

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Hakikat Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran berfungsi sebagai sarana untuk menyampaikan pesan dari sumber kepada penerima dalam kegiatan belajar mengajar. Penggunaan media bertujuan untuk merangsang pemikiran, perhatian, perasaan, serta minat siswa sehingga mendorong keterlibatan aktif dalam kegiatan belajar. Nurrita (2018) menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan sarana pendukung dalam kegiatan belajar mengajar agar tujuan dapat disampaikan secara lebih jelas, tepat sasaran, dan efisien. Tafonao (2018) menjelaskan bahwa media pembelajaran mencakup segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan sehingga tercipta komunikasi yang mampu menstimulasi pemikiran, perasaan, perhatian, dan minat belajar secara terarah.

Media pembelajaran merupakan faktor yang berperan dalam meningkatkan motivasi siswa selama proses belajar serta mendorong pencapaian hasil belajar secara optimal (Abnisa, 2020). Media pembelajaran juga berfungsi sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar sehingga materi dapat disampaikan dengan jelas dan tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif dan efisien (Karo & Rohani,

2018). Media pembelajaran memberikan dukungan bagi pendidik dalam menyampaikan materi secara interaktif dan efisien. Peran media juga terlihat dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

Berbagai pendapat mengenai media pembelajaran menunjukkan bahwa media pembelajaran adalah alat yang digunakan guru untuk menyampaikan materi kepada siswa. alat ini mempermudah guru dalam proses belajar mengajar. Media dapat disajikan melalui berbagai cara yang mampu merangsang pemikiran, perasaan, semangat, serta rasa ingin tahu siswa sehingga kegiatan belajar mengajar dapat berjalan lancar dan tujuan pembelajaran yang diinginkan dapat tercapai. Kegiatan belajar mengajar berlangsung dengan baik sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

b. Fungsi dan Manfaat Media Pendidikan

Dalam proses belajar mengajar, ada 2 hal penting yang berperan. Pertama, metode mengajar. Kedua, media pembelajaran. Kedua unsur tersebut memiliki hubungan yang erat karena penggunaan media disesuaikan dengan metode yang diterapkan. Pemilihan metode mengajar tertentu akan menentukan jenis media pembelajaran yang diimplementasikan. Nurfadhillah et al. (2021) menyatakan bahwa media pembelajaran memiliki 4 fungsi utama, yaitu:

- 1) Fungsi atensi pada media visual berperan dalam menarik serta memusatkan perhatian siswa terhadap materi yang disampaikan melalui tampilan visual yang sesuai dengan isi pembelajaran.
- 2) Fungsi afektif terlihat ketika penggunaan media visual membuat siswa lebih menikmati proses belajar, karena mampu membangkitkan emosi dan membentuk sikap, terutama yang berkaitan dengan isu sosial maupun ras.
- 3) Fungsi kognitif mempermudah siswa dalam menguasai materi serta mengingat informasi dengan lebih mudah melalui bantuan gambar.
- 4) Fungsi kompensatoris memberikan bantuan bagi siswa yang mengalami kesulitan membaca, karena media visual mempermudah mereka dalam menguasai dan mengorganisasi informasi.

Karo & Rohani (2018) menyatakan bahwa media pembelajaran mempunyai peran penting yang perlu dipahami oleh guru dan siswa. Penggunaan media pembelajaran memberikan berbagai manfaat, antara lain: 1) Mempermudah guru dalam meningkatkan kelayakan kegiatan belajar mengajar; 2) Mendorong terciptanya kualitas pembelajaran yang lebih baik; 3) Memudahkan guru untuk menyampaikan materi kepada siswa; 4) Memberikan nilai tambah dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar; 5) Meningkatkan minat, semangat, serta motivasi belajar siswa; 6) Memberikan dampak positif terhadap kondisi psikologis siswa.

c. **Manfaat Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Siswa**

Menurut Magdalena et al. (2021), menjelaskan bahwa media pembelajaran memiliki berbagai manfaat dalam proses belajar siswa, antara lain:

- 1) Meningkatkan daya tarik pembelajaran sehingga mampu memotivasi siswa.
- 2) Membuat bahan ajar lebih jelas dan mudah dipahami sehingga tujuan pembelajaran lebih mudah dicapai.
- 3) Mendorong penggunaan metode mengajar yang lebih bervariasi sehingga dapat mengurangi kejenuhan siswa dan kelelahan guru, serta merangsang aktivitas berpikir siswa dalam mempelajari materi secara lebih mendalam.
- 4) Meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar melalui berbagai kegiatan seperti mengamati dan melakukan demonstrasi.

Sedangkan menurut Shabrina et al. (2025), menjelaskan bahwa media pembelajaran memiliki manfaat praktis dalam kegiatan belajar mengajar, antara lain:

- 1) Memperjelas penyampaian pesan dan informasi sehingga kegiatan belajar mengajar menjadi lebih lancar serta meningkatkan hasil belajar siswa.

