

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Bahasa Inggris merupakan bahasa internasional yang memiliki peran penting dalam komunikasi global. Salah satu aspek mendasar dari penguasaan bahasa Inggris adalah keterampilan berbicara (*speaking*), yang meliputi pengucapan atau *pronunciation* (Sushanti, 2021). Di tingkat sekolah dasar, pembelajaran pengucapan sering kali kurang mendapat perhatian, sehingga siswa mengalami kesulitan dalam berbicara dengan pelafalan yang benar. Pengucapan yang benar tidak hanya memengaruhi kemampuan komunikasi, tetapi juga membantu membangun rasa percaya diri siswa dalam menggunakan bahasa Inggris secara aktif. Pengajaran pengucapan sering kali menjadi tantangan tersendiri, khususnya di tingkat sekolah dasar. Masalah ini semakin diperburuk dengan penggunaan media pembelajaran yang kurang interaktif dan tidak mendukung praktik pengucapan secara efektif.

Bahasa Inggris merupakan salah satu mata pelajaran dalam menghadapi tantangan global abad ke-21. Penguasaan Bahasa Inggris tidak hanya penting sebagai alat komunikasi internasional, tetapi juga sebagai jembatan untuk mengakses ilmu pengetahuan, teknologi, dan peluang kerja di masa depan (Sadikin & Martyani, 2020). Oleh karena itu, pembelajaran Bahasa Inggris perlu diberikan secara sistematis dan berkesinambungan sejak jenjang pendidikan dasar hingga menengah. Namun demikian, dalam konteks pendidikan di Indonesia, pelaksanaan pembelajaran Bahasa Inggris masih menghadapi berbagai tantangan, baik dari segi kurikulum, metode pengajaran, kesiapan guru, maupun ketersediaan media pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik pada setiap jenjang. Pada jenjang Sekolah Dasar (SD), menurut Lai & Chang (2021) bahasa Inggris belum menjadi mata pelajaran wajib secara nasional, tetapi banyak sekolah telah mengadopsinya sebagai muatan lokal untuk membekali siswa sejak dini. Pembelajaran pada jenjang ini seharusnya menekankan pada pengenalan kosa kata sederhana, pelafalan, dan ekspresi dasar yang dikaitkan dengan konteks kehidupan sehari-hari. Sayangnya, metode pembelajaran yang masih dominan

bersifat tradisional dan berpusat pada buku teks cenderung membatasi partisipasi aktif siswa, terutama pada fase perkembangan B (kelas 4 dan 5 SD), di mana anak mulai menunjukkan kemampuan berpikir logis dan membutuhkan pendekatan yang lebih kontekstual serta bermakna (Latif dkk., 2024).

Pembelajaran Bahasa Inggris di tingkat sekolah dasar merupakan fondasi penting dalam membentuk kompetensi berbahasa asing sejak dini (Elvina & Miranda, 2024). Namun, dalam implementasinya, masih ditemukan berbagai permasalahan yang menghambat efektivitas pembelajaran, khususnya pada jenjang kelas rendah seperti kelas 4 fase B. Salah satu permasalahan utama adalah rendahnya motivasi dan minat siswa terhadap mata pelajaran Bahasa Inggris. Hal ini dipicu oleh masih dominannya penggunaan metode pembelajaran tradisional yang bersifat tekstual dan berpusat pada buku cetak tanpa memperhatikan konteks keseharian siswa (Megawati dkk., 2023). Pendekatan tersebut cenderung membuat siswa merasa bosan dan kurang terlibat aktif dalam proses belajar, karena tidak mampu merangsang rasa ingin tahu dan partisipasi mereka secara optimal. Di samping itu, keterbatasan media pembelajaran yang interaktif dan inovatif turut menjadi faktor yang memperparah situasi. Pada fase B, di mana karakteristik siswa masih berada dalam tahap konkret-operasional, mereka memerlukan pendekatan yang lebih visual, kontekstual, dan aplikatif. Sayangnya, media pembelajaran yang digunakan sering kali hanya menekankan pada aspek hafalan, sehingga pembelajaran menjadi kurang bermakna dan tidak mengembangkan kemampuan berbahasa secara menyeluruh. Situasi ini berdampak pada rendahnya penguasaan kosa kata, kemampuan pelafalan, serta rasa percaya diri siswa dalam menggunakan Bahasa Inggris dalam kehidupan sehari-hari (Idul & Syaiful, 2024).

