

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Situasi global saat ini menunjukkan bahwa perkembangan teknologi telah membawa banyak perubahan karena memberikan pengaruh yang signifikan terhadap berbagai aspek kehidupan, mulai dari politik, ekonomi, sosial, seni, hingga pendidikan. Teknologi memegang peranan penting dalam mendorong kemajuan ilmu pengetahuan dalam bidang pendidikan. Teknologi memungkinkan informasi diakses dan dimanfaatkan dengan lebih mudah dalam kehidupan sehari-hari (Lestari, 2018). Seiring dengan pesatnya perkembangan tersebut, dunia pendidikan diharuskan untuk bisa menyikapi perkembangan zaman yang terjadi. Kemajuan teknologi saat ini juga didukung oleh kemudahan akses internet yang berdampak luas pada berbagai sektor, termasuk pendidikan. Kegiatan pembelajaran memanfaatkan internet sebagai media pendukung, terutama dalam menyajikan materi yang lebih menarik dan mudah dipahami siswa sehingga mereka dapat lebih fokus saat belajar. Penyajian materi juga harus menyenangkan agar siswa tidak merasa bosan. Cara ini dapat meningkatkan semangat belajar siswa sehingga mereka lebih mudah menguasai materi yang disampaikan (Nurbayanni et al., 2023).

Kemajuan teknologi kini mulai diintegrasikan dalam dunia pendidikan sebagai sarana pendukung untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, baik sebagai sumber informasi maupun media pembelajaran. Pemanfaatan teknologi

mempermudah pendidik menyampaikan materi secara lebih jelas dan efektif kepada siswa. Teknologi juga memberikan kesempatan bagi siswa untuk memperluas pengetahuan melalui akses terhadap berbagai informasi, misalnya melalui perangkat seperti telepon pintar dan komputer yang terhubung dengan internet. Firdaus & Robandi (2023) menyatakan bahwa perkembangan teknologi dalam pendidikan memungkinkan pendidik dan siswa memperoleh beragam informasi dengan cepat melalui internet. Kemajuan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) berperan dalam membentuk generasi yang terampil, kreatif, dan mampu memanfaatkan teknologi secara bijak untuk mendukung kegiatan pendidikan.

Kemajuan teknologi mempermudah pendidik dalam menyampaikan informasi kepada siswa secara cepat dan efisien tanpa banyak hambatan. Perkembangan ini juga memberikan kemudahan bagi semua orang dalam mengakses serta memperoleh informasi dengan lebih hemat waktu. Meskipun teknologi menawarkan berbagai manfaat, penggunaannya tetap perlu dilakukan secara bijak karena berpotensi menimbulkan dampak negatif (Arridho et al., 2022). Husain & Basri (2021) menjelaskan beberapa dampak positif teknologi di bidang pendidikan, antara lain: a) hadirnya media massa, terutama media elektronik, sebagai sumber informasi sekaligus sarana pendidikan, seperti laboratorium komputer, akses internet, dan jaringan Wi-Fi di sekolah; b) berkembangnya strategi pembelajaran inovatif yang mendukung guru dan siswa;

c) tersedianya sistem pembelajaran tanpa tatap muka; serta d) penggunaan sistem digital dalam pengolahan data penilaian.

Integrasi teknologi dalam kegiatan belajar mengajar memungkinkan pendidik untuk mengoptimalkan pemanfaatan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Perkembangan teknologi yang semakin pesat, guru dituntut untuk cermat dan bijak dalam memilih serta menggunakan teknologi, dengan memastikan bahwa media yang digunakan sesuai dengan kebutuhan siswa. Pemilihan media pembelajaran perlu mempertimbangkan beberapa aspek, seperti kemudahan pemahaman, ketersediaan sarana dan prasarana, daya tarik, efisiensi biaya, serta kesesuaiannya dengan tujuan pembelajaran (Shabrina et al., 2025). Pemanfaatan teknologi dalam pengembangan materi pembelajaran perlu ditingkatkan. Langkah strategis yang dapat ditempuh guna menyikapi hal tersebut ialah mengoptimalkan aplikasi Assemblr Edu untuk mengembangkan media *Flash Card* berbasis AR dengan materi “Teks Deskripsi”. Media AR dinilai menarik dan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dalam kegiatan belajar mengajar.