- 2) Menarik perhatian siswa, meningkatkan motivasi belajar, serta mendorong interaksi dan kemandirian sesuai dengan minat dan kemampuan mereka.
- 3) Mempermudah mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu dalam kegiatan belajar mengajar.
- 4) Memberikan pengalaman belajar yang relatif sama kepada siswa mengenai berbagai peristiwa di lingkungan sekitar serta membuka peluang interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungan melalui kegiatan seperti kunjungan edukatif.

Berbagai pendapat para ahli menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar memiliki manfaat praktis antara lain:

- 1) Media pembelajaran mempermudah memusatkan perhatian siswa pada materi yang disampaikan melalui penyajian yang lebih menarik, sehingga mampu meningkatkan semangat dan keterlibatan aktif dalam kegiatan belajar mengajar.
- 2) Media pembelajaran memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengeksplorasi materi secara mandiri sesuai dengan kemampuan dan minat masing-masing, sehingga mempermudah mereka membangun pemahaman yang lebih mendalam sesuai dengan gaya belajar yang dimiliki.

2. *Flash Card*

a. *Pengertian Flash Card*

Menurut Akbar (2022) menyatakan bahwa *Flash Card* merupakan media pembelajaran berbentuk kartu yang memuat teks, simbol, atau gambar. *Flash Card* dapat dibuat dalam berbagai ukuran sehingga memudahkan siswa dalam menguasai materi pembelajaran.

Rodiyana et al. (2022) mendefinisikan *Flash Card* sebagai media pembelajaran berupa kartu bergambar dengan ukuran sekitar 25 x 30 cm yang memuat rangkaian pesan disertai keterangan. Prasetyo et al. (2024) menjelaskan bahwa *Flash Card* merupakan kartu berukuran kecil yang berisi gambar, teks, atau simbol yang berfungsi mempermudah siswa dalam mengingat serta mengarahkan pemahaman melalui informasi visual. Penggunaan *Flash Card* dengan tampilan berwarna cerah dan menarik dapat memberikan dampak positif dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa.

Berbagai pendapat yang telah dikemukakan menunjukkan bahwa *Flash Card* merupakan media pembelajaran berbentuk kartu dengan ukuran yang bervariasi, yang memuat gambar, teks, atau simbol untuk mempermudah siswa dalam menguasai materi. Tampilan yang menarik serta kekuatan visual yang dimiliki mampu meningkatkan daya ingat, memusatkan perhatian siswa, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih efektif, terutama dalam pengembangan keterampilan membaca.

b. Manfaat *Flash Card*

Penggunaan *Flash Card* dalam pembelajaran memberikan berbagai manfaat yang signifikan bagi siswa. Munthe (2018) menyatakan bahwa manfaat penggunaan *Flash Card* antara lain antara lain:

1) Menarik Perhatian Siswa

Flash Card mampu menarik perhatian siswa melalui penggunaan warna dan tampilan yang bervariasi pada suku kata dan kata. Bagian belakang *Flash Card* yang dilengkapi gambar dengan warna menarik semakin meningkatkan daya tarik visual. Perbedaan warna pada gambar dan teks dalam *Flash Card* mempermudah menjaga minat siswa sehingga mereka tidak mudah merasa bosan saat menggunakannya.

2) Meningkatkan Antusiasme Siswa

Penggunaan *Flash Card* dalam pembelajaran dapat meningkatkan antusiasme siswa. Desain *Flash Card* yang menarik, seperti penggunaan gambar cerah dan warna yang beragam, mampu menarik perhatian siswa secara langsung sehingga meningkatkan ketertarikan mereka untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.

Sedangkan menurut Hamidah et al. (2023) berpendapat bahwa bahwa *Flash Card* memiliki keunggulan dalam fleksibilitas penggunaannya karena dapat dipelajari oleh siswa kapan pun dan dimana pun. *Flash Card* juga dirancang dengan gambar yang

menarik sehingga mampu meningkatkan minat siswa dan memudahkan mereka dalam mengingat materi yang disampaikan.

Jadi menurut beberapa pendapat para ahli menunjukkan bahwa penggunaan media *Flash Card* dalam pembelajaran memberikan manfaat yang signifikan bagi siswa. *Flash Card* dapat membuat siswa lebih tertarik karena tampilannya yang berwarna-warni dan gambarnya yang menarik. Dengan begitu, suasana belajar menjadi lebih meriah dan tidak monoton. Media ini juga meningkatkan antusiasme belajar serta memiliki fleksibilitas tinggi karena dapat digunakan kapan pun dan dimana pun. Penggunaan *Flash Card* mempermudah siswa dalam mengingat materi pembelajaran dengan lebih mudah.

c. Kelebihan dan Kekurangan *Flash Card*

Menurut Pradana & Santosa (2020) kelebihan dan kekurangan *Flash Card* antara lain :

- 1) Kelebihan *Flash Card*
 - a) *Flash Card* mudah dibawa karena ukurannya kecil sehingga dapat disimpan di dalam tas atau saku serta tidak memerlukan ruang yang luas, sehingga dapat digunakan di dalam maupun di luar kelas.
 - b) *Flash Card* bersifat praktis dalam penggunaan karena tidak memerlukan sumber listrik dan tidak membutuhkan keterampilan

husus, sehingga memudahkan guru dalam kegiatan belajar mengajar.