Media pembelajaran adalah alat yang digunakan oleh pendidik untuk menyampaikan informasi dan pesan kepada siswa. Media pembelajaran memungkinkan siswa untuk mengembangkan keterampilan, mengeksplorasi informasi, dan memahami topik yang diajarkan. Selain itu, media pembelajaran dapat menarik perhatian siswa, meningkatkan efektivitas proses pembelajaran, dan memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri. Menurut Zahranisa dkk. (2023),

Ade Ilham Fadhilah, 2025

**PERSEPSI PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN FLASHCARD BERBASIS AUGMENTED REALITY
UNTUK MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

media pembelajaran adalah alat atau perantara yang memfasilitasi komunikasi yang efektif antara guru dan siswa dan meningkatkan efektivitas proses pembelajaran.

Salah satu solusi yang belum banyak dimanfaatkan adalah pemanfaatan teknologi berbasis *Augmented Reality* (AR). Teknologi ini mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih imersif, interaktif, dan menyenangkan bagi siswa, karena menyajikan konten pembelajaran dalam bentuk visualisasi tiga dimensi yang dapat berinteraksi langsung dengan pengguna (Calapuja dkk., 2023). Minimnya penerapan media berbasis AR dalam pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar menunjukkan adanya celah dalam pemanfaatan teknologi pendidikan yang seharusnya dapat menjawab tantangan pembelajaran di era digital. Oleh karena itu, perlu adanya kajian yang mendalam dan sistematis terkait integrasi media pembelajaran berbasis AR dalam pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar, guna meningkatkan kualitas pembelajaran serta mengembangkan kompetensi bahasa asing siswa secara lebih efektif dan menyenangkan (Liao dkk., 2023).

Secara lebih spesifik, kondisi siswa kelas 4 pada Fase B dalam Kurikulum Merdeka menunjukkan kebutuhan pembelajaran yang sangat khas. Menurut Elvina & Miranda (2024) berdasarkan teori perkembangan kognitif Piaget, siswa pada tahap ini berada dalam fase konkret-operasional, di mana pemahaman konsep lebih efektif bila disampaikan melalui media yang konkret, visual, dan interaktif. Artinya, pendekatan pembelajaran Bahasa Inggris yang hanya berorientasi pada teks dan hafalan tidak lagi sesuai dengan karakteristik perkembangan peserta didik pada fase ini (Astawa, 2025). Hasil observasi awal dan studi pendahuluan yang dilakukan di SDN 1 Sukamulya menunjukkan bahwa siswa kelas 4 memiliki minat belajar bahasa Inggris yang rendah, terutama dalam hal pengenalan kosakata baru, dan pelafalan bahasa Inggris, serta keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran seperti eksplorasi dan interaksi.

Temuan ini sejalan dengan berbagai studi internasional yang menunjukkan bahwa inovasi media pembelajaran berbasis teknologi dapat memberikan dampak signifikan pada peningkatan hasil belajar Bahasa Inggris pada jenjang sekolah dasar (Megawati dkk., 2023). Sebuah studi di Tiongkok mengungkapkan bahwa

penggunaan *Augmented Reality* (AR) berhasil meningkatkan motivasi dan capaian akademik siswa *English as a Second Language* (ESL) di daerah pedesaan. Demikian pula, penelitian di Taiwan menunjukkan bahwa penggunaan AR flashcard secara signifikan dapat meningkatkan penguasaan kosakata siswa kelas 4 yang belajar *English as a Foreign Language* (EFL) (Lai & Chang, 2021). Hal ini mengindikasikan bahwa media berbasis AR berpotensi menjadi solusi yang tepat bagi permasalahan pembelajaran Bahasa Inggris pada fase perkembangan siswa SD, khususnya di kelas 4.

Flashcard telah lama dikenal sebagai salah satu media pembelajaran yang efektif untuk membantu siswa mengingat kosakata melalui visualisasi sederhana. Namun, penggunaannya secara tradisional memiliki keterbatasan, seperti minimnya elemen interaktivitas dan kurangnya fitur pendukung untuk melatih pengucapan secara langsung (Hayati, 2021). Untuk mengatasi keterbatasan tersebut, teknologi *Augmented Reality* (AR) dapat diintegrasikan ke dalam *flashcard* guna menciptakan media pembelajaran yang lebih inovatif. *Flashcard* berbasis AR memungkinkan siswa untuk tidak hanya melihat gambar atau kata, tetapi juga mendengar pengucapannya secara langsung dan melatih pengucapan mereka secara interaktif. Teknologi ini memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif dibandingkan dengan *flashcard* tradisional (Nugraha, 2022).

