

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Setiap individu dalam negara memiliki hak konstitusional untuk memperoleh pengajaran yang selaras dengan kapasitas dan potensi dirinya. Proses pendidikan berlangsung sepanjang hayat dalam setiap aspek kehidupan melalui berbagai jalur, jenis, jenjang, dan satuan pendidikan. Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa pada tahun 2019, masih ada sekitar 4,3 juta anak (6% dari penduduk usia sekolah) yang belum bisa mengenyam bangku pendidikan. Angka tertinggi anak tidak sekolah tersebut ditemukan di wilayah dengan kepadatan penduduk tinggi, yaitu Pulau Jawa (Bapennas. 2020, Juli 15). Pengelolaan pendidikan dikembangkan dalam suasana akademis-pedagogis oleh lembaga yang sehat, mandiri, dan akuntabel, serta memanfaatkan evaluasi diri sebagai alat manajemen yang berlandaskan standar mutu nasional maupun internasional sebagai dasar penjaminan mutu, baik internal maupun eksternal (Dikti, 2016).

Belajar didefinisikan sebagai transformasi perilaku atau kognisi individu yang bersumber dari pengalaman serta interaksi lingkungan demi mencapai target pembelajaran tertentu. Guna merealisasikan hal tersebut, manusia mengoptimalkan berbagai instrumen pendukung, termasuk integrasi Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) (Iskandar, 2023, h.1). Integrasi teknologi informasi dalam pendidikan selaras dengan paradigma konstruktivisme yang berfokus pada penguatan nalar kritis. Melalui dukungan teknologi, peserta didik didorong untuk menganalisis asumsi, mengeksplorasi opsi, dan merumuskan

solusi inovatif. Implementasi prinsip ini tidak hanya meningkatkan relevansi dan motivasi belajar, tetapi juga membentuk karakter pembelajar yang kritis serta mandiri.

Sebagai fasilitator, guru dituntut untuk menguasai teknologi serta mampu berkreasi dalam mengintegrasikan sumber belajar berbasis TIK. Guru berperan sebagai pembimbing dalam penggunaan media dan perangkat pembelajaran agar proses belajar dapat berjalan optimal (Marenden, 2021, h.72). Monotonnya penggunaan media pembelajaran berisiko mendegradasi atensi peserta didik, yang pada akhirnya berdampak negatif pada capaian hasil belajar. Sebaliknya, integrasi media yang variatif terbukti secara empiris mampu mengeskalasi motivasi dan semangat belajar dibandingkan dengan metode instruksional konvensional tanpa alat bantu.

Hasil observasi dan wawancara dengan wali kelas di SD Negeri 060923 Medan Amplas mengungkapkan bahwa integrasi teknologi digital, seperti aplikasi *e-learning*, belum terealisasi dalam kegiatan instruksional. Proses pembelajaran masih didominasi oleh penggunaan alat peraga fisik, di antaranya papan pencocokan untuk materi sinonim dan antonim, kartu bergambar pada materi kalimat deskripsi, serta papan *fun-match* guna mengajarkan kata awalan. Kartu bergambar yang di gunakan tergolong pada jenis media yang masih sangat sederhana. Kartu tersebut merupakan kertas *print* bergambar yang bertujuan untuk dideskripsikan oleh siswa saat kegiatan belajar berlangsung. Tidak ada hal yang menarik dari kartu bergambar yang diciptakan oleh guru tersebut, dikarenakan bentuk yang sederhana, mudah rusak, dan tidak bervariasi.

Diketahui bahwa guru masih belum optimal dalam pembuatan media digital khususnya yang berbasis *Augmented Reality*. Keterbatasan kompetensi guru dalam mengonstruksi media pembelajaran digital disebabkan oleh minimnya akses terhadap pelatihan profesional yang relevan. Hal ini menjadi hambatan utama dalam upaya peningkatan literasi teknologi di lingkungan pendidikan. Sebabnya, kegiatan belajar mengajar dikelas tersebut masih di dominasi menggunakan buku pelajaran sebagai patokan. Ketergantungan pada buku teks sebagai media utama dianggap tidak optimal dalam memfasilitasi pemahaman konsep siswa, terutama pada materi Teks Prosedur. Hal ini berkorelasi dengan capaian hasil belajar Bahasa Indonesia yang masih berada di bawah standar.