- c) *Flash Card* mempermudah meningkatkan daya ingat siswa karena setiap kartu memuat pesan singkat yang mudah dipahami dan diingat.
- d) *Flash Card* memiliki daya tarik karena dapat digunakan melalui aktivitas permainan, sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak menimbulkan kebosanan.

2) Kekurangan *Flash Card*

- a) Penggunaan *Flash Card* cenderung memberikan pemahaman yang kurang menyeluruh karena lebih menekankan pada rangsangan visual, sehingga belum sepenuhnya melibatkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor siswa. Kondisi ini dapat menyebabkan materi tidak dipahami secara mendalam.
- b) Penggunaan *Flash Card* berpotensi menimbulkan kejenuhan apabila tidak disertai dengan aktivitas interaktif, karena pengulangan gambar dan teks dapat terasa monoton. Variasi seperti kuis, permainan, atau kerja kelompok diperlukan agar pembelajaran tetap menarik.
- c) Ukuran *Flash Card* yang relatif kecil dapat menyulitkan sebagian siswa, terutama pada kelas dengan jumlah siswa yang banyak, dalam melihat detail gambar atau tulisan. Kondisi ini

dapat mengurangi kelayakan penyampaian materi dan menyulitkan guru dalam menyajikan informasi secara jelas.

Ulfa (2020) menyatakan bahwa *Flash Card* memiliki beberapa kelebihan dalam pembelajaran. *Flash Card* mudah dibawa karena ukurannya kecil dan ringan sehingga dapat digunakan di dalam maupun di luar kelas. Media ini bersifat praktis karena tidak memerlukan listrik maupun keahlian khusus, serta mudah disusun dan disimpan setelah digunakan. *Flash Card* juga memudahkan siswa dalam menguasai dan mengingat materi karena setiap kartu berisi gambar dan teks singkat yang jelas. Penggunaan *Flash Card* dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan melalui permainan sederhana, seperti mencari kartu tertentu, sehingga mampu meningkatkan konsentrasi dan ketangkasan siswa.

Media *Flash Card* tidak hanya memiliki kelebihan, tetapi juga memiliki beberapa keterbatasan. Penyajian gambar pada *Flash Card* hanya mengandalkan indera penglihatan sehingga informasi yang diterima terbatas pada aspek visual. Gambar yang terlalu kompleks dapat menyulitkan siswa dalam menguasai isi yang disampaikan. Ukuran *Flash Card* yang terbatas menyebabkan media ini kurang efektif digunakan pada kelompok besar, sehingga lebih sesuai untuk kelompok kecil atau kelas dengan jumlah siswa kurang dari 30 orang agar materi dapat terlihat dengan jelas.

3. *Augmented Reality (AR)*

a. *Pengertian Augmented Reality*

Teknologi AR merupakan salah satu inovasi dalam dunia pendidikan. Aditama et al. (2019) menyatakan bahwa AR adalah teknologi yang menggabungkan dunia nyata dengan dunia maya dalam bentuk dua dimensi dan tiga dimensi yang ditampilkan secara bersamaan. Aditama et al. (2019) menjelaskan juga bahwa AR merupakan teknologi yang mengintegrasikan objek virtual yang dihasilkan oleh komputer ke dalam lingkungan nyata sehingga keduanya tampak menyatu tanpa batas yang jelas. AR mampu menghadirkan objek virtual dua dimensi maupun tiga dimensi secara langsung dalam lingkungan nyata. Teknologi ini tidak menggantikan realitas seperti pada dunia virtual, tetapi hanya menambahkan informasi untuk melengkapi lingkungan nyata. Objek virtual yang ditampilkan dapat memberikan informasi yang tidak dapat dilihat secara langsung oleh pengguna, sehingga AR menjadi media yang efektif untuk mempermudah interaksi dan pemahaman terhadap lingkungan sekitar (Salam & Ramadhan, 2025).

Teknologi AR adalah sebuah inovasi canggih yang memungkinkan kita untuk menampilkan objek digital, baik itu berbentuk dua dimensi maupun tiga dimensi, secara langsung ke dalam lingkungan sekitar kita yang nyata. Perkembangan teknologi serta meningkatnya penggunaan perangkat seperti gawai dan tablet membuat pemanfaatan AR semakin

mudah dan banyak digunakan dalam kehidupan sehari-hari (Aditia, 2024). AR menghadirkan bentuk interaksi baru antara manusia dan teknologi dengan menampilkan objek virtual secara langsung di lingkungan nyata pengguna. Teknologi ini memberikan pengalaman visual yang terasa nyata. AR berbeda dengan *Virtual Reality* (VR) yang sepenuhnya menciptakan dunia buatan, karena AR menggabungkan elemen digital dengan dunia nyata secara bersamaan (Indra, 2024).

