

Transformation Learning through SAPA DINO: Menghidupkan Sastra dan Pembelajaran Mendalam Berbasis Augmented Reality"

Eta Melfia, S. Pd.Gr.,M. Pd

(SMAN 2 Bukittinggi)

etamelfia22@guru.sma.belajar.id

Abstrak

Rendahnya minat baca dan kemampuan literasi sastra menjadi tantangan nyata dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi analisis teks novel. Pembelajaran konvensional sering kali menjebak murid dalam *surface learning* (pemahaman dangkal sebatas menghafal alur). Artikel ini membahas penerapan strategi inovatif "**SAPA DINO**" (*Strategi Aplikasi Diorama Novel AR Augmented Reality Interaktif*) memanfaatkan media **Assemblr Edu** di SMA Negeri 2 Bukittinggi. Melalui pendekatan *Discovery Learning* berbasis teknologi *Augmented Reality* (AR), murid dapat memproyeksikan visualisasi 3D dari latar dan karakter novel ke dunia nyata. Inovasi ini terbukti memicu *deep learning* (pembelajaran mendalam), meningkatkan motivasi belajar, serta mendongkrak ketuntasan belajar murid secara signifikan dari 35% menjadi 94%.

PENDAHULUAN

Berdiri sejak tahun 1837 dengan sejarah panjang sebagai *Kweekschool*, SMA Negeri 2 Bukittinggi memiliki komitmen kuat dalam menyelenggarakan pendidikan yang berkualitas, humanis, dan relevan dengan perkembangan zaman. Namun, tantangan nyata di lapangan kerap menguji komitmen tersebut. Salah satu persoalan utama yang dihadapi adalah penurunan kemampuan literasi murid. Data Rapor Pendidikan menunjukkan penurunan skor literasi sebesar 2,22% dari tahun sebelumnya, dipadu dengan rata-rata nilai formatif materi teks novel 64% yang masih dibawah KKTP.

Dalam pembelajaran sastra konvensional, murid cenderung pasif karena hanya diminta membaca teks cetak atau file PDF, novel dengan ketebalan hingga 300 halaman lalu menjawab soal-soal ingatan. Akibatnya, murid terjebak dalam *surface learning*. Pada asesmen awal, hanya 35% murid yang mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) pada aspek analisis kritis unsur intrinsik dan ekstrinsik novel.

Untuk mewujudkan *Deep Learning* (pembelajaran mendalam), di mana murid tidak sekadar tahu *apa* yang dipelajari, tetapi juga memahami/memaknai *mengapa* dan *bagaimana* memaknainya dengan menggembirakan, diperlukan transformasi media yang interaktif dan kontekstual. Untuk menjawab tantangan ini, dikembangkanlah strategi "**SAPA DINO**" (*Strategi Aplikasi Diorama Novel AR Augmented Reality Interaktif*) dengan memanfaatkan platform **Assemblr Edu**.

TANTANGAN DAN PERSIAPAN

Mengintegrasikan teknologi *Augmented Reality* ke dalam kelas sastra tidaklah tanpa hambatan. Guru dan murid dihadapkan pada beberapa tantangan utama:

Rekonstruksi Konsep Visual & Konten Analitis: Guru harus berpikir kreatif menerjemahkan narasi tekstual novel (seperti deskripsi latar suasana, rumah adat kuno, atau karakter tokoh) ke dalam tata letak diorama 3D yang akurat. Media tersebut tidak boleh sekadar menjadi visualisasi estetis, melainkan harus memuat anotasi/petunjuk yang memicu penalaran tingkat tinggi (HOTS).

Daya Tahan Membaca & Kesiapan Teknis Murid: Guru perlu membimbing murid agar mau kembali menelaah teks novel secara utuh bersisian dengan media AR. Selain itu, variasi spesifikasi *smartphone* murid dan stabilitas jaringan internet sekolah menjadi perhatian penting agar proses *loading* aset 3D berjalan lancar.

