

Pemanfaatan Augmented Reality Berbasis Literasi Digital dalam Meningkatkan Kemampuan Menulis Siswa pada Pembelajaran Bahasa Indonesia

Puspita Dian Agustin
Universitas Negeri Gorontalo, Indonesia

puspitiadianagustin@ung.ac.id

Kata Kunci:

Augmented Reality, Literasi Digital, Kemampuan Menulis, Pembelajaran Bahasa Indonesia, Teknologi Pembelajaran

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pemanfaatan Augmented Reality berbasis literasi digital dalam meningkatkan kemampuan menulis siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Latar belakang penelitian ini didasarkan pada masih rendahnya kemampuan siswa dalam menemukan ide, mengembangkan gagasan, menyusun struktur teks, serta menggunakan bahasa secara runtut dan komunikatif. Di sisi lain, perkembangan teknologi digital menuntut pembelajaran Bahasa Indonesia untuk lebih adaptif, interaktif, dan relevan dengan karakteristik peserta didik di era digital. Penelitian ini menggunakan metode library research dengan pendekatan deskriptif-kualitatif melalui penelusuran dan analisis berbagai literatur ilmiah lima tahun terakhir yang relevan dengan Augmented Reality, literasi digital, pembelajaran bahasa, dan keterampilan menulis. Hasil kajian menunjukkan bahwa Augmented Reality dapat berperan sebagai media visual-interaktif yang membantu siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih konkret, kontekstual, dan menarik. AR mampu menjadi stimulus dalam tahap pramenulis, terutama untuk membantu siswa mengamati objek, memahami peristiwa, membangun imajinasi, serta menyusun gagasan tulisan. Sementara itu, literasi digital berperan penting dalam membantu siswa mengakses, mengevaluasi, mengolah, dan memproduksi informasi secara kritis dan bertanggung jawab. Integrasi AR dan literasi digital menjadikan pembelajaran menulis tidak hanya berorientasi pada hasil akhir, tetapi juga pada proses berpikir, kreativitas, dan penguatan kemampuan komunikasi tertulis. Dengan demikian, pemanfaatan Augmented Reality berbasis literasi digital dapat menjadi strategi inovatif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian selanjutnya disarankan untuk menguji efektivitas model ini melalui penelitian lapangan, eksperimen, atau pengembangan media pembelajaran berbasis AR.

Key Word:

Augmented Reality, Digital Literacy, Writing Skills, Indonesian Language Learning, Learning Technology

Abstract

This study aims to examine the use of digitally literacy-based Augmented Reality to improve students' writing skills in learning Indonesian. The background of this research is the low ability of students to generate ideas, develop ideas, structure texts, and use language coherently and communicatively. On the other hand, the development of digital technology requires Indonesian language learning to be more adaptive, interactive, and relevant to students' characteristics in the digital era. This study uses a library research method with a descriptive-qualitative approach, involving the search and analysis of scientific literature from the last five years relevant to Augmented Reality, digital literacy, language learning, and writing skills. The results of the study show that Augmented Reality can act as a visual-interactive medium that helps students obtain a more concrete, contextual, and engaging learning experience. AR can serve as a stimulus in the pre-writing stage, especially to help students observe objects, understand events, develop imagination, and organize their writing ideas. Meanwhile, digital literacy plays an important role in helping students access, evaluate, process, and produce information critically and responsibly. The integration of AR and digital literacy makes learning to write not only oriented toward the end result but also toward the thought process, creativity, and the strengthening of written communication skills. Thus, the use of Augmented Reality, based on digital literacy, can be an innovative strategy for learning Bahasa Indonesia. Further research is suggested to test the effectiveness of this model through field research, experiments, or the development of AR-based learning media.

Information Production:

© 2026 by the authors of this article. This work is licensed under an Attribution-ShareAlike 4.0 International (CC BY-SA)



PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah mengubah cara siswa memperoleh informasi, membaca teks, membangun gagasan, dan mengekspresikan ide dalam bentuk tulisan. Dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia, perubahan ini menuntut guru tidak hanya mengajarkan kaidah kebahasaan, struktur teks, dan keterampilan menulis secara konvensional, tetapi juga mengintegrasikan media digital yang mampu merangsang imajinasi, kreativitas, serta kemampuan berpikir kritis siswa. UNESCO menegaskan bahwa teknologi pendidikan perlu ditempatkan sebagai alat pendukung pembelajaran yang tepat, adil, dan berbasis kebutuhan pedagogis, bukan sekadar penggunaan perangkat digital semata (UNESCO, 2023). Oleh karena itu, pembelajaran menulis di era digital perlu diarahkan pada model yang menggabungkan penguatan literasi digital dengan media interaktif agar siswa mampu menulis secara lebih bermakna, kontekstual, dan sesuai tuntutan abad ke-21.

