

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Rendahnya motivasi belajar peserta didik merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi keberhasilan dalam belajar peserta didik. Motivasi belajar memiliki peranan penting dalam mendorong peserta didik untuk mengembangkan inisiatif dan menjaga konsistensi selama proses pembelajaran berlangsung. Proses pembelajaran akan tercapai apabila terdapat kemauan, keberanian, dan ketekunan dalam belajar. Selain motivasi belajar, salah satu komponen penting yang ada pada proses pembelajaran adalah kurikulum. Undang-Undang (UU) Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 Ayat 18 menyatakan bahwa: “Kurikulum merupakan seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan pembelajaran untuk mencapai pendidikan tertentu.” Penerapan kurikulum merdeka pada peserta didik sekolah dasar memberikan pembelajaran yang wajib untuk mempelajari beberapa mata pelajaran, salah satunya yaitu pelajaran Bahasa Indonesia.

Bahasa memiliki peranan yang penting dalam berbagai aspek kehidupan, terutama pada perkembangan intelektual, sosial, dan emosional. Bahasa memiliki peranan untuk menyampaikan perasaan, pikiran, dan ide yang dimiliki oleh seseorang. Bahasa Indonesia tidak hanya digunakan dalam berkomunikasi, namun Bahasa Indonesia juga digunakan sebagai bahasa pengantar dalam pendidikan,

dimulai dari pendidikan usia dini hingga pendidikan perguruan tinggi (Arsini dan Kristiantari, 2022). Pada pelajaran Bahasa Indonesia terdapat istilah dalam keterampilan berbahasa yang memiliki bagian-bagian pada capaian pembelajaran Bahasa Indonesia. Capaian pembelajaran Bahasa Indonesia bertumpu pada empat aspek keterampilan berbahasa yaitu membaca, menulis, menyimak, dan berbicara Bahasa Indonesia. Keterampilan tersebut memiliki hubungan yang erat dan tidak dapat dipisahkan, karena keterampilan berbahasa merupakan satu kesatuan. Semakin terampil keterampilan berbahasa peserta didik akan semakin jelas jalan pikirannya. Keempat keterampilan tersebut akan terus digunakan oleh peserta didik dalam kehidupan sehari-hari, sehingga peserta didik dapat berkomunikasi dengan baik.

Peserta didik harus memprioritaskan belajar dari empat aspek keterampilan berbahasa, agar lebih mudah dalam menyerap informasi yang mereka dapatkan lisan maupun tertulis. Peserta didik yang telah memiliki keterampilan berbahasa Indonesia yang baik, akan mampu menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, keempat keterampilan berbahasa sangat penting dalam bidang pendidikan, karena keterampilan ini memungkinkan peserta didik memperluas pengetahuan dan mengasah kemampuan berpikir kritis peserta didik.

Pembelajaran Bahasa Indonesia dapat memberikan arahan kepada peserta didik dalam meningkatkan keterampilan peserta didik. Pembelajaran Bahasa Indonesia akan membantu peserta didik untuk mengenal dirinya sendiri, keluarga, lingkungan, adat istiadat, dan mengenal budaya lain. Pembelajaran Bahasa Indonesia akan menumbuhkan keterampilan dalam berkomunikasi baik secara lisan maupun tertulis, sehingga pembelajaran Bahasa Indonesia sangat diperlukan untuk

mengarahkan kepada peserta didik agar mampu berkomunikasi secara baik dan benar, baik lisan maupun tertulis. Keterampilan dalam berkomunikasi membutuhkan motivasi sehingga dapat meningkatkan pemahaman peserta didik.

Permendikbud No 41 Tahun 2018 mengatur bahwa proses pembelajaran di setiap satuan pendidikan dasar dan menengah harus bersifat interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran. Pendidik harus memberikan ruang yang cukup untuk prakarsa, kreativitas, dan kemandirian peserta didik sesuai dengan minat, bakat, perkembangan fisik, dan psikologis peserta didik. Keberhasilan atau kegagalan dalam pembelajaran terlihat dari prestasi belajar peserta didik. Salah satu faktor yang mempengaruhi keberhasilan atau kegagalan dalam belajar yaitu motivasi belajar. Dengan adanya motivasi belajar yang baik, peserta didik cenderung lebih bersemangat, giat, tekun, dan fokus dalam proses pembelajaran yang berlangsung. Sehingga, motivasi dalam belajar merupakan aspek penting yang harus ditingkatkan dalam proses pembelajar di sekolah (Kristiantari, 2021).

Seperti yang dikatakan oleh Atika Mufida & Ishomuddin (2023, sebagaimana dikutip dalam Yemima dkk., 2025) berbagai faktor dapat memengaruhi motivasi belajar peserta didik, termasuk faktor internal seperti minat, bakat, dan persepsi diri, serta faktor eksternal seperti lingkungan belajar, metode pengajaran, dan dukungan sosial. Dalam usaha mencapai potensi akademik, motivasi merupakan aspek yang sangat penting untuk diperhatikan. Pentingnya motivasi belajar tidak bisa diabaikan. Peserta didik yang memiliki motivasi tinggi cenderung menunjukkan kinerja akademik yang lebih baik, memiliki ketertarikan yang lebih besar terhadap pelajaran, dan lebih mampu menghadapi tantangan serta hambatan dalam proses

belajar. Sebaliknya, peserta didik yang kurang termotivasi sering mengalami kesulitan dalam memahami materi pelajaran, menunjukkan prestasi akademik yang rendah, dan mudah merasa putus asa saat menghadapi kesulitan. Motivasi belajar juga menekankan pentingnya faktor psikologis dan emosional dalam proses pembelajaran. Motivasi belajar peserta didik dipengaruhi oleh berbagai faktor, bukan hanya kecerdasan saja. Rasa percaya diri, pandangan positif tentang diri sendiri, dan hubungan baik dengan guru juga sangat berpengaruh terhadap semangat belajar peserta didik. Oleh karena itu, guru perlu memperhatikan aspek emosional peserta didik selain materi pelajaran (Fernando dkk., 2024).

Menurut buku panduan Pembelajaran dan Asesmen Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Menengah oleh Badan Standar Kurikulum, Asesmen, dan Pendidikan (BSKAP), siswa dinyatakan mencapai nilai kriteria ketercapaian tertinggi apabila berada pada rentang kategori 86-100% (Kemendikbudristek, 2025). Sebagaimana dikemukakan oleh Agung dkk. (2022), PAP (Penilaian Acuan Patokan) yang merupakan sebuah acuan yang digunakan untuk menunjukkan hasil belajar dengan pengukuran atau penilaian yang menunjukkan batas kemampuan peserta didik. Berdasarkan PAP penguasaan kemampuan peserta didik, pengetahuan dan keterampilan menggunakan pedoman PAP yang telah ditetapkan jika penguasaan materi dengan minimal 65% dengan predikat cukup akan dinyatakan berhasil. Apabila di bawah persentase di bawah 65% maka peserta didik akan dinyatakan tidak lulus.

Upaya yang dapat dilakukan yaitu memerlukan strategi yang komprehensif, termasuk penyediaan bahan bacaan yang lebih banyak dan menarik, pelatihan guru yang lebih baik, serta peningkatan akses teknologi pendidikan. Faktanya, buku teks

utama yang digunakan di kelas merupakan satu-satunya sumber yang dijadikan acuan untuk menilai kemampuan belajar peserta didik di sekolah dasar. Hal ini mengakibatkan minat peserta didik terhadap membaca berkurang karena buku yang mereka gunakan kurang menarik. Selain itu, tulisan dalam buku tersebut minim ilustrasi dan warna, yang membuat peserta didik kurang tertarik. Peserta didik dengan cepat kehilangan minat pada buku yang mereka baca atau gunakan. Mengingat kondisi ini, membaca telah menjadi hobi bagi peserta didik, bukan sekadar tugas, sehingga perlu ada upaya dari pendidikan nasional untuk membantu peserta didik terbiasa membaca buku di masa depan dan menjadikan literasi membaca lebih menyenangkan. Untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik, maka media pembelajaran sangat diperlukan dalam menarik perhatian peserta didik (Kristiantari dkk., 2025).

Media pembelajaran semakin menarik dan lebih ringkas tanpa mengurangi esensi dari materi yang disampaikan. Salah satu inovasi terbaru dalam media pembelajaran adalah penggunaan *Augmented Reality*. *Augmented Reality* (AR) adalah teknologi yang mengintegrasikan dunia nyata dengan elemen digital dalam bentuk dua dimensi maupun tiga dimensi, yang ditampilkan secara langsung di lingkungan nyata secara bersamaan (Damanik & Fajari, 2025). Teknologi ini sering disebut sebagai realitas tertambat dan banyak diterapkan dalam permainan. Sebagai contoh, *Xbox Development* dari *Microsoft* tidak hanya menghadirkan *game* berbasis *Virtual Reality* tetapi juga menggunakan *Augmented Reality* untuk menciptakan pengalaman bermain yang lebih interaktif. Meskipun teknologi ini tergolong baru, pemanfaatannya di Indonesia masih terbatas dan memiliki kelebihan untuk melatih imajinasi dan kreativitas peserta didik (Putri dkk., 2024). Minimnya pengetahuan

masyarakat tentang AR menjadi salah satu alasan utama rendahnya penggunaan teknologi ini di Indonesia.

Berdasarkan hasil observasi di SD Negeri 4 Saba, ditemukan bahwa motivasi belajar Bahasa Indonesia siswa kelas II masih tergolong rendah. Hasil wawancara dengan guru wali kelas II, Ibu Ni Putu Sri Adnyani, S.Pd., menunjukkan bahwa dalam pembelajaran telah digunakan media digital seperti video pembelajaran, namun penggunaannya belum sepenuhnya mampu meningkatkan keterlibatan siswa secara optimal. Proses pembelajaran masih didominasi oleh metode konvensional, yaitu guru menjelaskan materi berdasarkan buku pegangan, kemudian siswa mencatat materi yang disampaikan. Selama proses pembelajaran berlangsung, terlihat bahwa sebagian siswa kurang menunjukkan perhatian dan keterlibatan aktif. Beberapa siswa lebih tertarik berbincang dengan teman dibandingkan menyimak penjelasan guru. Kondisi tersebut menunjukkan rendahnya minat, perhatian, dan ketekunan siswa dalam mengikuti pembelajaran. Motivasi belajar yang rendah juga tercermin dari kurangnya antusiasme siswa dalam memahami materi Mengenal Perasaanmu serta minimnya partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Selain itu, rata-rata hasil belajar siswa sebesar 50,83 yang apabila dikonversikan ke dalam PAP berada pada kategori kurang. Hasil tersebut mengindikasikan bahwa rendahnya motivasi belajar berimplikasi pada kurang optimalnya pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Secara teoritis, motivasi belajar merupakan faktor internal yang berperan penting dalam menentukan intensitas, arah, dan ketekunan siswa dalam mencapai tujuan belajar. Siswa yang memiliki motivasi tinggi cenderung lebih aktif, fokus, dan gigih dalam mengikuti pembelajaran sehingga

berpengaruh terhadap pencapaian hasil belajar. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang lebih variatif, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa kelas rendah untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar Bahasa Indonesia.

Peserta didik tidak dapat mengalokasikan waktunya dengan baik pada saat mendapatkan mata pelajaran tersebut. Pada saat peserta didik diberikan pertanyaan terkait dengan materi pembelajaran, sebagian besar peserta didik tidak dapat menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru. Masalah ini telah diperkuat dengan hasil wawancara yang telah dilakukan dengan guru wali kelas dan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia. Masih banyak peserta didik yang belum bisa membaca dengan baik, masih banyak peserta didik yang mendapatkan nilai di bawah rata-rata, dan ada pula yang masih kesulitan dalam memahami materi pembelajaran sehingga kegiatan pembelajaran menjadi belum efektif dan efisien.

Dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia, ditemukan bahwa kurangnya keaktifan peserta didik dalam bertanya dan mengemukakan pendapat. Peserta didik cepat merasa bosan, kurang bersemangat dalam pembelajaran, sering berbincang dengan teman sebangkunya, dan sering membuat gaduh pada saat guru menjelaskan. Kondisi ini berakibat pada rendahnya minat dan motivasi peserta didik dalam pembelajaran, sehingga pemilihan media dan pendekatan yang efektif, ditambah dengan kreativitas dan inovasi guru sangat diperlukan untuk menciptakan suasana belajar yang berkualitas serta menyenangkan (Kristiantari dkk., 2023).

Pada konteks era digital saat ini, teknologi menjadi fasilitator yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar. Penggunaan perangkat lunak dan aplikasi *mobile*, dan *platform e-learning* akan membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif. Untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik, banyak terdapat

strategi yang dapat diterapkan dalam lingkungan pembelajaran. Namun pendekatan yang berpusat kepada peserta didik sangat diperlukan untuk meningkatkan motivasi intrinsik yang memperhatikan kebutuhan, minat dan gaya belajar individu. Sehingga penggunaan teknologi dan media yang interaktif, dapat memberikan umpan balik yang konstruktif, serta menciptakan lingkungan belajar yang mendukung dan menyenangkan untuk meningkatkan kontribusi peserta didik di dalam kelas untuk peningkatan motivasi belajar peserta didik.

Oleh karena itu, peneliti percaya dengan adanya penggunaan media pembelajaran dan pendekatan dalam pembelajaran yang inovatif, dan dapat meningkatkan kapasitas berpikir kreatif peserta didik, serta dapat mendorong peserta didik untuk berperan secara aktif dalam pendidikan. Penggunaan bahan ajar *pop up book* berbasis *augmented reality* merupakan salah satu pilihan yang mendukung tujuan dengan menggunakan pendekatan *neuro linguistic programming*.

Sumber belajar harus dimanfaatkan bersama dengan pendekatan yang tepat. Salah satu pendekatan yang dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik yaitu pendekatan *Neuro Linguistic Programming* (NLP). *Neuro Linguistic Programming* (NLP) adalah pendekatan yang mempelajari struktur pengalaman subjektif manusia dan cara mengubahnya untuk mencapai tujuan tertentu. Pendekatan ini dikembangkan oleh Richard Bandler dan John Grinder pada tahun 1970-an, dengan mengintegrasikan elemen-elemen dari psikologi, linguistik, dan ilmu saraf untuk menciptakan teknik yang efektif dalam memengaruhi pola pikir serta perilaku individu. NLP didasarkan pada prinsip-prinsip seperti keyakinan bahwa setiap individu memiliki potensi untuk sukses, bahwa pengalaman subjektif

dapat dimodifikasi melalui bahasa dan komunikasi, serta bahwa perubahan perilaku dapat dicapai dengan mengubah pola pikir dan persepsi. Dalam dunia pendidikan, NLP dapat dimanfaatkan untuk membantu peserta didik mengembangkan sikap positif terhadap pembelajaran, meningkatkan rasa percaya diri (*self-efficacy*), dan mengatasi hambatan psikologis yang menghalangi pencapaian tujuan akademik mereka (Yemima dkk., 2025)

Media digital merupakan salah satu sumber daya pendidikan yang dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan motivasi belajar mereka. Hal ini telah didukung dengan adanya beberapa penelitian yang telah dilakukan oleh beberapa peneliti. Finna dkk. (2022) mengadakan penelitian di kelas V Sekolah Dasar dengan mengembangkan media *Pop Up Book* Berbasis Digital pada mata pelajaran IPAS materi Rantai Makanan. Pada penelitian yang telah dilakukan tersebut diperoleh hasil validasi 84,6% yang mana *Pop Up Book* ini “sangat valid” dan layak untuk diterapkan. Selain itu, penelitian *Pop Up Book* juga dapat digunakan pada mata pelajaran PKN seperti penelitian yang dilakukan oleh (Erica & Sukmawarti, 2021) yang menggunakan media *Pop Up Book* untuk menyajikan materi yang berpedoman dengan KI, KD, Indikator dan buku pelajaran kelas IV semester I dinyatakan valid atau sangat layak untuk diterapkan

Sebagian besar penelitian sebelumnya yang membahas tentang media pembelajaran *pop up book* lebih fokus pada penggunaan media digital. Penelitian ini berinovasi dengan mengembangkan media pembelajaran digital berbasis dengan perkembangan teknologi saat ini yaitu *augmented reality*. Media ini menggabungkan elemen visual menarik dari *pop up book* dengan teknologi digital yang lebih interaktif, sehingga dapat memotivasi peserta didik. Penelitian ini akan

mengintegrasikan pendekatan NLP dalam media digital *pop up book*. NLP akan membantu peserta didik dalam mengembangkan pola pikir positif, meningkatkan kemampuan komunikasi peserta didik, mengelola stress, mengatur tujuan, memahami gaya belajar, dan membangun hubungan yang positif, sehingga NLP dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih efektif dan memberdayakan. Penggunaan teknologi digital untuk meningkatkan motivasi belajar dengan menggabungkan pendekatan NLP merupakan aspek inovatif lain dari penelitian ini. Peserta didik dapat meningkatkan motivasi belajar dan mampu memahami materi dengan menggunakan *pop up book digital* berbasis *augmented reality* sebagai sumber belajar. Selain mendukung distribusi materi pembelajaran untuk berbagai jenis perasaan, aktivitas membaca yang memanfaatkan media *pop up book digital* juga dapat secara tidak langsung meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Dari latar belakang yang telah dipaparkan, maka peneliti akan melaksanakan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media *Pop Up Book* Digital Berbasis *Augmented Reality* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Indonesia Kelas Rendah Sekolah Dasar”.

1.2 Identifikasi Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah yang dipaparkan, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Rendahnya motivasi belajar siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi mengenal perasaan.
2. Materi pembelajaran Bahasa Indonesia yang disampaikan belum mampu menarik minat dan perhatian siswa secara optimal.

3. Kurangnya keberagaman dan inovasi dalam penggunaan media pembelajaran, sehingga siswa merasa cepat bosan dalam mengikuti pembelajaran.
4. Pendekatan pembelajaran yang diterapkan masih berpusat kepada guru (*teacher centered*), sehingga keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran masih terbatas.
5. Penggunaan media pembelajaran digital yang belum dimaksimalkan secara interaktif dan kontekstual sesuai dengan karakteristik siswa kelas rendah.

1.3 Pembatasan Masalah

Merujuk pada permasalahan yang telah diidentifikasi, penelitian ini difokuskan pada pengembangan media *pop up book* digital berbasis *augmented reality* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi mengenal perasaanku kelas II sekolah dasar. Pengembangan media ini diarahkan untuk mengatasi rendahnya motivasi belajar yang ditunjukkan melalui kurangnya minat, perhatian, dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Media yang dikembangkan diintegrasikan dengan pendekatan *Neuro-Linguistic Programming* (NLP) dalam proses pembelajaran sebagai upaya memberikan stimulus positif melalui penggunaan bahasa dan pengenalan emosi yang konstruktif. Pendekatan ini diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, humanis, dan berpusat pada siswa, sehingga dapat mendukung peningkatan motivasi belajar secara optimal.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, rumusan masalah yang dapat dikemukakan pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimanakah Hasil Rancang Bangun Media *Pop Up Book* Digital Berbasis

Augmented Reality untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas II Sekolah Dasar?

2. Bagaimanakah Validitas Media *Pop Up Book* Digital Berbasis *Augmented Reality* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas II Sekolah Dasar?
3. Bagaimanakah Efektivitas Media *Pop Up Book* Digital Berbasis *Augmented Reality* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas II Sekolah Dasar?

1.5 Tujuan Pengembangan

Sesuai dengan rumusan masalah penelitian yang sudah disajikan di atas, maka tujuan yang ingin diperoleh pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk Mendeskripsikan Hasil Rancang Bangun Media *Pop Up Book* Digital Berbasis *Augmented Reality* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas II Sekolah Dasar.
2. Untuk Mengukur Validitas Media *Pop Up Book* Digital Berbasis *Augmented Reality* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas II Sekolah Dasar.
3. Untuk Mengetahui Efektivitas Media *Pop Up Book* Digital Berbasis *Augmented Reality* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas II Sekolah Dasar.

1.6 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Berikut ini merupakan spesifikasi produk media pembelajaran yang merupakan hasil penelitian pengembangan ini.

1. Produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran *pop up book digital* berbasis *augmented reality* yang digunakan pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi mengenal perasaanku untuk siswa kelas II sekolah dasar.
2. Media dirancang dalam bentuk buku cerita digital interaktif yang memuat teks naratif sederhana, ilustrasi visual, penjelasan mengenai berbagai jenis perasaan, serta video pembelajaran yang mendukung pemahaman siswa.
3. Media dilengkapi dengan fitur *augmented reality* berbasis barcode yang menampilkan visual tiga dimensi dan animasi ekspresi perasaan untuk membantu siswa dalam memahami materi secara lebih konkret.
4. Media diintegrasikan dengan pendekatan *Neuro-Linguistic Programming* (NLP) melalui penggunaan bahasa positif dan stimulus emosional yang bertujuan mendukung peningkatan motivasi belajar siswa.
5. Produk dikembangkan menggunakan perangkat lunak Microsoft PowerPoint, Canva, serta aplikasi pendukung *Augmented Reality* dan dapat diakses melalui laptop atau *smartphone*.

1.7 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi pengembangan media *pop-up book* digital berbasis *augmented reality* sebagai berikut.

1. Media ini belum pernah digunakan dalam proses pembelajaran.
2. Siswa kelas II di SD Negeri 4 Saba sudah menguasai keterampilan membaca, sehingga media ini bisa dimanfaatkan pada saat kegiatan pembelajaran.
3. Memudahkan siswa memahami materi yang dijelaskan khususnya pada materi Perasaanku.

4. Untuk menambah ketertarikan, motivasi belajar siswa, serta memberikan *learning experience* yang sesuai dengan karakteristik siswa.
5. Siswa menjadi tertarik belajar, karena media *pop up book* memuat gambar-gambar yang menarik dan *audio* yang cocok untuk digunakan dalam materi tersebut.

Keterbatasan pengembangan media yang dibuat sebagai berikut.

1. Media yang dikembangkan berdasarkan pada karakteristik siswa kelas II sehingga media yang dikembangkan hanya digunakan oleh siswa kelas II Sekolah Dasar.
2. Media yang dikembangkan memerlukan laptop atau telepon pintar, proyektor, dan koneksi internet untuk melihat sumber belajar *pop-up book digital* berbasis *augmented reality*
3. Pengembangan media ini terbatas pada materi perasaanku kelas II dan hanya diberikan pada siswa kelas II semester I. Karena keterbatasan waktu, finansial, tenaga, dan sumber daya maka media *pop up book* ini tidak diperbanyak.

1.8 Definisi Istilah

Agar tidak terjadi kesalahpahaman pembaca terhadap istilah-istilah dalam penelitian ini, maka diperlukan batasan-batasan istilah untuk memudahkan pembaca, adapun definisi istilah sebagai berikut.

1. Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk mengembangkan media, alat, materi, dan strategi untuk mengatasi permasalahan dalam pembelajaran.
2. *Pop up book* adalah media yang berbentuk seperti buku dan apabila dibuka bisa dapat memperlihatkan bentuk tiga dimensi dan gerak yang dapat dikreasikan dengan menggunakan kertas yang dapat dilipat, dibentuk, digulung, ataupun

dibentuk menyerupai roda. Sedangkan *pop-book digital* menghadirkan efek yang mirip melalui teknologi digital, seperti animasi, suara, atau interaksi sentuh pada perangkat elektronik. Media ini sering dimanfaatkan untuk memperkaya pengalaman belajar dengan cara yang lebih menarik dan interaktif, terutama dalam konteks pendidikan.

3. *Augmented Reality* (AR) adalah teknologi yang mengintegrasikan dunia nyata dengan elemen digital dalam bentuk dua dimensi maupun tiga dimensi, yang ditampilkan secara langsung di lingkungan nyata secara bersamaan. Teknologi ini sering disebut sebagai realitas tertambat dan banyak diterapkan dalam permainan.
4. *Neuro Linguistic Programming* (NLP) adalah pendekatan yang mempelajari struktur pengalaman subjektif manusia dan cara mengubahnya untuk mencapai tujuan tertentu.
5. Motivasi dapat diartikan sebagai pendorong internal yang mengarahkan seseorang untuk mencapai tujuan tertentu. Dalam konteks pendidikan, motivasi belajar merujuk pada dorongan yang mendorong siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses belajar mengajar, meraih prestasi akademik yang baik, serta mengembangkan potensi diri secara maksimal. Motivasi belajar memiliki peran penting dalam memengaruhi hasil belajar, karena siswa yang memiliki motivasi tinggi cenderung lebih fokus, aktif, dan gigih sehingga berpotensi mencapai hasil belajar yang lebih optimal.
6. Model ADDIE ialah model pengembangan yang tersusun secara sistematis, terdiri dari tahap *analyze, design, development, implementation, dan evaluation*

yang mudah dimengerti dalam mengembangkan produk untuk mengatasi permasalahan dalam pembelajaran terkait dengan media dan sumber belajar.

7. Materi Perasaanku merupakan salah satu materi kelas II mata pelajaran Bahasa Indonesia sekolah dasar semester 1. Tujuan diajarkannya topik ini adalah untuk mengenalkan dan memberikan pemahaman kepada siswa tentang bagaimana perasaan kita dan macam-macam perasaan yang sering kita tunjukkan.