Berbagai pendapat para ahli menunjukkan bahwa AR merupakan inovasi teknologi yang memperkaya cara manusia dalam berinteraksi dengan lingkungan. AR tidak hanya menampilkan objek digital ke dalam dunia nyata, tetapi juga menghadirkan pengalaman visual yang menyatu dengan lingkungan fisik tanpa menghilangkan realitas yang ada. Penggunaan perangkat seperti gawai atau tablet memungkinkan pengguna melihat objek dua dimensi maupun tiga dimensi yang tampak nyata. AR berbeda dengan *Virtual Reality* (VR) yang sepenuhnya menciptakan dunia buatan, karena AR justru mengintegrasikan elemen virtual ke dalam dunia nyata. Kemampuan AR dalam menyajikan informasi yang tidak terlihat secara langsung menjadikan teknologi ini relevan untuk mendukung pembelajaran yang lebih interaktif dan kontekstual. AR dapat dipahami sebagai pendekatan baru dalam mempermudah pengguna menguasai lingkungan secara lebih mendalam.

b. Karakteristik AR

Karakteristik AR dalam bidang pendidikan mencakup berbagai aspek yang mendukung kegiatan belajar mengajar. AR memungkinkan terjadinya pembelajaran yang interaktif karena siswa dapat melihat dan berinteraksi langsung dengan objek virtual yang ditampilkan dalam lingkungan nyata (Utomo & Anisa, 2025). AR juga mempermudah menampilkan konsep-konsep abstrak yang sulit dipahami sehingga materi menjadi lebih mudah dipelajari (Diana et al., 2024). Kemampuan AR dalam menampilkan objek tiga dimensi secara langsung setelah proses pemindaian melalui aplikasi atau perangkat lunak tertentu menjadi salah satu keunggulan utama teknologi ini (Alexandra et al., 2022).

Fauziah (2023) menyatakan bahwa AR memungkinkan siswa untuk belajar secara fleksibel tanpa terikat waktu dan tempat. Dukungan perangkat mobile membuat siswa dapat mengakses materi pembelajaran di luar jam sekolah serta mengembangkan kemandirian belajar. Carolina et al. (2023) menjelaskan bahwa penggunaan sebagai media pembelajaran alternatif dapat meningkatkan daya tarik kegiatan pembelajaran bagi siswa.

Karakteristik tersebut menunjukkan bahwa AR dalam pendidikan mampu mendukung kegiatan belajar mengajar melalui penyajian yang interaktif. AR memungkinkan siswa berinteraksi dengan objek virtual serta memvisualisasikan konsep abstrak melalui model tiga dimensi.

Teknologi ini juga memberikan fleksibilitas belajar karena dapat diakses kapan pun dan dimana pun melalui perangkat mobile. Penggunaan AR dapat meningkatkan keterlibatan dan kolaborasi antar siswa. AR menjadi salah satu pendekatan inovatif yang mampu memperkaya pengalaman belajar.

c. Kelebihan dan kekurangan AR

Resti & Palupy (2024) menyatakan bahwa AR memiliki kelebihan dalam menciptakan pengalaman belajar yang interaktif. Teknologi ini memungkinkan siswa berinteraksi secara langsung dengan materi pembelajaran sehingga dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar. Penyajian materi secara visual dan interaktif mempermudah siswa memperoleh informasi dengan lebih baik serta meningkatkan daya ingat. Penggunaan juga mempermudah pemahaman materi karena bersifat praktis dan menarik, sehingga mampu meningkatkan semangat belajar siswa.

Wibowo (2026) menyatakan bahwa memiliki beberapa keterbatasan, antara lain sensitif terhadap perubahan sudut pandang, jumlah pengembang yang masih terbatas, serta membutuhkan kapasitas memori yang cukup besar pada perangkat yang digunakan. Penggunaan juga memerlukan perangkat seperti gawai atau tablet serta koneksi internet yang stabil, sehingga membutuhkan dukungan fasilitas dan sarana prasarana yang memadai di sekolah.

Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa AR memiliki keunggulan dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan melalui penyajian materi secara visual dan interaktif. Teknologi ini memudahkan siswa dalam menguasai materi, meningkatkan daya ingat, serta mendorong motivasi belajar. Penerapan AR juga memiliki beberapa keterbatasan, seperti kebutuhan perangkat pendukung berupa gawai atau tablet, kapasitas memori yang memadai, serta koneksi internet yang stabil. Keterbatasan lain terlihat pada jumlah pengembang atau guru yang masih sedikit dalam membuat konten AR serta sensitivitas teknologi terhadap posisi kamera saat digunakan.

4. Minat Belajar

a. Pengertian Minat Belajar

Muliani (2022) mendefinisikan minat belajar sebagai dorongan dalam diri seseorang untuk merasa tertarik, menyukai, dan memiliki keinginan mempelajari sesuatu guna meningkatkan pengetahuan, keterampilan, serta perilaku. Minat belajar memiliki peran penting dalam kegiatan pendidikan karena dapat mendorong motivasi siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Fernando et al. (2024) menyatakan bahwa minat belajar merupakan ketertarikan siswa terhadap materi yang dipelajari, yang mampu mendorong semangat belajar serta meningkatkan penguasaan dalam bidang tersebut. Tingkat motivasi belajar yang tinggi dapat memengaruhi

hasil belajar siswa. Nantara (2021) menjelaskan bahwa minat adalah bentuk gairah atau antusiasme seseorang dalam mencapai sesuatu yang disukai. Minat belajar dalam pendidikan berperan penting karena mampu menarik perhatian siswa sehingga mereka lebih aktif dan merasa senang dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar.