Perkembangan teknologi AR memberikan peluang bagi peneliti untuk merancang dan mengevaluasi pengalaman belajar berbasis AR (Hariyono, 2023). Teknologi ini menawarkan solusi alternatif terhadap keterbatasan fasilitas pembelajaran, seperti mahalnya modul atau alat praktik yang tidak dapat dijangkau oleh sekolah. Siswa tetap dapat melakukan aktivitas praktik dengan cara mengeksplorasi objek secara visual melalui AR (Hamidah et al., 2025).

Berdasarkan berbagai kajian jurnal dan penelitian terdahulu, banyak pendidik dan pengembang yang bekerja sama dalam menciptakan media pembelajaran berbasis aplikasi pada gawai maupun komputer. Salah satu implementasinya adalah pemanfaatan AR sebagai media pembelajaran untuk mengenalkan hewan di sekolah dasar yang dikembangkan dalam bentuk aplikasi berbasis Android. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis AR mampu meningkatkan minat belajar siswa (Fathoni et al., 2020).

Minat belajar merupakan salah satu faktor penting yang membuat siswa lebih fokus dan termotivasi dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar di sekolah. Minat belajar mencerminkan ketertarikan, perhatian, serta keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar memiliki kemampuan yang berbeda-beda dalam menerima dan menguasai materi yang disampaikan oleh guru. Tingginya minat belajar akan mendorong siswa untuk lebih fokus, antusias, serta memiliki motivasi internal dalam mencapai tujuan pembelajaran (Muliani, 2022). Rendahnya minat belajar seringkali menyebabkan siswa kurang aktif, mudah merasa bosan, dan mengalami kesulitan pada saat menguasai materi yang diajarkan. Penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif, seperti berbasis AR, dapat menjadi salah satu upaya untuk meningkatkan minat belajar siswa, sehingga mereka dapat lebih aktif dan antusias dalam mengikuti proses belajar (Rachim et al., 2024). Kondisi ini menunjukkan media pembelajaran yang menarik dan cocok untuk siswa dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia adalah sesuatu yang sangat penting.

Mata pelajaran Bahasa Indonesia memiliki peran penting dalam mengembangkan kemampuan berbahasa siswa, terutama dalam menguasai dan menyampaikan informasi. Pendidik masih menghadapi berbagai tantangan dalam menciptakan pembelajaran yang efektif dan menarik bagi siswa. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Yarmi & Kustandi (2023) menunjukkan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia belum berjalan optimal karena minimnya penggunaan media inovatif. Mukti (2019) menyatakan bahwa media AR digunakan untuk menilai respons guru dan siswa sebagai dasar kelayakan media pembelajaran. Kafilahudin & Akbar (2024) juga mengembangkan media AR berbasis visual 3D yang menggabungkan objek nyata dan virtual melalui perangkat android. Beberapa ahli menilai bahwa pemanfaatan media AR masih terbatas dan perlu dikembangkan, serta penggunaan media berbasis teknologi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia masih jarang dilakukan.

Penelitian yang mengintegrasikan teknologi AR dengan media *Flash Card* sebagai media pembelajaran yang sederhana, mudah digunakan, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar juga belum banyak ditemukan. Penelitian terdahulu umumnya hanya menampilkan visualisasi objek tiga dimensi yang bersifat statis sehingga siswa masih terbatas dalam mengamati karakteristik objek secara mendalam. Media *Flash Card* berbasis AR yang dikembangkan dalam penelitian ini menghadirkan objek tiga dimensi (3D) yang dapat bergerak atau menampilkan animasi sederhana, sehingga siswa dapat mengamati objek dari berbagai sudut pandang, memperbesar atau memperkecil tampilan objek,

serta mengenali karakteristiknya secara lebih jelas. Selain memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif, media ini juga tetap praktis digunakan melalui pemindaian QR Code pada *Flash Card* menggunakan gawai. Keunggulan tersebut diharapkan dapat membantu siswa memperoleh gambaran objek yang lebih nyata sehingga memudahkan mereka dalam mendeskripsikan objek secara rinci serta meningkatkan minat belajar pada materi teks deskripsi. Penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan media *Flash Card* berbasis AR yang lebih interaktif dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas V sekolah dasar.

