

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Permasalahan

Bahasa Inggris merupakan bahasa yang memiliki posisi penting sebagai bahasa internasional yang biasa digunakan sebagai alat komunikasi global. Penguasaan Bahasa Inggris menjadi kebutuhan utama pada era modern seperti sekarang karena Bahasa Inggris digunakan untuk berkomunikasi dalam berbagai bidang seperti akses ilmu pengetahuan, pendidikan, serta teknologi. Oleh karena itu kemampuan Bahasa Inggris bagi generasi muda saat ini menjadi kebutuhan utama sebagai fondasi untuk mengembangkan keterampilan di masa depan. Tentunya hal ini harus dipersiapkan dengan sebaik mungkin untuk membentuk generasi bangsa yang memiliki keterampilan Bahasa Inggris dengan baik yang dapat dimulai dengan siswa Sekolah Dasar terlebih dahulu. Hal tersebut sejalan dengan penelitian Apipudin & Saputra (2023) “Bahasa Inggris sangat penting untuk tetap mengajar di Sekolah Dasar, dengan tujuan menciptakan generasi yang memiliki keterampilan bahasa untuk berkomunikasi secara global”.

Selain berperan sebagai alat komunikasi internasional, Bahasa Inggris juga membantu seseorang memperoleh pengetahuan baru. Saat ini, beberapa sumber belajar seperti buku dan sumber informasi di internet banyak disajikan dengan menggunakan Bahasa Inggris. Dengan memiliki kemampuan Bahasa Inggris yang baik siswa dapat memahami berbagai informasi dan ilmu pengetahuan tanpa mengalami kesulitan bahasa. Hal ini tentu akan memperluas pengetahuan siswa dan membantu dalam proses belajar, terutama dalam memperoleh ilmu pengetahuan yang semakin berkembang dengan pesat. Melalui pembelajaran

Bahasa Inggris di bangku Sekolah Dasar merupakan langkah yang tepat untuk membentuk dasar dalam kemampuan berbahasa Inggris, sehingga siswa terbiasa menggunakan Bahasa Inggris yang dapat membantu mereka dalam mengembangkan kemampuan berbahasa serta memperluas pengetahuan mereka.

Pembelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Dasar, baik di kelas rendah maupun tinggi berperan penting dalam menanamkan dasar kemampuan berbahasa sejak dini sesuai dengan tahap perkembangan siswa. Pada kelas rendah, pembelajaran Bahasa Inggris masih difokuskan pada hal sederhana, sedangkan kelas tinggi kegiatan belajar diarahkan untuk mengembangkan kemampuan memahami, membaca, menyimak, berbicara, dan menulis. Melalui proses pembelajaran Bahasa Inggris yang bertahap ini, siswa diharapkan mampu menguasai keterampilan dasar Bahasa Inggris. Dalam kurikulum merdeka, siswa pada fase C pembelajaran Bahasa Inggris diarahkan pada keterampilan berbicara dan menulis secara bertahap. Oleh Karena itu, Bahasa Inggris menjadi pembelajaran yang disarankan untuk dipelajari pada tingkat kelas rendah maupun kelas tinggi. Bahkan mulai tahun 2027 Kemendikdasmen mewajibkan Bahasa Inggris menjadi mata pelajaran wajib di Sekolah Dasar. Hal ini selaras dengan penelitian Putri & Sya (2024) yang menjelaskan bahwa tanpa kemampuan Bahasa Inggris seseorang akan mengalami kesulitan dalam beradaptasi dengan lingkungan global yang terus berkembang. Oleh karena itu, penting untuk mengajarkan Bahasa Inggris ke siswa Sekolah Dasar dan diperlukannya struktur pembelajaran yang baik di tingkat Sekolah Dasar.

Sejalan dengan pentingnya penguasaan pembelajaran Bahasa Inggris tersebut, untuk memperkuat pemahaman terhadap kondisi nyata di Sekolah Dasar,

peneliti melakukan wawancara melalui guru Bahasa Inggris kelas V di SDN 053981 Karang Sari juga menyampaikan bahwa dalam proses pembelajaran, khususnya Bahasa Inggris yang masih terbatas pada penggunaan media buku teks tanpa dukungan bantuan media yang lain sehingga membuat siswa cenderung lebih bosan. Tentu hal itu menjadi penyebab rendahnya hasil belajar Bahasa Inggris yang dipengaruhi oleh rendahnya tingkat antusiasme siswa serta keterbatasan penggunaan media pembelajaran yang kurang relevan dengan perkembangan dunia digital yang telah menjadi bagian kehidupan anak-anak pada era digital seperti sekarang ini. Selain itu, berdasarkan Penilaian Tengah Semester (PTS) yang dilakukan pada mata pelajaran Bahasa Inggris didapatkan hasil belajar nilai peserta didik sebagai berikut:

**Tabel 1.1 Data Nilai Hasil Belajar Kelas V-A
SD Negeri 053981 Karang Sari**

Nilai	Jumlah Siswa	Total Siswa	Presentase
<75	19 Siswa	29 Siswa	65,52%
75	4 Siswa		13,79%
>75	6 Siswa		20,69%

(Sumber: Data Skunder Guru Kelas V A SDN 053981 Karang Sari)

Hal ini berdasarkan ketentuan yang berlaku tentang batas nilai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) pada Platform Deep Learning. Ketercapaian Tujuan Pembelajaran siswa dimana rentang nilai <75 dengan kriteria belum memadai dan harus diremedial seluruh bagian, nilai 75 sudah mencapai ketuntasan dan tidak perlu remedial, dan >75 sudah mencapai ketuntasan.

Berdasarkan data nilai hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Inggris dalam tabel 1.1 yang didapatkan masih kurang maksimal, terlihat sebanyak 65,52% atau 19 siswa belum mencapai kriteria ketuntasan, sementara 34,48% atau

10 siswa telah memenuhi KKTP. Kondisi ini menjelaskan bahwa sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami materi Bahasa Inggris secara menyeluruh, baik dalam menggunakan bahasa dan kalimat sederhana. Hasil data tersebut juga memperlihatkan cara belajar siswa yang digunakan selama ini belum cukup membantu siswa dalam memahami materi.

Kondisi tersebut menunjukkan bahwa masih ada beberapa kendala yang dihadapi dalam pembelajaran Bahasa Inggris baik dari siswa maupun dari cara pembelajaran yang digunakan. Sama hal nya seperti yang dijelaskan oleh Hidayat & Devi (2024) bahwa salah satu permasalahan utama rendahnya hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran bahasa inggris adalah kurangnya pengalaman langsung siswa dalam menggunakan Bahasa Inggris secara aktif dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, sebagai pendidik mempunyai peran penting dalam membimbing peserta didik dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan yang ada, maka diperlukan adanya inovasi pembelajaran yang relevan dengan ilmu pengetahuan dan teknologi yang akan berkembang seiring dengan perubahan zaman. Di tengah perkembangan teknologi digital, pendidikan dituntut menghadirkan pembelajaran yang mampu meningkatkan keterampilan berpikir kritis pada proses pembelajaran siswa di Sekolah Dasar khususnya pada mata pelajaran bahasa inggris. Menurut Herniyastuti & Kadir (2024) “Dengan meningkatnya akses terhadap teknologi digital, metode pembelajaran konvensional sering kali dianggap kurang menarik bagi siswa. Oleh karena itu penggunaan alat digital seperti aplikasi pembelajaran, media interaktif dan *Platform Online* diharapkan dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif”. Sejalan dengan pandangan tersebut,

guru memiliki peran penting sebagai fasilitator dan inovator dalam mengadirkan proses pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan zaman. Melalui penerapan teknologi yang tepat guru dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam belajar, khususnya pada mata pelajaran Bahasa Inggris yang membutuhkan dukungan visual dan interaktif agar mudah dipahami oleh siswa Sekolah Dasar.

Sejalan dengan hal tersebut, media pembelajaran di sekolah memiliki peran penting dalam memperbaiki kualitas pengajaran dengan membuat materi lebih mudah dipahami dan menarik. Melalui pemanfaatan berbagai alat seperti video, gambar, aplikasi interaktif, dan simulasi, media pembelajaran mampu membantu menjelaskan konsep yang sulit dipahami serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Selain itu, media berbasis teknologi mendukung pembelajaran mandiri dan kolaboratif, dan meningkatkan literasi digital. Pemanfaatan media pembelajaran yang tepat juga dapat mempercepat pemahaman dan meningkatkan daya ingat siswa terhadap materi. Keberadaannya sebagai pendukung dalam kegiatan belajar mengajar, media berfungsi sebagai elemen penting untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien. Dalam pembelajaran, media memiliki kemampuan luar biasa untuk memperjelas materi yang belum dipahami oleh siswa sehingga membantu mereka memperoleh pemahaman yang lebih mendalam. Menurut Lovandri & Suci (2023) penggunaan media yang menarik dan interaktif dapat menghidupkan suasana pembelajaran dan membuat siswa lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran. Ketika siswa merasa tertarik dan bersemangat maka proses pembelajaran akan lebih menyenangkan dan efektif. Hal ini dapat berdampak positif pada pencapaian tujuan pembelajaran secara keseluruhan. Mengintegrasikan media pembelajaran saat proses

pembelajaran berlangsung membawa manfaat yang baik dalam meningkatkan efisiensi pembelajaran dan efektivitas penyampaian materi pelajaran.