Kesimpulan menunjukkan bahwa minat belajar siswa terhadap materi pembelajaran utama berasal dari dorongan atau kecenderungan untuk terlibat secara aktif dalam proses belajar. Minat tersebut mendorong siswa untuk memperhatikan penjelasan di kelas, belajar dengan tekun, serta berupaya menguasai materi yang disampaikan.

b. Faktor-faktor Minat Belajar

Andeka et al. (2021) menyatakan bahwa motivasi belajar siswa dipengaruhi oleh dua faktor utama, yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal berasal dari dalam diri siswa, seperti dorongan belajar, rasa ingin tahu, tingkat pemahaman terhadap materi, serta keyakinan dalam menguasai suatu pelajaran. Faktor eksternal berasal dari luar diri siswa, meliputi pendekatan guru, strategi pembelajaran, penggunaan media pembelajaran, perhatian orang tua, kondisi sosial ekonomi keluarga, hubungan dalam keluarga, lingkungan rumah, tingkat pendidikan orang tua, serta pengaruh teman sebaya. Muliani (2022) menjelaskan bahwa keberhasilan kegiatan belajar mengajar sangat dipengaruhi oleh minat siswa terhadap materi pelajaran. Minat tersebut

terbentuk oleh faktor internal dari diri siswa serta faktor eksternal yang berasal dari dukungan keluarga dan lingkungan.

Uraian tersebut menunjukkan bahwa minat belajar siswa dipengaruhi oleh berbagai faktor yang terbagi menjadi faktor internal dan eksternal. Faktor internal meliputi tujuan belajar, motivasi, serta kemampuan siswa dalam memusatkan perhatian. Faktor eksternal mencakup metode mengajar guru, dukungan keluarga, lingkungan belajar, serta penggunaan media pembelajaran. Seluruh faktor tersebut saling berkaitan dan berpengaruh terhadap tingkat antusiasme siswa dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar.

5. Materi Teks Deskripsi

Materi teks deskripsi merupakan salah satu bagian penting dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia yang membahas tentang cara menggambarkan suatu objek secara jelas dan rinci (Ahmad et al., 2020). Dalam teks deskripsi, suatu objek dijelaskan berdasarkan hasil pengamatan sehingga pembaca seolah-olah dapat melihat, mendengar, atau merasakan objek tersebut. Objek yang dideskripsikan dapat berupa hewan, tumbuhan, benda, tempat, maupun suasana tertentu yang ada di sekitar siswa. Penyusunan teks deskripsi menekankan pada penggunaan kata-kata yang tepat, kalimat yang runtut, serta pemilihan diksi yang mampu menggambarkan ciri-ciri objek secara detail (Hasanah, 2025). Materi teks deskripsi diajarkan pada jenjang Sekolah Dasar, terutama kelas V, sebagai dasar bagi siswa dalam mengembangkan

kemampuan menulis dan berbahasa secara baik dan benar. Pembelajaran ini bertujuan untuk melatih siswa agar mampu mengungkapkan ide dan hasil pengamatan secara sistematis serta meningkatkan keterampilan berbahasa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia (Yulianingsih et al., 2023).

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa materi teks deskripsi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas V Sekolah Dasar menjadi dasar bagi siswa dalam menguasai cara menggambarkan suatu objek secara jelas dan rinci. Melalui materi ini, siswa diperkenalkan pada struktur teks deskripsi yang meliputi identifikasi, deskripsi bagian, serta penutup, dengan penekanan pada penggunaan bahasa yang tepat untuk menjelaskan ciri-ciri objek secara detail. Pembelajaran ini mempermudah siswa dalam mengembangkan kemampuan mengamati, mengungkapkan gagasan, serta menyusun kalimat secara sistematis sesuai dengan kaidah kebahasaan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

6. Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar

Pembelajaran Bahasa Indonesia tidak hanya menuntut siswa untuk menguasai isi materi, tetapi juga mendorong mereka untuk mampu mengungkapkan gagasan, ide, serta hasil pengamatan secara lisan maupun tulisan. Kegiatan belajar mengajar Bahasa Indonesia perlu menekankan pada pengalaman belajar yang bermakna dan kontekstual agar siswa lebih mudah menguasai materi yang dipelajari (Yani, 2025). Guru dapat menerapkan berbagai strategi, seperti kegiatan berbasis proyek, diskusi, serta penggunaan

media pembelajaran yang interaktif untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Keterlibatan aktif dalam pembelajaran akan mempermudah meningkatkan kreativitas, keterampilan berpikir, serta kemampuan berbahasa siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia (Hartati et al., 2023).