Fenomena rendahnya literasi membaca dan menulis siswa masih menjadi persoalan penting dalam pendidikan Indonesia. Hasil PISA 2022 menunjukkan bahwa hanya sekitar 25% siswa Indonesia yang mencapai Level 2 atau lebih tinggi dalam kemampuan membaca, jauh di bawah rata-rata OECD sebesar 74% (OECD, 2023). Kondisi ini mengindikasikan bahwa banyak siswa masih mengalami kesulitan memahami gagasan utama, mengolah informasi, membedakan fakta dan opini, serta merefleksikan isi teks secara kritis. Padahal, kemampuan membaca dan menulis memiliki hubungan yang kuat karena keterampilan menulis membutuhkan kemampuan memahami informasi, mengorganisasi gagasan, memilih diksi, menyusun struktur teks, dan menyampaikan pesan secara runtut. Dengan demikian, rendahnya literasi membaca turut berdampak pada lemahnya kemampuan menulis siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Dalam praktik pembelajaran, keterampilan menulis sering kali masih diposisikan sebagai aktivitas akhir berupa tugas membuat karangan, teks deskripsi, narasi, eksposisi, laporan, atau teks berita tanpa proses pendampingan yang memadai. Siswa sering menghadapi kendala dalam menemukan ide, mengembangkan paragraf, menyusun alur, menggunakan kosakata yang tepat, serta menerapkan kaidah kebahasaan. Di sisi lain, penggunaan teknologi di kelas belum selalu diarahkan untuk memperkuat proses menulis secara bertahap, mulai dari pramenulis, penyusunan draf, revisi, penyuntingan, hingga publikasi. Padahal, meta-analisis Wen dan Walters (2022) menunjukkan bahwa penggunaan teknologi dapat memberikan pengaruh sedang terhadap kualitas tulisan dan pengaruh kuat terhadap kuantitas tulisan siswa sekolah dasar apabila digunakan dengan desain pembelajaran yang tepat.

Salah satu teknologi yang potensial digunakan dalam pembelajaran menulis adalah Augmented Reality (AR). AR memungkinkan objek virtual, gambar, animasi, teks, audio, atau model tiga dimensi dihadirkan dalam lingkungan nyata sehingga pengalaman belajar menjadi lebih visual, interaktif, dan kontekstual. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, AR dapat digunakan untuk menampilkan objek, peristiwa, tokoh, latar tempat, alur cerita, atau situasi komunikatif yang dapat dijadikan stimulus menulis. Kajian Schorr et al. (2024) menunjukkan bahwa AR dalam pembelajaran bahasa memiliki manfaat dalam meningkatkan keterlibatan, konteks belajar, dan pengalaman interaktif, meskipun penerapannya masih menghadapi tantangan desain, kesiapan guru, dan integrasi kurikulum. Hal ini menunjukkan bahwa AR tidak cukup hanya digunakan sebagai media menarik, tetapi perlu dirancang sebagai bagian dari strategi pembelajaran yang mendorong proses berpikir dan produksi tulisan siswa.

Namun, pemanfaatan AR dalam pembelajaran Bahasa Indonesia tidak dapat dilepaskan dari literasi digital. Literasi digital diperlukan agar siswa tidak hanya mampu menggunakan perangkat, tetapi juga mampu mengakses informasi, menilai kredibilitas sumber, memahami etika digital, mengolah data visual, menghubungkan informasi dengan konteks, dan menghasilkan karya tulis yang bertanggung jawab. Penelitian Sulyati (2025) menunjukkan bahwa literasi digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dapat mendukung keterampilan menulis melalui perluasan akses informasi, fleksibilitas menulis, peningkatan berpikir kritis, serta kolaborasi siswa. Dengan demikian, AR berbasis literasi digital dapat menjadi pendekatan yang lebih komprehensif karena menggabungkan pengalaman visual-interaktif dengan kemampuan kritis dalam mengolah informasi menjadi tulisan.

Meskipun berbagai studi telah membahas penggunaan AR dalam pembelajaran bahasa, sebagian besar penelitian masih berfokus pada pembelajaran bahasa asing, khususnya kosakata, pengucapan, motivasi, dan keterlibatan belajar. Kajian Rosyidah et al. (2024) tentang tren AR dalam English Language Teaching di Indonesia menunjukkan bahwa implementasi AR lebih banyak diarahkan pada tingkat sekolah dasar dan aspek kosakata. Sementara itu, Lau (2021) menegaskan bahwa studi AR dalam pembelajaran bahasa masih perlu memperhatikan keterbatasan implementasi, desain pedagogis, dan keberlanjutan penggunaan di kelas. Kondisi ini menunjukkan adanya research gap, yaitu masih terbatasnya penelitian yang secara khusus mengkaji pemanfaatan AR berbasis literasi digital untuk meningkatkan kemampuan menulis siswa dalam

pembelajaran Bahasa Indonesia.

Berdasarkan gap tersebut, permasalahan penelitian ini terletak pada belum optimalnya integrasi antara teknologi AR, literasi digital, dan proses pembelajaran menulis Bahasa Indonesia. Banyak pembelajaran digital masih berhenti pada penggunaan media sebagai alat bantu visual, belum sampai pada penguatan kemampuan siswa dalam mencari informasi, menafsirkan objek visual, menyusun gagasan, mengembangkan struktur teks, merevisi tulisan, dan menghasilkan karya tulis yang komunikatif. Oleh karena itu, penelitian ini penting untuk menjawab bagaimana pemanfaatan Augmented Reality berbasis literasi digital dapat meningkatkan kemampuan menulis siswa, baik dari aspek isi, organisasi tulisan, kosakata, kaidah bahasa, kreativitas, maupun keterlibatan siswa dalam proses menulis.

Kebaruan atau incremental newness penelitian ini terletak pada penggabungan AR dan literasi digital sebagai satu pendekatan pembelajaran menulis Bahasa Indonesia. Jika penelitian sebelumnya cenderung menempatkan AR sebagai media visual atau teknologi interaktif, penelitian ini memposisikan AR sebagai stimulus menulis yang didukung oleh literasi digital agar siswa mampu mengamati, mengevaluasi, mengolah, dan mengekspresikan informasi secara tertulis. Urgensi penelitian ini semakin kuat karena pembelajaran Bahasa Indonesia di era digital membutuhkan inovasi yang tidak hanya menarik secara teknologi, tetapi juga mampu memperkuat kemampuan literasi, berpikir kritis, kreativitas, dan komunikasi tertulis siswa. Dengan demikian, penelitian tentang “Pemanfaatan Augmented Reality Berbasis Literasi Digital dalam Meningkatkan Kemampuan Menulis Siswa pada Pembelajaran Bahasa Indonesia” diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis bagi pengembangan model pembelajaran menulis berbasis teknologi serta kontribusi praktis bagi guru dalam merancang pembelajaran Bahasa Indonesia yang lebih interaktif, kontekstual, dan relevan dengan kebutuhan siswa masa kini.

Augmented Reality (AR) merupakan teknologi pembelajaran yang mampu menggabungkan objek virtual dengan lingkungan nyata sehingga proses belajar menjadi lebih interaktif, visual, dan kontekstual. Dalam pembelajaran bahasa, AR dapat digunakan untuk menghadirkan gambar, animasi, objek tiga dimensi, maupun situasi komunikatif yang membantu siswa memahami konsep, membangun imajinasi, dan mengembangkan gagasan sebelum menulis. Schorr et al. (2024) menjelaskan bahwa AR dalam pembelajaran bahasa memiliki potensi untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik, memperkuat konteks belajar, dan menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih bermakna. Sejalan dengan itu, Christou (2025) menegaskan bahwa pemanfaatan AR dalam pembelajaran bahasa terus berkembang, terutama karena teknologi ini mampu mendukung pembelajaran berbasis pengalaman dan visualisasi. Dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia, AR dapat menjadi media stimulus yang membantu siswa mengamati objek, memahami peristiwa, menyusun alur, serta mengembangkan ide menjadi teks narasi, deskripsi, eksplanasi, maupun eksposisi.