Penerapan media pembelajaran di sekolah saat ini telah mengalami perkembangan yang sesuai dengan era digital, terutama dengan adanya teknologi digital yang semakin canggih. Menurut Simanjuntak, dkk (2025) “Dalam pembelajaran, guru bertugas sebagai fasilitator yang membantu siswa menguasai materi serta membangun karakter. Guru yang efektif mampu menyampaikan materi dengan cara menarik dan relevan, serta mengatasi kesulitan siswa. Keteampilan 4C Critical Thinking (Berfikir Kritis), Communication (Komunikasi), Collaboration (Berkolaborasi), Creativity (Berkreasi) sangat diperlukan agar siswa siap bersaing di era modern”. Namun, penerapan media digital disekolah masih bervariasi, tergantung pada akses sekolah terhadap teknologi dan kemampuan guru dalam mengintegrasikan media tersebut ke dalam proses belajar mengajar. Perkembangan teknologi digital telah memberikan pengaruh yang besar terhadap metode dan dinamika proses pembelajaran yang akan mengalami perubahan menuju pendekatan yang lebih interaktif dan kontekstual (Akyuna *et al.*, 2026). Penelitian yang dilakukan oleh Syerlita & Siagian (2024) menyampaikan bahwa perubahan teknologi digital mendorong guru untuk tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga membangun lingkungan belajar yang mendukung proses pembelajaran.

Sebagai upaya untuk mewujudkan hal tersebut, berbagai inovasi media pembelajaran mulai dikembangkan guna menyesuaikan kebutuhan pembelajaran.

Salah satu diantaranya adalah media *Flashcard*. Media *FlashCard* adalah kartu yang berisi gambar atau tulisan berhubungan dengan konsep yang membantu

dalam memahami pembelajaran. Media pembelajaran seperti media *FlashCard* telah lama digunakan sebagai alat pembelajaran karena kemampuannya dalam mempermudah proses menghafal dan memahami informasi dengan menggabungkan unsur visual dan verbal dalam bentuk sederhana. Sejalan dengan penelitian Akbar et al., (2024) “media *FlashCard* merupakan media pada indra penglihatan berbentuk persegi berisi informasi pada kedua sisi yang menuntut adanya keterlibatan respon pengguna”. Namun seiring dengan perkembangan zaman, media *flashcard* konvensional dianggap monoton dan kurang menarik bagi siswa di era digital. Menurut Ratno, et al. (2025) menjelaskan bahwa dalam dunia pendidikan, teknologi menjadi sarana penting untuk menciptakan proses pembelajaran yang inovatif, terutama bagi generasi yang sudah akrab dengan dunia digital. Oleh karena itu diperlukannya integrasi teknologi *Augmented Reality* ke dalam media *FlashCard* yang akan menghadirkan pengalaman belajar yang lebih relevan dengan era digital.

Augmented Reality sendiri dapat memberikan pembaharuan terhadap media *FlashCard* dengan menggunakan teknologi *Augmented Reality* (AR) Perkembangan teknologi berbasis digital khususnya *Augmented Reality* (AR) menawarkan potensi besar untuk menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan memberikan pengalaman yang mendalam bagi siswa. *Augmented Reality* dapat menggabungkan elemen visual, audio, dan interaktif yang dapat membantu siswa memahami konsep-konsep abstrak dengan lebih baik dan merangsang kemampuan berpikir kritis. Menurut Ratno, et al (2025) “ Pembelajaran di tingkat dasar harus mampu dirancang secara menarik, menyenangkan, dan bermakna bagi siswa. Salah satu cara untuk mewujudkan hal tersebut adalah dengan memanfaatkan

media dan teknologi pembelajaran yang sesuai dengan keutuhan anak”. Berdasarkan hal tersebut pemanfaatan *Augmented Reality (AR)* sebagai media pembelajaran yang akan berjalan efektif dan praktis serta mampu mengikuti perubahan yang ada. Menurut Hidayat, Kena (2025) “penggunaan AR dalam pembelajaran berperan efektif dalam peningkatan kognitif siswa dibanding media yang lain”.