Media pembelajaran berbasis *Flash Card* AR dikembangkan untuk mendukung kegiatan belajar mengajar serta meningkatkan minat belajar siswa melalui pemanfaatan teknologi interaktif. Teknologi AR yang sebelumnya banyak digunakan dalam permainan kini diadaptasi sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia, terutama pada materi teks deskripsi (Febriany & Bektiningsih, 2025). Melalui penggunaan , siswa dapat melihat dan berinteraksi langsung dengan visualisasi objek yang menjadi bahan deskripsi, seperti hewan, tumbuhan, benda, atau lingkungan sekitar. Hal ini mempermudah siswa dalam mengenali karakteristik objek secara lebih rinci dan nyata, sehingga memudahkan mereka dalam menyusun teks deskripsi secara tepat. Media pembelajaran berbasis AR yang dikemas dalam format aplikasi (.apk) memberikan fleksibilitas tinggi karena dapat diakses melalui gawai. Siswa dapat mengamati objek 3D dengan cara memperbesar, memperkecil, serta memutar sesuai kebutuhan (Pribadi, 2017). Kemampuan tersebut menjadikan pembelajaran lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami. Media ini juga praktis digunakan serta dapat dibawa ke mana saja, sehingga menjadi alternatif solusi bagi siswa yang kurang tertarik membaca

dan memiliki karakter aktif dalam mengikuti pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Pemilihan dianggap tepat karena media pembelajaran perlu memiliki daya tarik dan kepraktisan. Penggunaan sebagai media pembelajaran interaktif mampu merangsang pemikiran siswa untuk berpikir kritis dalam menghadapi permasalahan (Nusroh, 2021). Proses pengembangan media dapat dilakukan melalui gawai dengan memanfaatkan fitur canggih yang menggabungkan dunia nyata dan virtual. Integrasi tersebut bertujuan untuk membangun persepsi pengguna dalam menguasai informasi dari objek yang ditampilkan (Hadju et al., 2024). AR memiliki berbagai keunggulan sebagaimana telah dibuktikan dalam penelitian sebelumnya.

Pengembangan teknologi AR oleh peneliti terdahulu diharapkan mampu menjadi solusi atas berbagai permasalahan dalam dunia pendidikan, terutama pada jenjang sekolah dasar. AR memberikan kemudahan bagi siswa dalam mempelajari materi melalui akses gawai yang fleksibel dan efisien. Berbagai penelitian sebelumnya telah mengembangkan media pembelajaran berbasis, terutama pada mata pelajaran yang berkaitan dengan objek nyata. Hal ini relevan dengan penelitian yang akan dilakukan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, terutama materi teks deskripsi di kelas V Sekolah Dasar. Penggunaan teknologi AR dalam pembelajaran teks deskripsi memungkinkan siswa untuk mengamati objek secara langsung dalam bentuk visual tiga dimensi (3D), sehingga mempermudah mereka menguasai dan

menggambarkan objek secara lebih rinci (Kustandi & Darmawan, 2020). Pemanfaatan media ini tetap memerlukan perangkat pendukung serta memperhatikan prinsip utama, yaitu integrasi antara dunia nyata dan dunia virtual, interaksi secara langsung dalam waktu nyata, serta adanya keterhubungan antarobjek tiga dimensi dalam pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Prinsip AR dalam pengembangan media pembelajaran untuk siswa sekolah dasar melibatkan teknik pelacakan objek (*object tracking*) tiga dimensi. Teknik ini memungkinkan sistem mengenali dan mengidentifikasi objek di lingkungan sekitar secara luas, sehingga mendukung kegiatan belajar yang menekankan keterampilan observasi. Penggunaan pelacakan objek tiga dimensi dapat dipadukan dengan metode pembelajaran lain, termasuk animasi yang menarik, realistis, dan selaras dengan dunia nyata (Nasution et al., 2020). Kombinasi tersebut mampu menghadirkan unsur hiburan yang dapat meningkatkan minat belajar siswa sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Menurut Sugiyono (2016) pengembangan media pembelajaran memerlukan beberapa tahapan yang sistematis agar menghasilkan produk yang efektif. Tahapan tersebut meliputi: 1) analisis kebutuhan untuk menentukan kebutuhan siswa dan kesesuaian materi; 2) perancangan media dengan menyusun konsep visual, alur, dan fitur interaktif serta pemilihan teknologi yang tepat; 3) pengembangan dan pengujian dengan merealisasikan desain serta melakukan uji coba untuk memperoleh umpan

balik; 4) evaluasi dan peninjauan untuk memastikan media sesuai dengan tujuan pembelajaran dan melakukan perbaikan jika diperlukan.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Penelitian ini berupaya mengkaji dan memanfaatkan hasil penelitian terdahulu agar dapat disesuaikan dengan kebutuhan belajar siswa saat ini. Media pembelajaran berbasis AR yang dikembangkan dalam penelitian ini mengangkat materi teks deskripsi untuk siswa kelas V pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Tujuan pengembangan ini adalah meningkatkan ketertarikan siswa dalam menguasai objek deskripsi melalui cara yang lebih menarik, interaktif, dan tidak membosankan. Peneliti telah menelaah berbagai penelitian relevan sebagai landasan dan sumber inspirasi dalam merancang serta mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

- 1) Menurut penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Isya'i & Bektiningsih, 2025). Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran *Flash Card* berbasis *Augmented Reality* (AR) pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Media yang dikembangkan memanfaatkan teknologi AR untuk menampilkan visualisasi objek secara lebih menarik dan interaktif sehingga mempermudah siswa memahami materi pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media tersebut dinyatakan sangat layak dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran serta mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Persamaan dengan penelitian ini adalah sama-sama mengembangkan media

pembelajaran *Flash Card* berbasis *Augmented Reality* (AR). Perbedaannya terletak pada mata pelajaran yang digunakan, yaitu Pendidikan Pancasila, sedangkan penelitian yang dilakukan peneliti diterapkan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi teks deskripsi dengan tujuan meningkatkan minat belajar siswa.