Adapun temuan dari observasi dan pendataan awal di SDN 060923 Medan Amplas memberikan gambaran faktual mengenai situasi di lapangan, yakni:

Tabel 1. 1 Data Nilai UTS Bahasa Indonesia Siswa Kelas V SD

KKTP	Nilai	Siswa	Persentase
78	< 78	12	52,38%
	78	7	31,82%
	> 78	3	13,64%
Jumlah		22	100%

Sumber: Data Sekunder Guru Kelas V SDN 060923 Medan Amplas

Merujuk pada Tabel 1.1 mengenai hasil belajar Bahasa Indonesia, ditetapkan bahwa Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) untuk siswa kelas V di SDN 060923 Medan Amplas adalah sebesar 78. Dari jumlah tersebut, sebanyak 54,54% atau 12 siswa belum mencapai KKTP, serta 31,82% atau 7 siswa mencapai KKTP, sementara 13,64% atau 3 siswa memenuhi lebih dari KKTP. Menanggapi permasalahan di atas, diperlukan inovasi berupa pengembangan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* (AR) dalam format *Flashcard*. Media ini diproyeksikan sebagai alternatif variasi instruksional di kelas. Secara

historis, *Flashcard* pertama kali dikembangkan oleh Glenn Doman, seorang spesialis bedah otak, yang menggunakannya sebagai instrumen terapi berbasis kartu kertas tebal untuk anak-anak penderita cedera otak (Damayanti dkk, 2016, h. 176).

Mustaqim (2017, h. 37) mendefinisikan *Augmented Reality* sebagai teknologi yang mampu mengintegrasikan elemen maya dalam format 2D maupun 3D ke dalam realitas fisik secara simultan. Salah satu media visual yang dinilai representatif dan menarik untuk diintegrasikan dengan teknologi AR ini adalah *Flashcard*. Media ini berbentuk kartu berukuran sekitar 8 x 12 cm yang biasanya menampilkan gambar timbul serta memuat informasi untuk digunakan dalam aktivitas pembelajaran. Beberapa keunggulan *flashcard* meliputi aspek kepraktisan karena tidak bergantung pada daya listrik, mobilitas yang tinggi berkat dimensi ukurannya yang portabel, serta sifatnya yang rekreatif karena dapat diintegrasikan ke dalam metode pembelajaran berbasis permainan (Izzati, L.N dan Kamaludin, A, 2019, h.253).

Hasil belajar siswa dapat dilihat melalui kemampuan menerapkan pemahaman tentang struktur dan kaidah kebahasaan teks prosedur dalam konteks nyata, menganalisis langkah-langkah dan urutan instruksi secara kritis, mengevaluasi ketepatan serta keefektifan prosedur yang disajikan, hingga menciptakan teks prosedur baru secara mandiri dan sistematis. Integrasi teknologi *Augmented Reality* ke dalam media *flashcard* diproyeksikan mampu menghadirkan pengalaman belajar yang interaktif dan kontekstual. Inovasi ini diharapkan dapat mengeskalasi hasil belajar siswa, khususnya dalam penguasaan kompetensi memahami, mengonstruksi, serta mengimplementasikan instruksi

secara logis, koheren, dan sistematis.

Pembuatan materi pembelajaran berbasis Augmented Reality (AR) dalam bentuk flashcard diantisipasi menjadi solusi yang tepat dan kreatif untuk permasalahan ini. Melalui penggunaan tampilan 3D, media ini dapat mengkomunikasikan informasi secara visual dan interaktif, membuat pembelajaran lebih menarik dan mendorong partisipasi aktif siswa. Selain itu, *Flashcard* berbasis AR juga dapat membantu siswa memahami instruksi secara runtut, logis, dan sistematis pada materi penulisan teks prosedur. Dengan demikian, penerapan media ini diharapkan dapat memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa secara keseluruhan. Oleh karena itu, para peneliti sangat ingin melakukan studi dengan judul tersebut: **“Pengembangan Media *Flashcard* Berbasis *Augmented Reality* (AR) Dalam Meningkatkan Kemampuan Menulis Teks Prosedur Siswa Kelas V SDN 060923 Medan Amplas”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang disebutkan di atas, beberapa masalah dapat diidentifikasi, antara lain:

1. Media pembelajaran yang digunakan dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia masih sangat terbatas dan kurang bervariasi.
2. Guru masih menggunakan media konvensional sederhana berbentuk kartu bergambar dalam melakukan kegiatan belajar mengajar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia
3. Guru belum optimal dalam penggunaan dan pembuatan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality*.

4. Siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami konsep pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi teks prosedur.
5. Hasil belajar siswa masih tergolong rendah karena pemahaman mereka terhadap materi belum sepenuhnya dikuasai.

1.3 Batasan Masalah

Investigasi ini dibatasi pada aspek-aspek berikut berdasarkan masalah-masalah yang telah ditemukan sebelumnya:

1. Media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* diterapkan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk siswa kelas V.
2. Pembuatan media didukung oleh aplikasi *Canva* sebagai alat desain *Flashcard* dan *Assemblr Edu* untuk mengintegrasikan teknologi *Augmented Reality*.
3. Materi yang menjadi fokus pembelajaran adalah Teks Prosedur dengan tema “Ragam Makanan Khas Nusantara”.

1.4 Rumusan Masalah

Permasalahan dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut, dengan mempertimbangkan latar belakang permasalahan dan batasan yang telah dijelaskan sebelumnya:

1. Bagaimana validitas produk media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SDN 060923 Medan Amplas?
2. Bagaimana praktikalitas produk media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* pada Mata Bahasa Indonesia Kelas V SDN 060923 Medan

Amplas?

3. Bagaimana efektivitas produk media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SDN 060923 Medan Amplas?

1.5 Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui validitas produk media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SDN 060923 Medan Amplas.
2. Untuk mengetahui praktikalitas produk media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SDN 060923 Medan Amplas.
3. Untuk mengetahui efektivitas produk media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SDN 060923.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoritis

Tujuan penelitian ini adalah untuk menciptakan alat pembelajaran Flashcard baru berbasis *Augmented Reality* (AR). Diharapkan alat pendidikan ini akan menawarkan perspektif baru tentang topik Bahasa Indonesia, khususnya teks prosedural. Selain itu, alat ini menggunakan teknologi digital untuk menyediakan proses pembelajaran yang lebih beragam dan terintegrasi yang membantu siswa memahami materi pelajaran.

1.6.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Siswa

Proses pembelajaran dapat ditingkatkan dalam sejumlah cara signifikan melalui media ini. Peningkatan pemahaman konseptual, perhatian siswa, partisipasi aktif, dan antusiasme belajar merupakan manfaat yang diharapkan. Selain itu, media ini bertujuan untuk meningkatkan hasil pembelajaran secara keseluruhan dengan memperkuat kemampuan siswa untuk berkolaborasi.

2. Bagi Guru

Salah satu pilihan bahan pembelajaran yang membantu guru membuat lingkungan kelas lebih inovatif, kreatif, dan menyenangkan adalah media pembelajaran kartu flash berbasis realitas tertambah untuk materi teks prosedural.

3. Bagi Sekolah

Diharapkan para guru akan menggunakan pengembangan materi pembelajaran kartu flash berbasis Realitas Tertambah (Augmented Reality), yang akan berfungsi sebagai katalisator untuk inovasi berkelanjutan dalam desain media pembelajaran dan meningkatkan standar pengajaran di sekolah.

4. Bagi Peneliti

Diharapkan bahwa penelitian ini akan memperdalam pemahaman dan meningkatkan kemampuan para peneliti dalam menciptakan materi pendidikan berbasis teknologi.

5. Bagi Peneliti Lainnya

Temuan studi ini dapat berfungsi sebagai panduan dan dasar untuk penelitian masa depan tentang alat pembelajaran flashcard berbasis Augmented Reality (AR) dalam berbagai mata pelajaran dan materi.



THE
Character Building
UNIVERSITY