

PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS AUGMENTED REALITY TERHADAP MINAT MEMBACA SISWA SEKOLAH DASAR

Muhamad Sudharsono¹, Angghi Apriyani², Bella Isnaeni³, Devi Irviani Wulandari⁴,
Nani Assyifa Putri⁵, Alvina Damayanti⁶

^{1, 2, 3, 4, 5, 6}Universitas Pelita Bangsa, Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Cikarang
Selatan

E-mail: ¹muhamad.sudharsono@pelitabangsa.ac.id, ²angghiapryani9@gmail.com,
³isnaenibella1@gmail.com, ⁴deviirviani13@gmail.com,
⁵putriassyifa074@gmail.com, ⁶alvinadamayanti0730@gmail.com

ABSTRACT

This research describes the efficacy of Augmented Reality (AR) as a teaching aid to improve elementary school students' reading skills, particularly in letter recognition. Based on statistics showing that Indonesian children's reading skills are below the world average, this research highlights the importance of early reading skill development and the implementation of student-friendly teaching strategies. Through a qualitative examination of AR-based resources that had been approved by media, language, and content experts, this study sought to close the gap between students' digital interests and their reading development needs. As a result, the AR materials were highly effective; media experts rated them highly valid, language experts rated them valid, and content experts rated them highly valid. This suggests that augmented reality (AR) can offer an engaging and fun educational experience that can improve students' reading proficiency and motivation alongside their academic performance. The study also highlights the need for educational programs that integrate conventional and digital approaches, as well as the role of parents in encouraging their children's reading habits. It is suggested that technology be incorporated into the classroom to provide an effective and engaging learning environment for today's students. According to this study, AR has a lot of potential for literacy education, offering new opportunities to improve teaching methods and foster reading interest in young communities. Further research is recommended to investigate the longevity of the impact and use of AR in various educational contexts.

Keywords: Augmented Reality, Reading Skill

ABSTRAK

Penelitian ini menjelaskan keampuhan Augmented Reality (AR) sebagai alat bantu pengajaran untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa sekolah dasar, khususnya dalam pengenalan huruf. Berdasarkan statistik yang menunjukkan bahwa kemampuan membaca anak-anak Indonesia berada di bawah rata-rata dunia, penelitian ini menyoroti pentingnya pengembangan keterampilan membaca sejak dini dan penerapan strategi pengajaran yang ramah bagi siswa. Melalui pemeriksaan kualitatif terhadap sumber daya berbasis AR yang telah disetujui oleh

ahli media, bahasa, dan konten, penelitian ini berusaha untuk menutup kesenjangan antara minat digital siswa dan kebutuhan pengembangan membaca mereka. Hasilnya, materi AR sangat efektif; para ahli media menilai mereka sangat valid, ahli bahasa menilai mereka valid, dan ahli konten menilai mereka sangat valid. Hal ini menunjukkan bahwa augmented reality (AR) dapat menawarkan pengalaman pendidikan yang menarik dan menyenangkan yang dapat meningkatkan kemahiran membaca dan motivasi siswa di samping prestasi akademik mereka. Penelitian ini juga menyoroti perlunya program pendidikan yang mengintegrasikan pendekatan konvensional dan digital, serta peran orang tua dalam mendorong kebiasaan membaca anak-anak mereka. Disarankan agar teknologi dimasukkan ke dalam ruang kelas untuk memberikan lingkungan belajar yang efektif dan menarik bagi para siswa masa kini. Menurut penelitian ini, AR memiliki banyak potensi untuk pendidikan literasi, menawarkan peluang baru untuk meningkatkan metode pengajaran dan menumbuhkan minat baca di komunitas muda. Penelitian lebih lanjut disarankan untuk menyelidiki efek panjang dampak dan penggunaan AR dalam berbagai konteks pendidikan.

Kata Kunci: Augmented Reality, Keterampilan Membaca

A. Pendahuluan

Pendidikan anak usia dini maupun sekolah dasar adalah jenis pendidikan yang membentuk kerangka dasar untuk pengembangan perilaku, pengetahuan, dan keterampilan anak. Bersamaan dengan proses pendidikan, para pendidik memberikan rangsangan yang dapat mendorong perkembangan kognitif, bahasa, sosial-emosional, seni, moral, dan nilai-nilai agama serta keterampilan fisik dan motorik anak. Ketika membaca diperkenalkan pada usia dini, perkembangan bahasa adalah salah satu tujuan perkembangan utama yang harus didorong. (Faradiba & Budiningsih, 2021). Oleh sebab itu membaca sangatlah penting yang

harus dilatih dalam usia dini. Purwati mengatakan salah satu cara yang dilakukan pemerintah untuk mencerdaskan masyarakat Indonesia adalah melalui pendidikan. Salah satu jenis pendidikan formal yang diwajibkan di Indonesia adalah sekolah dasar. (Safitri et al., 2021). Membaca adalah cara yang efektif dan sederhana untuk mendapatkan pengetahuan. Dalam hal ini, kemajuan teknologi sangat penting dalam mendorong pertumbuhan masyarakat yang gemar membaca. Banyak aspek kehidupan masyarakat yang kini bergantung pada membaca dengan satu atau lain cara. (Badryah & Ardiansyah, 2024)

Sebelum dikenalkan membaca, anak-anak diajarkan terlebih dahulu

mengenal huruf abjad sebagai permulaan. Azizah (2018) dan Raudhah (2021) mengatakan bahwa pengenalan huruf memainkan peran penting dalam bidang perkembangan bahasa dan literasi lainnya, pengenalan huruf merupakan salah satu keterampilan paling awal yang diperoleh anak-anak pada periode perkembangan ini. (Wulandari & Hendriana, 2021). Kemampuan anak-anak untuk mengucapkan bunyi dan nama setiap huruf menunjukkan kemampuan pengenalan alfabet mereka. Perkembangan cepat teknologi digital telah mengubah cara orang berkomunikasi, belajar, dan mendapatkan informasi. Revolusi digital dalam pendidikan ini membawa kemungkinan baru dan kesulitan untuk pendidikan. "Digital natives," atau sebutan bagi siswa yang lahir di era digital, berbeda dari generasi sebelumnya dalam sifat dan metode pembelajaran yang mereka sukai. Mereka terbiasa dengan pertemuan digital yang hidup, responsif, dan kaya akan multimedia. Meskipun teknologi membuat pengetahuan mudah diakses, hal ini menciptakan permasalahan baru pada saat membaca dan kemampuan literasi dasar lainnya yang sekarang menjadi

menurun. Kemampuan membaca siswa Indonesia tetap di bawah rata-rata global, menurut data dari Program Penilaian Siswa Internasional 2022. (PISA). Masalah ini menunjukkan adanya ketidaksesuaian antara pemahaman dan keterampilan siswa dalam membaca. Hal yang paling penting dalam pengembangan keterampilan literasi anak-anak adalah minat mereka dalam membaca. Strategi pembelajaran yang dapat membantu kesenjangan antara pilihan digital siswa dan kebutuhan perkembangan membaca mereka diperlukan di tingkat sekolah dasar. Maka dari itu teknologi informasi harus digunakan dalam bidang pendidikan untuk memfasilitasi pembelajaran, dan untuk menawarkan pengajaran interaktif di ruang kelas. (Wulandari & Hendriana, 2021). Peran teknologi digital sangatlah penting karena sangat memudahkan semua orang dalam menyelesaikan masalah. Termasuk dalam dunia pendidikan. Dalam hal ini teknologi digital dapat membantu siswa dalam meningkatkan minat membacanya. Salah satu solusi yang dapat membantu adalah teknologi *augmented reality* (AR), yang menggabungkan komponen

digital interaktif dengan pengalaman membaca tradisional.

Pendidikan adalah bidang yang membutuhkan pengembangan dan kemajuan yang konstan. Kurikulum, buku pelajaran, teknologi, dan media pendidikan adalah beberapa contoh dari perkembangan dan kemajuan ini. Salah satunya media pembelajaran yang menggunakan kecanggihan teknologi adalah *Augmented Reality* (AR). Istilah "*augmented reality*" (AR) mengacu pada lingkungan di mana batas antara dunia nyata dan dunia virtual yang dihasilkan komputer menjadi kabur.

AR memberikan pengalaman belajar yang mudah dan sangat nyata ketika digunakan dalam pendidikan membaca. Materi pembelajaran yang menggunakan suara, film, dan grafik dapat menarik minat anak-anak berusia kurang dari enam tahun. (Arya Dhita & Wahyuni Arifin, 2022). Menggunakan materi pembelajaran dengan teknologi *Augmented Reality*, yang memadukan bentuk digital dalam tiga dimensi, dapat meningkatkan pembelajaran identifikasi huruf dan angka serta menarik perhatian siswa melalui instruksi yang menarik. Salah satu keterampilan linguistik yang akan

membantu anak-anak dalam memahami makna tulisan adalah membaca. Mendapatkan informasi dan memahami makna dan isi buku adalah tujuan utama dari membaca, (Elendiana, 2020). Dengan membangun kebiasaan membaca yang baik saat masih di sekolah dasar, siswa dapat mengembangkan antusiasme dalam membaca. Siswa yang banyak membaca akan mendapatkan pengetahuan baru, mampu membaca dengan alur pemikirannya, dan membangun antusiasme dalam membaca, yang semuanya akan membantu mereka mengembangkan kebiasaan membaca yang akan memperluas basis pengetahuan mereka. (Elendiana, 2020)

Walimah mengatakan bahwa kegiatan membaca memiliki posisi yang sangat penting di sektor sekolah dan tidak dapat diabaikan. Siswa menyerap sebagian besar pengetahuan mereka melalui kegiatan membaca. Sejauh mana siswa tertarik dan memiliki kemampuan membaca yang kuat menentukan seberapa baik mereka secara akademis. Pemahaman mereka terhadap berbagai topik masih sangat dipengaruhi oleh minat dan

kemampuan membaca mereka bahkan setelah mereka menyelesaikan pendidikan formal mereka. (Badryah & Ardiansyah, 2024). Keinginan, kemauan, dan dorongan dari pelajar yang bersangkutan adalah apa yang dimaksud dengan minat membaca. Selain itu, memiliki minat membaca adalah sesuatu yang memotivasi kita untuk tertarik dan senang dengan kegiatan membaca serta mempelajari banyak hal tentang membaca, baik itu membaca buku untuk memahami bahasa tertulis. (Elendiana, 2020)

Siregar mengatakan bahwa minat membaca merupakan suatu keinginan atau gairah yang tinggi yang dimiliki seseorang untuk membaca. (Elendiana, 2020). Retariandalas mengatakan bahwa memiliki minat membaca sangat penting untuk mencapai tujuan membaca. Minat atau preferensi seseorang terhadap kegiatan membaca sebagai bagian dari kegiatan pendidikan mereka dikenal sebagai minat baca. (Safitri et al., 2021). Kesukaan akan berubah menjadi kebiasaan, yang kemudian akan memicu antusiasme dalam membaca dan aktivitas lainnya.

Indikator kesenangan membaca, ketertarikan membaca, kebutuhan membaca, dan frekuensi membaca, semuanya berdampak pada minat baca anak, yang merupakan modal mereka dalam menempuh pendidikan. Tugas-tugas menulis akan lebih mudah jika Anda sering membaca untuk memperluas pengetahuan dan perspektif Anda. Membaca juga meningkatkan motivasi, kemahiran berbahasa, dan kenikmatan menulis. (Martavia, Thahar, dan Sari, 2016 : 363, dalam Safitri, Susiani, dan Suhartono, 2021).

Keinginan internal yang kuat yang berkorelasi dengan jumlah usaha yang dilakukan seseorang selama proses pembelajaran dikenal sebagai minat baca. Skala minat baca yang didasarkan pada hipotesis Sippay dan Harris digunakan untuk mengkarakterisasi minat baca (Nursalina, 2014) dalam (Ama, 2021) Hal ini meliputi: kesadaran akan manfaat membaca, yang mengindikasikan bahwa subjek mengenali, menyadari, dan memahami pentingnya manfaat membaca; perhatian terhadap buku bacaan, yang mengindikasikan bahwa subjek memiliki ketertarikan dan

perhatian yang tinggi terhadap buku bacaan; rasa senang, yang mengindikasikan bahwa subjek menikmati kegiatan membaca baik di rumah maupun di sekolah.

Dalam hal mendorong siswa untuk membaca untuk kesenangan, guru sangat penting. Selain hanya berkonsentrasi pada penguasaan keterampilan melalui diagnostik dan tes, para pendidik juga harus bekerja untuk membangkitkan antusiasme siswa dalam membaca. Melalui dorongan dan bimbingan dari guru sebagai fasilitator pertama untuk anak memiliki minat membaca. (Rupley, 1976). Brata (2018) menyatakan bahwa teknologi yang dikenal sebagai augmented reality (AR) memadukan benda-benda dua dimensi atau tiga dimensi dan memproyeksikannya ke dalam dunia fisik, dalam (Kurniawan & Kusuma, 2021). Selain itu, Suzanna (2021) mengatakan bahwa penggunaan benda-benda virtual yang menggabungkan 2D atau 3D ke dalam lingkungan 3D yang nyata, teknologi augmented reality (AR) menampilkan benda-benda virtual ini secara real time. (Fernandika et al., 2022)

Ilmawan Mustaqim (2017) menegaskan bahwa media pembelajaran yang menggabungkan augmented reality (AR) dapat meningkatkan minat siswa dan proses pembelajaran karena AR memiliki komponen hiburan yang membuat peserta lebih tertarik untuk belajar dan karena melibatkan panca indera peserta didik, yang membantu mereka menjadi lebih fokus. Hal ini dikarenakan AR memiliki karakteristik dan kemampuan sebagai media pembelajaran, seperti mentransmisikan informasi dari pengirim ke penerima, menjelaskan bagaimana informasi tersebut disampaikan, dan memicu minat atau motivasi. (Kurniawan & Kusuma, 2021)

Lingkungan di dunia nyata akan dapat berinteraksi secara digital (virtual) berkat teknologi augmented reality. Informasi tentang benda-benda dan lingkungan sekitar dapat diunggah ke dalam sistem augmented reality, yang kemudian akan menampilkan informasi tersebut secara real time. AR sangat menjanjikan bagi industri dan akademisi. (Raharjo, 2020). AR dipuji karena kemampuannya untuk

menyediakan lingkungan belajar yang dinamis dan interaktif di mana siswa dapat berinteraksi dengan materi pelajaran, (Indria Permana et al., 2024) Dengan adanya keuntungan dari augmented reality, para perancang kurikulum harus memikirkan untuk memasukkan aplikasi AR ke dalam sumber daya pengajaran mereka. Hal ini dapat dilakukan dengan membuat kelas yang menggunakan augmented reality (AR) untuk memperjelas ide-ide yang sulit, yang akan meningkatkan pemahaman dan ingatan siswa terhadap materi. (Basumatary & Maity, 2023)

B. Metode Penelitian

Studi ini meneliti bagaimana teknologi Augmented Reality (AR) dapat meningkatkan minat baca anak-anak dengan menggunakan metodologi kualitatif dan tinjauan literatur. Informasi dikumpulkan dari sejumlah publikasi ilmiah yang dirilis antara tahun 2014 dan 2024. Menemukan artikel yang relevan menggunakan kata kunci yang terkait dengan AR dan minat baca adalah bagian dari prosedur pengumpulan data.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Penggunaan Media Augmented Reality

Augmented Reality adalah teknologi yang terus berkembang dan kini sudah mulai diterapkan di berbagai bidang, termasuk dunia pendidikan. Penggunaan teknologi augmented reality adalah salah satu kemajuan baru dalam media pembelajaran saat ini. Menurut (Kartika et al., 2024) AR merupakan komponen penting dalam VR. Dalam dunia AR pengguna memiliki kemampuan untuk memanipulasi dan memahami dunia nyata dengan cara yang tidak mungkin dicapai tanpa bantuan alat Virtual Reality (VR).

Augmented Reality adalah teknologi yang menggabungkan realitas virtual dengan realitas itu sendiri. AR menggabungkan objek virtual tiga dimensi dan dua dimensi dalam lingkungan nyata tiga dimensi, kemudian memproyeksikan objek virtual tersebut secara real time. Sangat penting untuk diingat bahwa augmented reality dan virtual reality berbeda. AR menampilkan informasi digital dalam dunia fisik, sementara VR menggantikan realitas fisik dengan lingkungan yang dibuat oleh komputer. Dua metode yang paling

umum digunakan dalam konteks AR adalah penanda dan metode tanpa tanda. Metode penanda menggunakan petanda atau penanda objek dua dimensi yang memiliki pola yang ditafsirkan oleh komputer melalui webcam atau media kamera yang terhubung ke komputer. Gambar ini biasanya berbentuk persegi dengan batas hitam tebal dan latar belakang putih. Sebaliknya, teknik AR tanpa tanda tidak bergantung pada penanda bingkai sebagai objek yang akan dilacak (Bahiyah et al., 2020).

Hasil berbagai penelitian menunjukkan bahwa teknologi augmented reality (AR) memiliki potensi besar untuk dimanfaatkan dalam pembelajaran anak. Penggunaannya dinilai mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif, baik di sekolah maupun di rumah (Fuada & Azizah, 2023). Dengan kemampuan teknologi augmentasi reality (AR) yang memungkinkan siswa berinteraksi langsung dengan materi pembelajaran, mendorong siswa untuk lebih terlibat dan aktif selama proses belajar berlangsung (Akbar & Djakariah, 2024).

Menurut (Atmajaya, 2017) menjelaskan bahwa dalam dunia

pendidikan augmented reality (AR) memiliki beberapa manfaat positif dalam dunia pendidikan. Teknologi ini mampu menarik minat siswa melalui beberapa manfaat, seperti: (1) memberikan pengalaman pembelajaran dengan berbagai cara atau metode (multimodal), (2) membuat materi lebih mudah diakses, (3) memberikan kebebasan kepada siswa dalam menjelajahi konten pendidikan, (4) membuka peluang pembelajaran secara kolaboratif, (5) meningkatkan motivasi siswa untuk terlibat lebih aktif dalam proses belajar mengajar.

2. Tantangan Dan Kesulitan Siswa Dalam Menggunakan Augmented Reality

Meskipun media teknologi augmented reality selalu berkembang, namun tentunya masalah dengan daya tanggap dan keakuratannya tetap ada. Mungkin sulit bagi para pengguna untuk secara konsisten melacak benda-benda virtual dalam konteks fisik yang dinamis atau rumit. Selain itu pengenalan objek juga sulit, terutama jika menyangkut aplikasi yang perlu mengenali objek yang rumit atau tidak terstruktur. Agar teknologi identifikasi objek augmented reality dapat secara akurat menangani

berbagai item dan situasi sekitar, teknologi ini masih harus ditingkatkan (Aditia, 2024).

Dalam dunia pendidikan, penggunaan augmented reality tentunya juga dihadapkan pada sejumlah tantangan dan kesulitan. Salah satunya yaitu ketersediaan infrastruktur teknologi yang diperlukan dan biaya implementasi yang tinggi (Lham et al., dalam Tohir et al., 2024). Mungkin ada perbedaan dalam jumlah sekolah yang memiliki akses penggunaan augmented reality karena tidak semua sekolah memiliki dana yang diperlukan untuk mengimplementasikannya secara luas.

Menurut (Bond et al., dalam Fauziyah, 2024) menyatakan bahwa tindakan, kognisi, dan afeksi merupakan indikator partisipasi siswa dalam proses pembelajaran, yang mencakup energi dan usaha yang dicurahkan dalam komunitas belajar mereka. Tiga komponen yang membentuk keterlibatan siswa: kognitif, yang ditunjukkan dengan kemampuan untuk fokus dan memahami konsep, emosional, yang ditunjukkan dengan sikap positif terhadap pembelajaran, dan perilaku yang ditunjukkan dengan partisipasi

dalam kegiatan pembelajaran (Bergdahl et al., dalam Fauziyah, 2024).

Selain mendapat perhatian lebih dari guru, partisipasi siswa di dalam kelas juga mempengaruhi hasil belajar dan dapat menarik minat siswa terhadap matematika. Melibatkan siswa dalam komponen kognitif, emosional, dan psikomotorik sangat penting karena proses pembelajaran terkait erat dengan pengelolaan pengetahuan melalui kontak dengan lingkungan. Untuk meningkatkan keterlibatan siswa tanpa melampaui kapasitas kelas, guru harus kreatif dalam menyajikan materi (Macklem dalam Fauziyah, 2024).

Oleh karena itu, terdapat beberapa tantangan dan kesulitan siswa pada penggunaan media augmented reality dalam proses pembelajaran diantaranya yaitu pertama, hambatan yang signifikan adalah kesulitan teknis. Tidak semua siswa memiliki akses ke gadget yang dapat menggunakan augmented reality, termasuk tablet atau smartphone. Selain itu, tidak semua lokasi memiliki koneksi internet stabil dan cepat yang sering kali diperlukan untuk penggunaan augmented reality, karena beberapa aplikasi augmented

reality mungkin tidak dapat digunakan di semua jenis perangkat sehingga jika penggunaan aplikasi augmented reality tidak berfungsi, khawatir akan menyebabkan siswa sebagai pengguna merasa frustrasi.

Tantangan lainnya adalah dari segi pedagogis, mengintegrasikan teknologi augmented reality ke dalam kurikulum membutuhkan perencanaan yang matang, setiap siswa memiliki gaya belajar yang berbeda-beda dan tidak semua siswa mungkin merasa nyaman atau efektif belajar dengan menggunakan media augmented reality. Kemudian dari perspektif kognitif, augmented reality dapat memberikan banyak informasi dengan bersamaan yang mungkin pada siswa-siswi tertentu justru penggunaan media augmented reality yang berlebihan akan berpotensi mengakibatkan siswa kelelahan atau kebingungan. Selain itu ada kesulitan ekonomi yang tidak dapat dihindari, perangkat serta aplikasi augmented reality yang seringkali mahal dapat menjadi kesulitan lebih lanjut bagi keluarga atau sekolah.

3. Strategi Guru Dalam Mengimplementasikan Media Augmented Reality

a. Mendapatkan Pengetahuan tentang Teknologi AR

Guru harus memahami dasar-dasar augmented reality sebelum memasukkannya ke dalam pelajaran mereka. Hal ini mencakup pengoperasian AR, jenis gadget dan aplikasi yang dapat digunakan, dan cara-cara di mana teknologi ini dapat diterapkan untuk membantu mencapai tujuan pembelajaran. Lokakarya, pelatihan mandiri, dan diskusi dengan para ahli di bidang teknologi pendidikan dapat membantu Anda mendapatkan wawasan ini. (Rofi'i et al., 2023)

b. Pelatihan dan Pengembangan Profesional

Guru dan pendidik dapat meningkatkan kualitas pembelajaran mereka dengan memperoleh kompetensi, keterampilan, dan informasi baru melalui pelatihan dan pengembangan profesional. Agar para pengajar dapat memberikan pengalaman belajar terbaik kepada para siswa, pelatihan dan pengembangan profesional dimaksudkan agar mereka dapat terus mengikuti perkembangan

terbaru dalam pendidikan dan teknologi. (Kusandi, 2024)

c. Integrasi Kurikulum

Untuk membuat pembelajaran menjadi lebih mendalam dan relevan, augmented reality harus dimasukkan ke dalam kurikulum saat ini. Hal ini memerlukan penentuan mata pelajaran kurikulum mana yang dapat memperoleh manfaat dari penerapan augmented reality, membuat rencana pembelajaran yang memanfaatkan AR, dan membuat latihan pembelajaran yang sesuai. (Sutaryono & Setyasto, 2021)

d. Pembuatan Konten Pembelajaran.

Untuk membuat konten augmented reality yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, pendidik dapat bekerja sama dengan rekan sejawat atau meminta bantuan spesialis teknologi. Perangkat seluler siswa dapat digunakan untuk mengakses pengetahuan ini melalui model 3D interaktif, simulasi, dan aplikasi augmented reality. (Nisa et al., 2024)

e. Penilaian dan Refleksi.

Sangat penting bagi para pendidik untuk menilai kemampuan augmented reality di dalam kelas.

Pengumpulan umpan balik dari siswa, analisis hasil pembelajaran, diskusi dengan teman sebaya, dan introspeksi dapat membantu mencapai hal ini. (Sutaryono & Setyasto, 2021)

f. Kolaborasi dan Dukungan.

Penerapan AR yang efektif bergantung pada kerja sama berbagai pemangku kepentingan. Untuk mendapatkan akses ke sumber daya dan informasi augmented reality terbaru, hal ini memerlukan koordinasi dengan orang tua, administrasi dan kepala sekolah, bisnis teknologi, dan lembaga pendidikan lainnya. (Nisa et al., 2024)

E. Kesimpulan

Media pembelajaran berbasis AR membuat belajar lebih menarik dan interaktif. Dengan menggunakan teknologi augmented reality (AR), materi yang sebelumnya tidak menarik atau abstrak dapat disajikan secara visual dan realistis. Ini membuat siswa lebih tertarik untuk membaca. Hal ini meningkatkan keinginan siswa untuk memahami dan

mempelajari isi bacaan. Visualisasi dalam media AR membantu siswa memahami konteks bacaan. Siswa dengan gaya belajar visual dan kinestetik menggunakan teknologi ini dengan lebih baik. Karena elemen permainan dan teknologi canggih yang lebih sesuai dengan generasi digital saat ini, AR membantu mengatasi kebosanan membaca. Terlepas dari efek positifnya, penggunaan AR membutuhkan perangkat yang mendukung, seperti smartphone. Media pembelajaran berbasis AR membuat belajar lebih menarik dan interaktif dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional.

Teknologi augmented reality (AR) memungkinkan materi yang sebelumnya tidak menarik atau abstrak disajikan secara visual dan realistis. Ini meningkatkan ketertarikan siswa untuk membaca dan meningkatkan keinginan mereka untuk memahami dan mempelajari isi bacaan. Visualisasi dalam media AR juga membantu siswa memahami konteks yang ada di balik teks. Teknologi ini membantu siswa dengan pendekatan belajar visual dan kinestetik. AR membantu mengatasi kebosanan membaca karena elemen

permainan dan teknologi canggih lebih cocok dengan generasi digital saat ini. Meskipun AR memiliki manfaat, penggunaan dibutuhkan perangkat yang mendukung, seperti smartphone.

Manfaat Penggunaan media pembelajaran berbasis Augmented Reality (AR) dalam meningkatkan minat baca, Dengan fitur visual dan interaktifnya, AR membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa. Ini membantu mengurangi kebosanan siswa saat membaca buku konvensional dan mendorong mereka untuk lebih berpartisipasi dalam pembelajaran. AR dapat membantu siswa meninggalkan cara membaca tradisional dan mendorong mereka untuk membaca lebih sering dengan menawarkan pengalaman membaca yang unik dan kontemporer,

Seringkali, teknologi AR menumbuhkan rasa ingin tahu siswa. Ketika mereka menemukan fitur baru dalam media bacaan, mereka ingin terus membaca dan menemukan lebih banyak informasi. Dengan menggunakan teknologi AR, guru dapat membuat pengalaman belajar yang inovatif, efektif dan menarik.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, J. S., & Djakariah, D. (2024). EFEKTIFITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS AUGMENTED REALITY DALAM PEMBELAJARAN KIMIA DI ERA SOCIETY 5.0. *UNESA Journal of Chemical Education*.
- Ama, R. G. T. (2021). Minat Baca Siswa Ditinjau Dari Persepsi Keterlibatan Orangtua Dalam Pendidikan. *Estudios Demográficos y Urbanos*, 2, 219–229.
<https://api.semanticscholar.org/CorpusID:234273808>
- Arya Dhita, V., & Wahyuni Arifin, R. (2022). Media Pembelajaran Pengenalan Huruf dan Angka dengan Teknologi Augmented Reality Berbasis Mobile Pada TK Islam Insan Permata. *Bandung Conference Series: Mathematics*, 2(1).
<https://doi.org/10.29313/bcsm.v2i1.1048>
- Atmajaya, D. (2017). *IMPLEMENTASI AUGMENTED REALITY UNTUK PEMBELAJARAN INTERAKTIF*.
- Badryah, P., & Ardiansyah, M. (2024). *Penerapan Media Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa Kelas II SD Inpres Galung* (Vol. 3, Issue 3).
<https://ojs.unm.ac.id/jppsd/index>
- Bahiyah, N., Sokibi, P., & Muttaqin, I. W. (2020). Aplikasi Pengenalan Produk Menggunakan Augmented Reality dengan Metode Marker. *Jurnal Sistem Cerdas*.
- Basumatary, D., & Maity, R. (2023). Effects of Augmented Reality in Primary Education: A Literature Review. *Human Behavior and Emerging Technologies*, 2023(1), 4695759.
<https://doi.org/https://doi.org/10.1155/2023/4695759>
- Elendiana, M. (2020). UPAYA MENINGKATKAN MINAT BACA SISWA SEKOLAH DASAR. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*.
<https://api.semanticscholar.org/CorpusID:216387888>
- Faradiba, D. G., & Budiningsih, C. A. (2021). Pengembangan media komik berbasis pendidikan karakter peduli sosial pada pembelajaran tematik-integratif. *Jurnal Inovasi Teknologi*

- Pendidikan, 7(2), 196–204.
<https://doi.org/10.21831/jitp.v7i2.24758>
- Fernandika, R., Muhammad, E., Jonemaro, A., & Akbar, M. A. (2022). *Aplikasi Edukasi Pembelajaran Interaktif Alfabet Anak menggunakan Teknologi Augmented Reality* (Vol. 6, Issue 10). <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Fuada, S., & Azizah, N. (2023). Penggunaan Augmented Reality di Google Chrome Android Sebagai Media Pengenalan Binatang Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pengabdian Masyarakat IPTEKS*.
- Indria Permana, T., Husamah, H., Irfan Nurhamdani, M., Zaskia, A., Savitri, A., & Aulia Salsabila, D. (2024). *Augmented reality in biology education: A systematic literature review*.
<https://doi.org/10.22219/raden.v4i1.3>
- Kartika, V. D., Sokibi, P., & Daiman, A. N. (2024). RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN MEMBACA ANAK BERKEBUTUHAN KHUSUS BERBASIS AUGMENTED REALITY. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*.
- Kurniawan, Y. I., & Kusuma, A. F. S. (2021). Aplikasi Augmented Reality untuk Pembelajaran Salat bagi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*.
<https://api.semanticscholar.org/CorpusID:234098672>
- Kusandi, M. (2024). Strategi Penggunaan Teknologi Augmented Reality Dalam Pembelajaran SMK. *Adiba : Journal of Education*, 4(2), 221–226.
- Nisa, C., Rahmawati, F. P., Kaltsum, H. U., & Hidayat, M. T. (2024). Penguatan kompetensi Guru SD melalui integrasi teknologi AR dan AI dalam pembelajaran. *Penamas: Journal of Community Service*, 4(1), 148–157.
<https://doi.org/10.53088/penamas.v4i1.925>
- Raharjo, P. B. (2020). IMPLEMENTASI AUGMENTED REALITY UNTUK PENGENALAN

- | | |
|---|--|
| <p>HEWAN ENDEMIK
 INDONESIA BERBASIS
 ANDROID. <i>JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)</i>.
 https://api.semanticscholar.org/CorpusID:233272789</p> <p>Rofi'i, A., Suhandi Saputra, D., Afriyuni Yonanda, D., & Febriyanto, B. (2023). Implementasi Media Pembelajaran Augmented Reality (AR) dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Siswa. <i>Jurnal Elementaria Edukasia</i>, 6(1), 344–350.
 https://doi.org/10.31949/jee.v6i1.4754</p> <p>Rupley, W. H. (1976). ERIC/RCS: Reading Interests: Motivating Students to Read for Personal Enjoyment. <i>The Reading Teacher</i>, 30(1), 118–121.
 http://www.jstor.org/stable/20194207</p> <p>Safitri, T. M., Susiani, T. S., & Suhartono, S. S. (2021). Hubungan antara Minat Membaca dan Keterampilan Menulis Narasi Siswa di Sekolah Dasar. <i>EDUKATIF:</i></p> | <p><i>JURNAL ILMU PENDIDIKAN</i>.
 https://api.semanticscholar.org/CorpusID:238835805</p> <p>Sutaryono, I. A., & Setyasto, N. (2021). Augment Reality (AR) Dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital Guru Sekolah Dasar. <i>Jurnal Kreatif: Jurnal ...</i>, 12(1), 234–238.</p> <p>Wulandari, D. S., & Hendriana, B. (2021). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK PENGENALAN HURUF PADA ANAK USIA DINI BERBASIS AUGMENTED REALITY. <i>VOX EDUKASI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan</i>.
 https://api.semanticscholar.org/CorpusID:244848362</p> |
|---|--|