- 2) Menurut penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Lestari et al., 2024). Penelitian ini mengembangkan media *Flash Card* berbasis AR yang menampilkan objek tata surya dalam bentuk tiga dimensi sehingga siswa dapat mempelajari materi secara lebih nyata dan menarik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan dinyatakan sangat layak digunakan serta mampu meningkatkan *self-efficacy* siswa dalam pembelajaran. Persamaan dengan penelitian ini adalah sama-sama mengembangkan media pembelajaran *Flash Card* berbasis *Augmented Reality* (AR). Perbedaannya terletak pada materi yang dikembangkan, yaitu tata surya dengan tujuan meningkatkan *self-efficacy*, sedangkan penelitian yang dilakukan peneliti menggunakan materi teks deskripsi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan tujuan meningkatkan minat belajar siswa.
- 3) Menurut penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Febriany & Bektiningsih, 2025). Penelitian ini mengembangkan media *Flash Card* berbasis AR yang menampilkan organ sistem pencernaan manusia dalam bentuk tiga dimensi sehingga mempermudah siswa memahami materi secara

visual dan interaktif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan sangat layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran serta mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Persamaan dengan penelitian ini adalah sama-sama mengembangkan media pembelajaran *Flash Card* berbasis *Augmented Reality* (AR). Perbedaannya terletak pada materi yang digunakan, yaitu sistem pencernaan manusia pada mata pelajaran IPAS dengan tujuan meningkatkan hasil belajar, sedangkan penelitian yang dilakukan peneliti menggunakan materi teks deskripsi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan tujuan meningkatkan minat belajar siswa.

- 4) Menurut penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Selang et al. (2025) Penelitian ini mengembangkan media *Flash Card* yang dipadukan dengan aplikasi Assemblr EDU sehingga mampu menampilkan teks, gambar, QR Code, dan objek tiga dimensi yang menarik bagi siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan dinyatakan sangat layak dan sangat praktis digunakan dalam pembelajaran serta mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Persamaan dengan penelitian ini adalah sama-sama mengembangkan media pembelajaran *Flash Card* berbasis *Augmented Reality* menggunakan aplikasi Assemblr EDU. Perbedaannya terletak pada materi yang digunakan, yaitu keragaman budaya Indonesia dengan tujuan meningkatkan motivasi belajar, sedangkan penelitian yang dilakukan peneliti menggunakan materi teks deskripsi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan tujuan meningkatkan minat belajar siswa.

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* (AR) mampu meningkatkan minat belajar siswa. Namun, pemanfaatan AR pada pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya materi teks deskripsi di sekolah dasar, masih relatif terbatas. Penelitian sebelumnya juga umumnya hanya menampilkan objek tiga dimensi (3D) yang bersifat statis. Media *Flash Card* berbasis AR yang dikembangkan dalam penelitian ini menghadirkan objek 3D yang dapat bergerak, sehingga siswa dapat mengamati karakteristik objek secara lebih jelas dan memperoleh gambaran yang lebih nyata. Kondisi tersebut diharapkan dapat memudahkan siswa dalam mendeskripsikan objek sekaligus meningkatkan minat belajar pada materi teks deskripsi di kelas V sekolah dasar.

