14 Palembang. Peningkatan nilai yang signifikan pada kelompok eksperimen menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran yang menggabungkan interaksi daring dan luring serta visualisasi interaktif mampu meningkatkan pemahaman, kreativitas, dan ekspresi sastra siswa. Selain itu, pendekatan ini juga membentuk sikap belajar yang lebih mandiri, aktif, dan percaya diri, sekaligus menunjukkan relevansi pembelajaran berbasis teknologi dalam meningkatkan kualitas literasi siswa di era digital.

B. Saran

Demi mendukung efektivitas pembelajaran menulis puisi, guru disarankan untuk memanfaatkan model blended learning dengan dukungan media augmented reality sebagai strategi inovatif yang dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Sekolah perlu menyediakan fasilitas teknologi serta pelatihan bagi guru agar pendekatan ini dapat diimplementasikan secara optimal. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan agar mengkaji lebih lanjut penggunaan media AR pada berbagai jenis teks sastra dan keterampilan literasi lainnya, serta memperluas subjek dan lingkup penelitian guna memperoleh hasil yang lebih general dan komprehensif.

DAFTAR RUJUKAN

Erwin, E. and Kuswandi, D., 2024. Tinjauan pustaka: Model pembelajaran blended learning di era Society 5.0. Inopendas: Jurnal Ilmiah Kependidikan, 7(1), pp.39–47.

Heri Yani, H., Kurniawan, R. and Nasution, Y.A., 2025. Augmented Reality in Indonesian language learning: A high school implementation study. INTERACTION: Jurnal Pendidikan Bahasa, 12(1), pp.453–464.

Nasrulloh, I., Ridwan, T. and Hidayat, S., 2022. Efektivitas media pembelajaran augmented reality dalam blended learning. Syntax Literate: Jurnal Ilmiah Indonesia, 7(1), pp.151–162.

Ni Wayan Ayu Permata Sari, N., Sudrajat, Y., Casande, S., Syarif, M. and Monarchi, A.M., 2024. Augmented reality in improving writing skills learning experiences in vocational high school students. Jurnal Teknologi Pendidikan, 26(3), pp.860–872.

Nistrina, K., 2021. Penerapan augmented reality dalam media pembelajaran. J-SIKA: Jurnal Sistem Informasi Karya Anak Bangsa, 3(1), pp.1–5.

Septiwi, E. and Kuntarto, E., 2024. Aspek-aspek penyebab kesulitan menulis puisi pada siswa kelas V sekolah dasar. Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 9(4), pp.511–525.

Sugiyono., 2021. Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.

Suryani, N. and Astuti, L.M., 2022. Pengaruh blended learning berbasis Google Classroom terhadap keterampilan menulis siswa. Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan, 8(2), pp.130–139.

Victoria, A., Mustafa, P.S. and Ardiyanto, D., 2021. Pembelajaran pendidikan jasmani dan olahraga berbasis blended learning di sekolah menengah pertama. Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan, 7(2), pp.170–183.

Yulianto, A., 2022. Strata norma Roman Ingarden dalam puisi "Secercah Rindu" karya Thomas Willie P. Patria Educational Journal (PEJ), 2(3), pp.24–27.