Untuk mengatasi tantangan ini, langkah awal diawali dengan **asesmen diagnostik kognitif dan non-kognitif** guna mengidentifikasi gaya belajar serta tingkat kemampuan awal murid. Langkah ini diperkuat melalui kolaborasi bersama Kepala Sekolah, guru BK, dan rekan sejawat, serta peningkatan kompetensi mandiri guru dalam pemanfaatan TIK melalui Platform Merdeka Mengajar (PMM).

AKSI: MENGHIDUPKAN NOVEL LEWAT "SAPA DINO"

Penerapan strategi **SAPA DINO** diintegrasikan ke dalam kerangka pembelajaran mendalam menggunakan model *Discovery Learning* yang terbagi dalam beberapa fase:

1. Pemberian Rangsangan (Stimulus) & Identifikasi Masalah: Murid memindai *Custom Marker* (QR Code) pada lembar kerja menggunakan aplikasi

Assemblr Edu di *smartphone*. Di atas meja mereka, seketika muncul diorama 3D interaktif berupa bangunan tua, latar tempat, dan avatar tokoh novel. Guru memancing penalaran murid: "*Bagaimana elemen visual 3D di depan kalian mencerminkan konflik batin tokoh dalam teks?*" Murid menyusun hipotesis awal secara berkelompok.

2.Pengumpulan & Pembuktian Data: Murid mengeksplorasi diorama 3D secara spasial (memutar, memperbesar, dan mengetuk objek yang memunculkan *pop-up text* berisi kutipan penting). Murid membaca ulang teks novel secara cermat untuk mencocokkan data visual 3D dengan bukti tekstual unsur intrinsik (latar, penokohan, alur).

3.Generalisasi & Komunikasi: Setiap kelompok menyimpulkan keterkaitan antara visualisasi latar terhadap pembentukan suasana dan karakterisasi tokoh. Murid mempresentasikan hasilnya di depan kelas sambil melakukan *screen mirroring* tampilan AR dari gawai mereka ke proyektor.

4.Refleksi & Application: Pembelajaran ditutup dengan refleksi bersama. Sebagai tindak lanjut, guru memberikan tugas mandiri melalui fitur *Classroom* di Assemblr Edu dengan penanda (*marker*) diorama baru untuk menganalisis bab berikutnya secara kritis.

HASIL DAN REFLEKSI

Implementasi **SAPA DINO** memberikan dampak transformatif yang signifikan terhadap suasana dan hasil belajar di kelas:

1.Peningkatan Motivasi dan Partisipasi Aktif: Murid menunjukkan antusiasme yang jauh lebih tinggi dalam belajar sastra. Kehadiran objek 3D konkrit berhasil memotong beban kognitif murid dalam berimajinasi abstrak, sehingga energi belajar fokus pada analisis dan evaluasi nilai-nilai sastra.

2.Lonjakan Ketuntasan Hasil Belajar: Terjadi peningkatan hasil belajar yang luar biasa. Hasil *post-test* menunjukkan **94% murid berhasil melampaui KKTP**, jauh meningkat dibandingkan ketuntasan awal yang hanya mencapai 35%.

3.Respon Positif Komunitas Sekolah: Praktik baik ini mendapat apresiasi positif dari Kepala Sekolah dan rekan sejawat sebagai bentuk inovasi pembelajaran yang dapat direplikasi pada materi atau mata pelajaran lain.

KESIMPULAN

Inovasi "**SAPA DINO**" membuktikan bahwa integrasi teknologi *Augmented Reality* melalui platform Assemblr Edu mampu mentransformasi

pembelajaran sastra dari sebatas pemahaman mekanis menjadi **pembelajaran mendalam (*Deep Learning*)**. Melalui keterkaitan yang kuat antara teks tulisan dan media interaktif 3D, murid tidak hanya terdorong untuk membaca lebih teliti, tetapi juga terlatih berpikir kritis, analitis, dan adaptif. Dedikasi untuk terus berinovasi di ruang kelas adalah kunci utama memajukan literasi dan mencerdaskan generasi penerus bangsa.