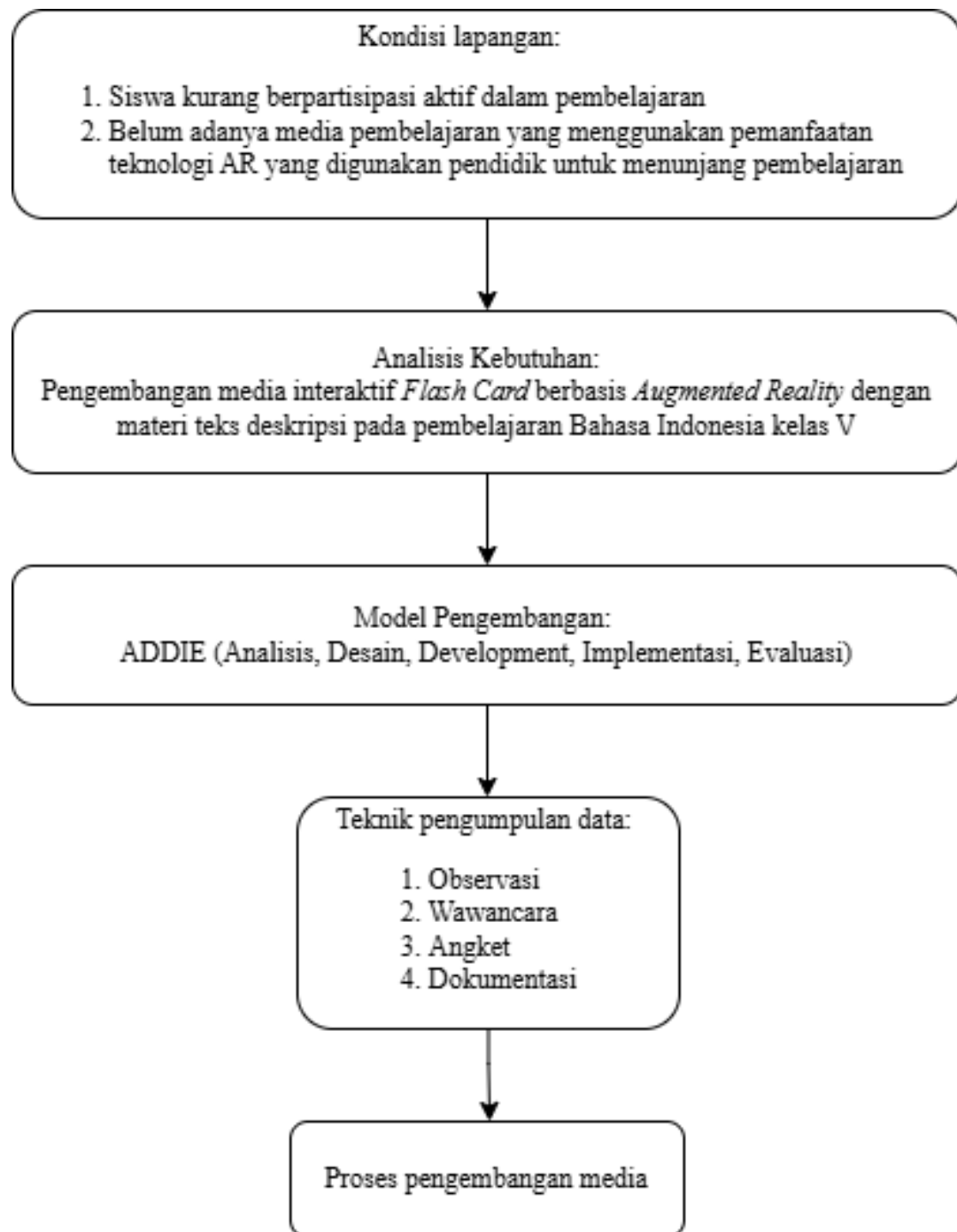
Hasil penelitian saat ini masih terus dikembangkan dan uji coba pada dunia pendidikan, ini menunjukkan bahwa media pembelajaran tersebut layak digunakan dan dapat mengoptimalkan hasil belajar siswa. Dengan adanya penelitian-penelitian ini, diharapkan pendidik dapat menciptakan inovasi baru dan memanfaatkan teknologi, seperti AR, dalam kegiatan belajar mengajar.

C. Kerangka Berpikir

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan, kegiatan belajar mengajar membutuhkan media yang tepat untuk mempermudah pendidik menyampaikan informasi dengan cara yang mudah dipahami oleh siswa. Dalam konteks ini, penelitian pengembangan media *Flash Card* berbasis AR untuk materi teks deskripsi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V Sekolah Dasar memiliki

tujuan untuk menyajikan materi dengan cara yang interaktif dan menyenangkan. Penyajian materi seperti ini diharapkan dapat menarik perhatian siswa, sehingga mereka lebih tertarik dan termotivasi dalam proses belajar. Media pembelajaran yang dikembangkan diharapkan dapat meningkatkan kualitas kegiatan belajar mengajar dan mempermudah siswa dalam menguasai materi yang disajikan. Media *Flash Card* berbasis AR dipilih karena mampu menampilkan objek secara visual dan lebih nyata sehingga mempermudah siswa dalam menguasai serta menggambarkan objek secara rinci. Media ini juga memberikan kemudahan dalam pembelajaran yang dapat dilakukan kapan pun dan dimana pun melalui akses gawai, sehingga mendukung proses belajar yang lebih fleksibel dan efektif pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Dalam proses perancangan media *Flash Card* berbasis AR perlu melalui beberapa tahapan yang disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Setiap tahapan dirancang secara sistematis agar media yang dikembangkan mampu mendukung pemahaman materi secara optimal. Adapun kerangka berpikir yang disusun oleh peneliti dalam penelitian pengembangan media ini menjadi acuan dalam merancang, mengembangkan, serta mengevaluasi produk yang dihasilkan pada materi teks deskripsi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.



Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir

D. Hipotesis

Berdasarkan latar belakang, kajian teori, dan kerangka berpikir yang telah diuraikan, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah pengembangan media interaktif *Flash Card* berbasis AR untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V Sekolah Dasar. Penelitian ini juga akan menguji kelayakan dan tingkat kemenarikan media yang dikembangkan. Dengan menggunakan produk ini, diharapkan siswa dapat lebih menguasai materi teks deskripsi yang disampaikan selama kegiatan belajar mengajar. Untuk mengetahui seberapa layak dan menarik media ini, akan diadakan uji coba kepada 12 siswa kelas V. Mereka akan menggunakan media *Flash Card* berbasis AR untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia dan kemudian akan dinilai respon mereka terhadap media yang dikembangkan.