Seiring dengan perkembangan teknologi, pembelajaran berbasis digital mulai diadopsi di berbagai sekolah sebagai salah satu solusi untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Salah satu teknologi yang memiliki potensi besar dalam pembelajaran adalah *Augmented Reality* (AR). AR merupakan aplikasi yang menggabungkan elemen dunia nyata dengan elemen maya dua atau tiga dimensi, yang diproyeksikan secara bersamaan ke dalam konteks lingkungan nyata. (Mustaqim & Kurniawan, 2017). AR merupakan teknologi yang menggabungkan elemen dunia nyata dengan elemen virtual secara interaktif dan real-time. Dalam konteks pendidikan, AR dapat digunakan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan memotivasi siswa. Menggabungkan *augmented reality* dan konten pendidikan dapat menciptakan media pembelajaran baru yang proses pembelajaran menjadi

lebih efisien dan menarik bagi siswa. Penggunaan AR dalam pembelajaran bisa sangat menarik dan memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran. Media pembelajaran berbasis AR ini dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif, membantu siswa memahami konsep dengan lebih mudah, dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses belajar. Dalam pembelajaran bahasa Inggris, AR dapat menjadi alat yang efektif untuk melatih pengucapan siswa. Dengan adanya fitur audio yang memperdengarkan pelafalan kata secara jelas, siswa dapat meniru dan mempraktikkan pengucapan dengan lebih baik. Misalnya, melalui penggunaan *flashcard* berbasis AR, siswa dapat melihat animasi, mendengar pelafalan kata, dan berinteraksi dengan media secara langsung. Dengan demikian, seorang pendidik diharapkan tidak hanya memiliki penguasaan atas seluruh materi pembelajaran, melainkan juga mampu memanfaatkan media pembelajaran dengan efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Tersedianya *Smartphone/Tab*, memungkinkan penggunaan media pembelajaran *flashcard* berbasis *augmented reality* di SDN Sukamulya. Namun meskipun fasilitasnya sudah cukup lengkap, beberapa guru masih menggunakan metode ceramah untuk menyampaikan materi pembelajaran. Banyak siswa yang merasa bosan karena hanya mendengar apa yang disampaikan oleh guru di depan mereka. Oleh karena itu, diperlukan upaya untuk merancang dan mengembangkan media pembelajaran berbasis AR yang dapat membantu siswa meningkatkan keterampilan pengucapan bahasa Inggris secara efektif.

Beberapa ahli telah melaksanakan pengembangan media pembelajaran yang berbasis *Augmented Reality* sebelumnya. Susanto dkk. (2022), mengembangkan aplikasi buku pintar bahasa Inggris berbasis *augmented reality*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi buku pintar tersebut bermanfaat untuk pembelajaran bahasa Inggris anak-anak. Sebanyak 35% responden menyatakan setuju bahwa fitur ini cocok untuk membantu anak-anak belajar bahasa Inggris, dan 61% menyatakan sangat setuju. Menurut hasil penelitian, *augmented reality* dapat digunakan oleh pendidik untuk membuat media pembelajaran yang menyenangkan, interaktif, dan

mudah digunakan (Mustaqim & Kurniawan, 2017). Selain itu, augmented reality dapat menggantikan modul pembelajaran virtual yang belum tersedia di sekolah.

Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan membangun media pembelajaran berupa *flashcard* berbasis AR sebagai solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut. *Flashcard* berbasis AR ini dirancang agar dapat menampilkan gambar interaktif, animasi, dan audio pelafalan kata, sehingga siswa dapat belajar pengucapan dengan cara yang lebih menyenangkan dan efektif. Dengan menggunakan media ini, diharapkan siswa tidak hanya mampu memahami pengucapan bahasa Inggris dengan lebih baik, tetapi juga termotivasi untuk belajar secara aktif. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi di Indonesia, khususnya untuk pembelajaran bahasa Inggris. Media pembelajaran berbasis AR ini juga diharapkan dapat menjadi alternatif bagi sekolah-sekolah lain yang memiliki fasilitas serupa, sehingga manfaatnya dapat dirasakan secara lebih luas.

Dengan merujuk pada konteks permasalahan, peneliti akan menyajikan isu tersebut melalui judul penelitian. “Persepsi Penggunaan Media Pembelajaran *Flashcard* Berbasis *Augmented Reality* untuk Mata Pelajaran Bahasa Inggris di SDN Sukamulya Tasikmalaya”.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari penjelasan latar belakang, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan berikut:

1. Penggunaan media saat ini belum optimal dalam mendukung proses pembelajaran.
2. Pendekatan pembelajaran yang diterapkan oleh guru masih bersifat konvensional dan kurang menarik., dan
3. Peserta didik kurang fokus pada proses pembelajaran.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat dirumuskan masalah umumnya yaitu: “Bagaimana rancang bangun pengembangan media pembelajaran *Flashcard*

berbasis *Augmented Reality* untuk mata pelajaran bahasa Inggris siswa kelas 4 di SDN Sukamulya?” Selain itu, berikut adalah rumusan masalah secara khusus:

1. Bagaimana hasil analisis kebutuhan dalam pengembangan media pembelajaran *Flashcard* berbasis *Augmented Reality* untuk mata pelajaran bahasa Inggris siswa kelas 4 di SDN Sukamulya?
2. Apa saja tahapan perancangan media pembelajaran *Flashcard* berbasis *Augmented Reality* untuk pelajaran bahasa Inggris?
3. Bagaimana desain media pembelajaran *Flashcard* berbasis *Augmented Reality* untuk mata pelajaran bahasa Inggris?
4. Bagaimana kelayakan media pembelajaran *Flashcard* berbasis *Augmented Reality* untuk mata pelajaran bahasa Inggris?
5. Bagaimana persepsi siswa terhadap media pembelajaran *Flashcard* berbasis *Augmented Reality* untuk mata pelajaran bahasa Inggris?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada rumusan masalah, tujuan penelitian secara umumnya yaitu: “Merancang media pembelajaran *Flashcard* berbasis *Augmented Reality* untuk mata pelajaran bahasa Inggris” Selain itu, berikut adalah tujuan penelitian secara khusus:

1. Mendeskripsika kebutuhan dari media pembelajaran *Flashcard* berbasis *Augmented Reality* untuk mata pelajaran bahasa Inggris.
2. Mendeskripsikan tahapan perancangan media pembelajaran *Flashcard* berbasis *Augmented Reality* untuk pelajaran bahasa Inggris.
3. Menghasilkan rancangan desain media pembelajaran *flashcard* berbasis *augmented reality* untuk mata pelajaran bahasa Inggris.
4. Mengukur kelayakan media pembelajaran *Flashcard* berbasis *Augmented Reality* untuk mata pelajaran bahasa Inggris.
5. Mengukur persepsi siswa terhadap media pembelajaran *Flashcard* berbasis *Augmented Reality* untuk mata pelajaran bahasa Inggris.

1.5 Manfaat Hasil Penelitian

Penelitian ini diinginkan dapat menghasilkan data yang terperinci, akurat, dan terkini, yang mampu memberikan keuntungan bagi semua pihak yang terlibat. Adapun keuntungan yang diharapkan dari penelitian ini melibatkan hal-hal berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian diharapkan dapat dijadikan sebagai referensi bagi pengembang media pembelajaran dan juga memberikan wawasan dan informasi yang rinci, akurat, dan aktual mengenai pengembangan media pembelajaran *Flashcard* berbasis *Augmented Reality* untuk mata pelajaran bahasa inggris.

2. Manfaat Praktis

a) Bagi peserta didik

Mampu meningkatkan semangat dan ketertarikan siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, serta dapat memotivasi mereka untuk terlibat lebih aktif selama proses pembelajaran berlangsung.

b) Bagi Pendidik

Seorang pendidik dapat menggunakan media pembelajaran berbasis IT untuk memberikan variasi dalam proses belajar mengajar Bahasa Inggris dan meningkatkan kemampuan penggunaan media pembelajaran.

c) Bagi peneliti selanjutnya

Dapat dijadikan sebagai referensi atau rujukan untuk mengembangkan media pembelajaran sehingga kualitas pembelajaran dapat terus berkembang.

1.6 Struktur Organisasi Proposal

Organisasi struktur penulisan proposal ini melibatkan beberapa bab dan subbab yang mencakup:

- BAB I Pendahuluan, dalam bab ini menjelaskan mengenai orientasi tentang penelitian ini akan membahas apa. Bab ini memiliki subbab yaitu: latar belakang masalah; identifikasi masalah; rumusan masalah; tujuan penelitian; manfaat penelitian: dan struktur organisasi skripsi.
- BAB II Kajian Pustaka, berisikan kontek yang jelas mengenai topik dan permasalahan yang diangkat.

- BAB III Metode Penelitian, berisikan prosedural yang mengarahkan alur penelitian. Pada bab ini memiliki subbab yaitu: desain penelitian, prosedur penelitian, partisipan dan tempat penelitian, instrumen penelitian, dan analisis data.
- BAB IV Hasil dan Pembahasan, berisikan hasil dan pembahasan dari penelitian. Pada bab ini memiliki subbab yaitu: deskripsi data penelitian, hasil penelitian, dan pembahasan.
- BAB V Simpulan dan Saran, berisikan simpulan dan saran dari hasil penelitian. Pada bab ini memiliki subbab yaitu: simpulan, implikasi, rekomendasi, dan saran.