Literasi digital memiliki peran penting dalam mendukung pemanfaatan AR agar tidak hanya menjadi media visual, tetapi juga menjadi sarana untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan keterampilan menulis siswa. Literasi digital mencakup kemampuan mengakses, memahami, mengevaluasi, mengolah, dan memproduksi informasi melalui media digital secara bertanggung jawab. Dalam pembelajaran menulis, literasi digital membantu siswa mencari sumber informasi, menilai kredibilitas data, menyusun gagasan, serta menghasilkan tulisan yang sesuai dengan kaidah bahasa dan konteks komunikasi. Wen dan Walters (2022) menunjukkan bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat memberikan pengaruh positif terhadap kualitas dan kuantitas tulisan siswa apabila diterapkan melalui desain pembelajaran yang tepat. Sulyati (2025) juga menegaskan bahwa literasi digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia berpotensi meningkatkan keterampilan menulis melalui perluasan akses informasi, peningkatan kreativitas, dan penguatan kemampuan berpikir kritis. Oleh karena itu, pemanfaatan Augmented Reality berbasis literasi digital dapat dipandang sebagai pendekatan inovatif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia karena mengintegrasikan pengalaman visual-interaktif dengan kemampuan siswa dalam mengolah informasi menjadi tulisan yang runtut, kreatif, dan komunikatif.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode library research atau studi kepustakaan dengan pendekatan deskriptif-kualitatif. Metode ini dipilih karena penelitian berfokus pada penelusuran, pengkajian, dan sintesis berbagai literatur ilmiah yang relevan dengan pemanfaatan Augmented Reality berbasis literasi digital dalam meningkatkan kemampuan menulis siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Sumber data penelitian berasal dari artikel jurnal nasional dan internasional, prosiding ilmiah, buku akademik, serta dokumen pendukung yang relevan, dengan prioritas pada publikasi lima tahun terakhir. Proses penelusuran literatur dilakukan melalui basis data ilmiah seperti Scopus, ScienceDirect, SpringerLink, Google Scholar, dan

Crossref dengan kata kunci “augmented reality in language learning”, “digital literacy”, “writing skills”, “Indonesian language learning”, dan “technology-based writing instruction”. Studi kepustakaan dilakukan secara sistematis agar peneliti dapat mengidentifikasi perkembangan tema, konsep utama, hasil penelitian terdahulu, serta celah penelitian yang masih terbuka. Pendekatan ini sejalan dengan pandangan Kraus et al. (2022) bahwa literature review dapat digunakan sebagai studi mandiri untuk membangun pemetaan konseptual dan dasar argumentasi ilmiah secara terstruktur. Selain itu, prinsip PRISMA 2020 digunakan sebagai acuan dalam proses identifikasi, penyaringan, kelayakan, dan inklusi artikel agar proses seleksi literatur lebih transparan dan dapat dipertanggungjawabkan (Page et al., 2021).

Tahapan analisis data dilakukan melalui beberapa langkah, yaitu pengumpulan literatur, reduksi data, klasifikasi tema, analisis isi, dan penarikan kesimpulan. Literatur yang terkumpul diseleksi berdasarkan kriteria inklusi, yaitu artikel yang membahas Augmented Reality, literasi digital, keterampilan menulis, pembelajaran bahasa, dan inovasi pembelajaran berbasis teknologi. Adapun kriteria eksklusi meliputi artikel yang tidak relevan dengan fokus penelitian, tidak memiliki informasi metodologis yang jelas, atau tidak tersedia dalam bentuk teks lengkap. Setelah literatur terseleksi, data dianalisis menggunakan teknik content analysis dengan cara mengelompokkan temuan ke dalam beberapa tema, seperti peran AR sebagai media visual-interaktif, fungsi literasi digital dalam pembelajaran menulis, strategi peningkatan kemampuan menulis, serta tantangan implementasi teknologi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Untuk memperkuat ketelitian kajian, penelitian ini juga menggunakan prinsip analisis bibliografis sederhana, seperti identifikasi tren tema, dominasi konsep, dan hubungan antargagasan dalam literatur. Donthu et al. (2021) menjelaskan bahwa analisis bibliometrik dapat membantu peneliti memahami perkembangan, pola, dan struktur pengetahuan dalam suatu bidang kajian, sedangkan Paul et al. (2021) menekankan pentingnya prosedur sistematis dalam literature review agar proses sintesis ilmiah memiliki dasar yang jelas dan rasional. Dengan demikian, metode library research dalam penelitian ini diarahkan untuk menghasilkan pemahaman konseptual yang mendalam mengenai integrasi Augmented Reality dan literasi digital sebagai strategi peningkatan kemampuan menulis siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil kajian pustaka menunjukkan bahwa pemanfaatan Augmented Reality berbasis literasi digital memiliki potensi besar dalam meningkatkan kemampuan menulis siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia. AR dapat berfungsi sebagai media stimulus visual yang membantu siswa menemukan ide, mengamati objek, memahami situasi, dan mengembangkan imajinasi sebelum menuangkannya ke dalam bentuk tulisan. Dalam pembelajaran menulis, masalah yang sering muncul adalah kesulitan siswa dalam memulai tulisan, mengembangkan gagasan, menyusun alur, dan memilih kosakata yang tepat. Melalui AR, siswa dapat memperoleh pengalaman belajar yang lebih konkret karena objek atau situasi yang sebelumnya bersifat abstrak dapat divisualisasikan secara interaktif. Temuan ini sejalan dengan Schorr et al. (2024), yang menjelaskan bahwa AR dalam pembelajaran bahasa mampu memperkuat konteks belajar, meningkatkan keterlibatan siswa, dan memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna.

Pemanfaatan AR juga dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Media pembelajaran yang bersifat visual dan interaktif cenderung membuat siswa lebih tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran, terutama ketika mereka diminta menulis teks deskripsi, narasi, laporan pengamatan, atau teks eksplanasi. AR memungkinkan siswa melihat objek, peristiwa, atau ilustrasi tertentu secara langsung melalui perangkat digital sehingga proses menulis tidak hanya bergantung pada penjelasan guru atau teks bacaan. Marrahi-Gomez dan Belda-Medina (2024) menemukan bahwa penggunaan AR dalam pembelajaran bahasa dapat meningkatkan sikap positif siswa terhadap teknologi pembelajaran dan memperkuat motivasi belajar. Dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia, peningkatan motivasi ini penting karena keterampilan menulis membutuhkan proses latihan yang berulang, konsentrasi, dan keterlibatan aktif siswa.

Selain AR, literasi digital menjadi komponen penting dalam mendukung peningkatan kemampuan menulis siswa. Literasi digital tidak hanya berkaitan dengan kemampuan menggunakan perangkat teknologi, tetapi juga mencakup kemampuan mencari informasi, memahami isi digital, mengevaluasi kredibilitas sumber, mengolah data, serta menghasilkan karya tulis secara etis dan bertanggung jawab. Dalam pembelajaran menulis, siswa membutuhkan literasi digital agar mampu mengembangkan gagasan berdasarkan informasi yang valid, menghindari plagiarisme, serta menyusun tulisan yang sesuai dengan konteks komunikasi. Sulyati dan Kuswara (2025) menunjukkan bahwa literasi digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dapat meningkatkan keterampilan menulis melalui perluasan akses informasi, peningkatan fleksibilitas menulis, penguatan berpikir kritis, serta kolaborasi antar siswa.

Hasil kajian juga menunjukkan bahwa teknologi pembelajaran memberikan kontribusi positif terhadap kualitas dan kuantitas tulisan siswa apabila digunakan melalui desain pembelajaran yang tepat. Wen dan Walters (2022) dalam meta-analisisnya menemukan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran menulis berdampak positif terhadap kualitas tulisan dan jumlah tulisan siswa sekolah dasar. Hal ini menunjukkan bahwa teknologi seperti AR tidak dapat dipahami hanya sebagai media pelengkap, tetapi perlu dirancang sebagai bagian dari strategi pembelajaran menulis yang sistematis. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, guru dapat mengintegrasikan AR ke dalam tahapan pramenulis, penyusunan draf, revisi, penyuntingan, dan publikasi tulisan. Dengan demikian, AR berbasis literasi digital dapat membantu siswa tidak hanya menghasilkan tulisan yang lebih panjang, tetapi juga lebih terstruktur, kreatif, dan komunikatif.

Pembahasan lebih lanjut menunjukkan bahwa integrasi AR dan literasi digital memberikan pendekatan pembelajaran yang lebih komprehensif. AR berperan sebagai media visual-interaktif yang merangsang ide, sedangkan literasi digital berperan sebagai kemampuan dasar untuk mengolah informasi menjadi tulisan. Keduanya saling melengkapi dalam proses pembelajaran menulis. Misalnya, ketika siswa menggunakan AR untuk mengamati objek wisata, lingkungan sekolah, peristiwa sosial, atau tokoh cerita, siswa tidak hanya melihat tampilan visual, tetapi juga diarahkan untuk mencari informasi tambahan, membandingkan sumber, menyusun kerangka tulisan, dan mengembangkan paragraf. Dengan cara ini, pembelajaran menulis menjadi lebih kontekstual karena siswa belajar berdasarkan pengalaman visual, informasi digital, dan proses berpikir kritis.

Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, pemanfaatan AR berbasis literasi digital dapat diterapkan pada berbagai jenis teks. Pada teks deskripsi, AR dapat digunakan untuk menampilkan objek tiga dimensi yang kemudian dideskripsikan siswa berdasarkan ciri, bentuk, warna, fungsi, dan suasana. Pada teks narasi, AR dapat menghadirkan tokoh, latar, dan alur peristiwa sebagai bahan pengembangan cerita. Pada teks eksplanasi, AR dapat membantu siswa memahami proses terjadinya suatu fenomena sehingga mereka lebih mudah menyusun hubungan sebab-akibat. Pada teks eksposisi, AR dapat menjadi pemantik bagi siswa untuk mengembangkan argumen berdasarkan data dan informasi digital. Dengan demikian, AR tidak hanya memperkaya media pembelajaran, tetapi juga memperkuat proses kognitif siswa dalam memahami, mengorganisasi, dan mengekspresikan gagasan secara tertulis.

Namun, penerapan AR berbasis literasi digital juga memiliki beberapa tantangan. Tantangan pertama berkaitan dengan kesiapan infrastruktur, seperti ketersediaan perangkat digital, jaringan internet, dan aplikasi AR yang sesuai dengan materi Bahasa Indonesia. Tantangan kedua berkaitan dengan kompetensi guru dalam merancang pembelajaran berbasis AR dan literasi digital. Guru tidak hanya dituntut mampu menggunakan teknologi, tetapi juga mampu mengaitkannya dengan tujuan pembelajaran, karakteristik siswa, dan indikator kemampuan menulis. Tantangan ketiga berkaitan dengan kesenjangan literasi digital siswa, karena tidak semua siswa memiliki kemampuan yang sama dalam mengakses, mengevaluasi, dan mengolah informasi digital. Schorr et al. (2024) menegaskan bahwa meskipun AR memiliki potensi dalam pembelajaran bahasa, implementasinya masih menghadapi hambatan berupa desain pedagogis, kesiapan pengguna, dan keterbatasan teknis.

Berdasarkan hasil dan pembahasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan Augmented Reality berbasis literasi digital merupakan strategi inovatif yang relevan untuk meningkatkan kemampuan menulis siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Pendekatan ini mampu mengatasi sebagian kendala pembelajaran menulis, terutama dalam aspek pengembangan ide, motivasi belajar, pengorganisasian informasi, dan kreativitas siswa. Secara teoretis, integrasi AR dan literasi digital memperluas kajian pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis teknologi. Secara praktis, pendekatan ini dapat menjadi alternatif bagi guru dalam merancang pembelajaran menulis yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan siswa di era digital. Oleh karena itu, penggunaan AR berbasis literasi digital perlu dikembangkan secara terencana melalui desain pembelajaran yang sistematis, dukungan infrastruktur, peningkatan kompetensi guru, serta evaluasi berkelanjutan terhadap kualitas tulisan siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil kajian pustaka, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan Augmented Reality berbasis literasi digital merupakan strategi pembelajaran yang relevan dan inovatif dalam meningkatkan kemampuan menulis siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Augmented Reality dapat membantu siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih visual, konkret, interaktif, dan kontekstual, sehingga memudahkan mereka dalam menemukan ide, mengembangkan imajinasi, menyusun alur, serta menuangkan gagasan ke dalam bentuk tulisan. Dalam konteks pembelajaran menulis, AR berperan sebagai media stimulus yang mampu mengatasi kesulitan siswa dalam memulai tulisan, mengembangkan paragraf, dan memahami objek atau

peristiwa yang akan ditulis. Selain itu, literasi digital menjadi unsur penting yang memperkuat penggunaan AR dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Literasi digital membantu siswa mengakses informasi, menilai kredibilitas sumber, mengolah data, menghindari plagiarisme, serta menghasilkan tulisan yang lebih kritis, kreatif, dan bertanggung jawab. Integrasi antara AR dan literasi digital menjadikan pembelajaran menulis tidak hanya berorientasi pada hasil akhir tulisan, tetapi juga pada proses berpikir, pengolahan informasi, dan kemampuan komunikasi tertulis siswa. Dengan demikian, pendekatan ini dapat meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia di era digital. Meskipun demikian, penerapan Augmented Reality berbasis literasi digital masih memerlukan dukungan infrastruktur, kesiapan guru, ketersediaan media pembelajaran yang sesuai, serta kemampuan siswa dalam menggunakan teknologi secara bijak. Oleh karena itu, guru perlu merancang pembelajaran secara sistematis agar penggunaan AR tidak hanya menjadi media hiburan, tetapi benar-benar mendukung pencapaian kompetensi menulis. Penelitian selanjutnya disarankan untuk menguji efektivitas penggunaan AR berbasis literasi digital melalui penelitian lapangan, baik dengan pendekatan eksperimen, tindakan kelas, maupun pengembangan media pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis AR.

DAFTAR REFERENSI

- Apriatni, E., & Khaeroni. (2025). *Statistik deskriptif dalam penelitian pendidikan*. RajaGrafindo Persada.
- Christou, E. (2025). *Augmented reality in language learning: A systematic literature review of the state-of-the-art and task design considerations*. *Computer Assisted Language Learning*. <https://doi.org/10.1080/17501229.2025.2504706>
- Donthu, N., Kumar, S., Mukherjee, D., Pandey, N., & Lim, W. M. (2021). How to conduct a bibliometric analysis: An overview and guidelines. *Journal of Business Research*, 133, 285–296. <https://doi.org/10.1016/j.jbusres.2021.04.070>
- Kraus, S., Breier, M., Lim, W. M., Dabić, M., Kumar, S., Kanbach, D., Mukherjee, D., Corvello, V., Piñeiro-Chousa, J., Liguori, E. W., Palacios-Marqués, D., Schiavone, F., Ferraris, A., Fernandes, C., & Ferreira, J. J. (2022). Literature reviews as independent studies: Guidelines for academic practice. *Review of Managerial Science*, 16(8), 2577–2595. <https://doi.org/10.1007/s11846-022-00588-8>
- Marrahí-Gómez, V., & Belda-Medina, J. (2024). Assessing the effect of augmented reality on English language learning and student motivation in secondary education. *Frontiers in Education*, 9, 1359692. <https://doi.org/10.3389/educ.2024.1359692>
- OECD. (2023). *PISA 2022 results: Volume I and II: Country notes—Indonesia*. OECD Publishing.
- Page, M. J., McKenzie, J. E., Bossuyt, P. M., Boutron, I., Hoffmann, T. C., Mulrow, C. D., Shamseer, L., Tetzlaff, J. M., Akl, E. A., Brennan, S. E., Chou, R., Glanville, J., Grimshaw, J. M., Hróbjartsson, A., Lalu, M. M., Li, T., Loder, E. W., Mayo-Wilson, E., McDonald, S., ... Moher, D. (2021). The PRISMA 2020 statement: An updated guideline for reporting systematic reviews. *BMJ*, 372, n71. <https://doi.org/10.1136/bmj.n71>
- Paul, J., Lim, W. M., O’Cass, A., Hao, A. W., & Bresciani, S. (2021). Scientific procedures and rationales for systematic literature reviews: SPAR-4-SLR. *International Journal of Consumer Studies*, 45(4), O1–O16. <https://doi.org/10.1111/ijcs.12695>
- Rosyidah, U. J., & Anugerahwati, M. (2024). Integrating augmented reality in English language teaching: Trends in Indonesia from 2019 to 2023. *English Review: Journal of English Education*, 12(2), 483–498. <https://doi.org/10.25134/erjee.v12i2.8992>
- Schorr, I., Plecher, D. A., Eichhorn, C., & Klinker, G. (2024). Foreign language learning using augmented reality environments: A systematic review. *Frontiers in Virtual Reality*, 5, 1288824. <https://doi.org/10.3389/frvir.2024.1288824>
- Sulyati, E., & Kuswara, K. (2025). Leveraging digital literacy for Indonesian language learning: Strategies to enhance high school students’ writing skills—Opportunities and obstacles. *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan*, 17(2).
- UNESCO. (2023). *Global education monitoring report 2023: Technology in education: A tool on whose terms?* UNESCO.
- Wen, X., & Walters, S. M. (2022). The impact of technology on students’ writing performances in elementary classrooms: A meta-analysis. *Computers and Education Open*, 3, 100082. <https://doi.org/10.1016/j.caeo.2022.100082>