Berdasarkan permasalahan yang terjadi menunjukkan bahwa masih banyak guru mengalami kesulitan dalam menentukan sumber belajar dan media pembelajaran yang tepat serta belum memanfaatkan kemajuan teknologi secara optimal dalam kegiatan belajar mengajar. Perkembangan teknologi yang semakin pesat menuntut adanya inovasi dalam pengembangan bahan ajar digital yang lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa (Nurmalasari et al., 2025). Media pembelajaran yang digunakan selama ini cenderung membuat siswa hanya berfokus pada kegiatan membaca atau mendengarkan penjelasan dari buku teks cetak sehingga pembelajaran menjadi kurang variatif dan terasa membosankan. Kebutuhan tersebut mendorong pengembangan media pembelajaran inovatif berbasis teknologi AR berupa *Flash Card* yang dapat diakses melalui perangkat Android milik siswa. Beragam aplikasi AR menawarkan fitur menarik yang dapat dimanfaatkan secara gratis. Aplikasi tersebut dapat diunduh melalui

Google Play Store maupun App Store. Pengembangan AR pada media *Flash Card* dilakukan dengan memindai atau scan sehingga menampilkan objek tiga dimensi melalui pemanfaatan teknologi gawai. Materi yang digunakan dalam pengembangan media ini adalah pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V dengan topik Teks Deskripsi.

Pemilihan materi teks deskripsi bertujuan untuk mempermudah siswa menguasai serta menghayati objek yang dideskripsikan secara lebih konkret, menarik, dan interaktif. Siswa dapat mengamati representasi visual berupa objek tiga dimensi melalui aplikasi berbasis yang dapat diakses menggunakan gawai Android. Media *Flash Card* berbasis AR ini dirancang untuk memuat berbagai objek yang berkaitan dengan materi teks deskripsi, seperti hewan, tumbuhan, benda, maupun lingkungan sekitar. Setiap kartu merepresentasikan satu objek yang dilengkapi dengan informasi deskriptif sesuai dengan karakteristiknya. Ketika *Flash Card* dipindai menggunakan aplikasi pada gawai, akan muncul tampilan visual 3D dari objek tersebut disertai animasi serta penjelasan yang mendukung pemahaman siswa. Siswa dapat melihat bentuk, warna, dan ciri-ciri objek secara langsung dan lebih jelas sehingga mempermudah mereka dalam menguasai dan menyusun teks deskripsi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Berdasarkan temuan permasalahan di bidang pendidikan menunjukkan perlunya media pembelajaran yang menarik sangat dibutuhkan untuk meningkatkan minat belajar siswa. Pengembangan yang dilakukan berfokus pada media pembelajaran berupa *Flash Card* berbasis AR yang praktis, mudah diakses

melalui gawai, serta efisien dari segi biaya. Pertimbangan tersebut melatarbelakangi pemilihan judul penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran *Flash Card* Berbasis AR untuk Meningkatkan Minat Belajar Materi Teks Deskripsi pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SD” untuk mengkaji sekaligus mengembangkan media pembelajaran yang dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Dengan menggunakan AR, guru dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih nyata dan interaktif. Siswa dapat melihat objek virtual dalam lingkungan nyata, sehingga membuat proses belajar lebih menyenangkan dan tidak membosankan.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan antara lain:

1. Bagaimana proses mengembangkan Media Pembelajaran *Flash Card* Berbasis AR untuk Meningkatkan Minat Belajar Materi Teks Deskripsi pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SD?
2. Bagaimana kelayakan Media Pembelajaran *Flash Card* Berbasis AR untuk Meningkatkan Minat Belajar Materi Teks Deskripsi pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SD?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan sebelumnya, tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. untuk memaparkan pengembangan Media Pembelajaran *Flash Card* Berbasis AR untuk Meningkatkan Minat Belajar Materi Teks Deskripsi pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SD;
2. untuk menentukan kelayakan Media Pembelajaran *Flash Card* Berbasis AR untuk Meningkatkan Minat Belajar Materi Teks Deskripsi pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SD.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi tambahan sekaligus sebagai media pembelajaran yang mampu menarik minat belajar siswa serta meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi “Teks Deskripsi” dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V sekolah dasar.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Guru

Pengembangan media pembelajaran ini diharapkan dapat menjadi acuan baru untuk menciptakan kegiatan belajar mengajar yang menarik dan mudah dipahami oleh siswa melalui pemanfaatan perkembangan teknologi.