Berdasarkan fakta yang telah diuraikan di atas, maka perlu dikembangkan media pembelajaran interaktif yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Sehingga peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan *FlashCard* Interaktif Berbasis *Augmented Reality (AR)* Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas V SDN 053981 Karang Sari”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan judul penelitian dan uraian latar belakang yang telah dipaparkan maka masalah yang teridentifikasi dalam penelitian, sebagai berikut:

1. Keterbatasan guru dalam penggunaan media berbasis teknologi yang bervariasi pada pembelajaran Bahasa Inggris.
2. Kurang optimalnya dukungan fasilitas dalam penerapan media pembelajaran berbasis teknologi.
3. Hasil belajar Bahasa Inggris siswa yang dominan tidak mencapai KKTP dikarenakan kurangnya minat belajar peserta didik.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, maka peneliti memfokuskan pada aspek aspek berikut:

1. Difokuskan pada Pengembangan Media *Flashcard* Interaktif Berbasis *Augmented Reality* (AR) Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris.
2. Penelitian ini di implementasikan di kelas V SDN 053981 Karang Sari.
3. Media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* Pada mata pelajaran Bahasa Inggris yang akan Dikonsentrasikan Pada Unit 8 dengan Materi “*The Bus Is Bigger Than The Car*” di Kelas V SDN 053981 Karang Sari”.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan dari identifikasi masalah, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana tingkat validitas media *Flashcard* interaktif berbasis *Augmented Reality* (AR) pada materi “*The Bus Is Bigger Than The Car*” untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Bahasa Inggris di kelas V SDN 053981 Karang Sari?
2. Bagaimana praktikalitas penggunaan media *Flashcard* interaktif berbasis *Augmented Reality* (AR) pada materi “*The Bus Is Bigger Than The Car*” untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Bahasa Inggris di kelas V SDN 053981 Karang Sari?
3. Bagaimana efektivitas penggunaan produk media *FlashCard* Interaktif berbasis *Augmented Reality* (AR) pada materi “*The Bus Is Bigger Than The Car*” untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Bahasa Inggris di kelas V SDN 053981 Karang Sari?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka diperoleh tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui tingkat validitas dan media *Flashcard* interaktif berbasis *Augmented Reality (AR)* pada unit 8 dengan materi “*The Bus Is Bigger Than The Car*” pada peningkatan hasil belajar mata pelajaran Bahasa Inggris di kelas V SDN 053981 Karang Sari.
2. Untuk mengetahui praktikalitas media *Flashcard* interaktif berbasis *Augmented Reality (AR)* pada unit 8 dengan materi “*The Bus Is Bigger Than The Car*” pada peningkatan hasil belajar mata pelajaran bahasa inggris di kelas V SDN 053981 Karang Sari.
3. Untuk mengetahui efektivitas penggunaan media *Flashcard* interaktif berbasis *Augmented Reality (AR)* pada unit 8 dengan materi “*The Bus Is Than Bigger The Car*” pada peningkatan hasil belajar mata pelajaran Bahasa Inggris di kelas V SDN 053981 Karang Sari.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoritis

Manfaat secara teoritis diharapkan penelitian ini dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori dan kajian ilmiah dalam bidang pendidikan, khususnya terkait pemanfaatan media pembelajaran inovatif berbasis teknologi. Hasil penelitian ini dapat memperkaya literature tentang pengembangan media interaktif berbasis *Augmented Reality (AR)*, serta memperluas pemahaman mengenai efektivitas AR dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Inggris di tingkat Sekolah Dasar. Selain itu, penelitian ini

juga dapat menjadi rujukan untuk penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan inovasi media pembelajaran berbasis digital.

1.6.2 Manfaat Praktis

A. Bagi Peneliti

Penelitian ini memberikan pengalaman dan wawasan baru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi, khususnya *Augmented Reality*. Selain itu, peneliti memperoleh keterampilan dalam merancang, menguji validitas, efektivitas, dan praktikalitas media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik Sekolah Dasar.

B. Bagi Guru

Penelitian ini dapat menjadi alternatif solusi dalam proses pembelajaran Bahasa Inggris dengan menghadirkan media *FlashCard* interaktif berbasis *Augmented Reality* yang lebih menarik, inovatif, dan sesuai dengan perkembangan teknologi. Guru dapat memanfaatkan media ini untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, serta pemahaman siswa terhadap materi pelajaran.

C. Bagi Sekolah

Sekolah memperoleh manfaat berupa adanya inovasi media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai sarana untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. Selain itu penelitian ini juga dapat mendukung sekolah dalam menghadapi tantangan digitalisasi pendidikan di era digital sehingga kualitas sekolah semakin kompetitif.

D. Bagi Peserta Didik.

Peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, interaktif, dan kontekstual melalui media *FlashCard* berbasis *Augmented Reality (AR)*. Media ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar, mempermudah pemahaman materi Bahasa Inggris, serta membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan berfikir kritis.