- b. Bagi Siswa

Siswa memperoleh metode baru dalam belajar dan menguasai materi “Teks Deskripsi” pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V melalui

penggunaan *Flash Card* berbasis AR yang dapat diakses menggunakan gawai.

c. Bagi Peneliti Lain

- 1) Memberikan informasi baru terkait tingkat kebutuhan penggunaan dan pengembangan media pembelajaran, terutama yang berbasis AR.
- 2) Menambah wawasan mengenai prosedur yang tepat dalam merancang dan mengembangkan media pembelajaran dari tahap awal hingga tahap akhir dengan menyesuaikan kebutuhan siswa serta materi pembelajaran.
- 3) Menghasilkan produk media pembelajaran yang nyata dan berpotensi untuk dipasarkan atau dipublikasikan dalam bidang pendidikan.

E. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian ini meliputi:

1. Media *Flash Card* berbasis AR dirancang sesuai dengan materi teks deskripsi untuk pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V SD.
2. Media *Flash Card* berbasis AR digunakan sebagai sarana pendukung dalam kegiatan belajar mengajar Bahasa Indonesia dengan penggunaan yang praktis melalui aplikasi yang dapat diakses pada gawai.
3. Pengembangan media *Flash Card* berbasis AR dilakukan dengan memanfaatkan aplikasi pendukung berbasis teknologi AR.

4. Media yang dikembangkan dapat digunakan secara fleksibel kapan pun dan dimana pun selama tersedia koneksi internet yang memadai.
5. Desain tampilan *Flash Card* berbasis AR dibuat menarik, interaktif, dan mudah dipahami sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa.
6. Media *Flash Card* berbasis AR berupa kartu yang memuat gambar objek teks deskripsi, seperti hewan, tumbuhan, benda, atau lingkungan sekitar, yang dapat dipindai menggunakan gawai dan akan menampilkan visual 3D beserta penjelasan sesuai dengan materi yang dikembangkan.
7. Sasaran dari pengembangan media *Flash Card* berbasis AR adalah siswa kelas V sekolah dasar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

F. Pentingnya Pengembangan

Pengembangan media *Flash Card* berbasis AR merupakan salah satu solusi untuk mengatasi permasalahan pembelajaran, terutama yang berkaitan dengan penggunaan media. Media pembelajaran yang kurang menarik cenderung menyebabkan siswa cepat merasa bosan dan kesulitan berkonsentrasi dalam menguasai materi. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran juga masih tergolong terbatas. Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa melalui pemberian pengalaman belajar baru dengan menggunakan media *Flash Card* AR yang dapat diakses kapan pun dan dimana pun melalui gawai. Media pembelajaran yang tidak mampu menarik minat siswa berpotensi menghambat tercapainya tujuan pembelajaran.

G. Definisi Istilah

1. *Flash Card* adalah media pembelajaran berbentuk kartu yang berisi informasi berupa gambar, kata, atau konsep tertentu yang digunakan untuk mempermudah proses belajar siswa.
2. *Augmented Reality* adalah teknologi yang menggabungkan objek virtual dua atau tiga dimensi ke dalam lingkungan nyata secara waktu nyata melalui perangkat digital.
3. *Flash Card* Berbasis AR adalah media pembelajaran berupa *Flash Card* yang dilengkapi dengan teknologi AR sehingga dapat menampilkan objek virtual ketika dipindai menggunakan perangkat tertentu.
4. Minat Belajar adalah kecenderungan rasa suka, ketertarikan, dan keinginan siswa untuk terlibat secara aktif dalam kegiatan belajar mengajar.
5. Teks deskripsi adalah jenis teks yang mempermudah kamu membayangkan sesuatu, seperti objek, tempat, atau kejadian, dengan sangat detail. Dengan membaca teks ini, kamu seolah bisa melihat, mendengar, atau bahkan merasakan sendiri apa yang sedang dijelaskan.
6. Pembelajaran Bahasa Indonesia adalah proses yang mempermudah siswa menjadi lebih mahir dalam berbahasa. Dengan proses ini, siswa dapat mengembangkan kemampuan mereka dalam beberapa hal, seperti mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis.