

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Siswa di era globalisasi saat ini harus memiliki kemampuan komunikasi bahasa Inggris yang kuat. Menurut Parmiti dkk. (2022), siswa yang mulai belajar bahasa Inggris di sekolah dasar lebih mampu berkomunikasi dengan orang lain, memiliki pandangan dunia yang lebih luas, dan siap menghadapi perubahan konstan dalam pengetahuan ilmiah dan teknologi. Karena pentingnya bahasa Inggris dalam komunikasi internasional, kursus pengantar ini bertujuan untuk memberikan siswa dasar-dasar bahasa ini (Triyanto & Astuti, 2021). Bahasa Inggris merupakan "mata pelajaran lokal" di sekolah-sekolah Indonesia, terutama dimulai di kelas lima. Empat pilar pemerolehan bahasa adalah pemahaman, ekspresi, kefasihan dalam membaca dan menulis, dan mendengarkan secara aktif (Syah & Helmanto, 2020).

Bahasa Inggris akan lebih umum diajarkan di sekolah dasar mulai tahun ajaran 2027–2028, menurut kebijakan kurikulum terbaru. Kebijakan tersebut menekankan pentingnya kemampuan siswa untuk berbicara lebih dari satu bahasa untuk membantu mereka sukses di dunia yang saling terhubung saat ini. Pendidikan yang membebaskan dan memanusiakan manusia serta menciptakan ruang kebebasan dalam aspek fisik, mental, spiritual, dan keilmuan merupakan salah satu prinsip Kurikulum Independen, yang didasarkan pada karya Ki Hajar Dewantara. Akibatnya, pembelajaran bahasa Inggris telah menjadi mata pelajaran

wajib di beberapa sekolah dasar dan memainkan peran penting sebagai konten lokal (Ratminingsih, 2021).

Selain memperkenalkan siswa pada kata-kata dan struktur tata bahasa baru, Amaniarsih dan Arsita (2023) menyatakan bahwa tujuan utama pengajaran bahasa Inggris di sekolah adalah untuk membantu siswa meningkatkan kemampuan berbahasa mereka. Proses pemerolehan bahasa difasilitasi oleh komponen reseptif dan produktif dari perkembangan ini. Tujuan dari pelajaran ini adalah untuk membantu siswa memahami konsep-konsep kompleks pada tingkat perkembangan mereka sendiri dan mengartikulasikannya dengan jelas melalui penggunaan aktivitas yang sesuai usia dan dirancang khusus. Informasi yang konkret, menarik, dan relevan secara pribadi lebih mudah diserap oleh anak-anak pada usia ini (Rahmawati, 2021). Jadi, agar pembelajaran dapat terjadi, siswa perlu terlibat aktif dalam berbagai kegiatan yang mendorong percakapan, investigasi, dan penerapan bahasa dalam konteks dunia nyata. Menurut Widyahening dkk. (2024), pendekatan ideal dalam pengajaran bahasa Inggris adalah membuatnya menarik, relevan, dan interaktif dengan melibatkan siswa dalam berbagai tugas komunikasi dasar. Menurut Nurhajati (2020), pengajaran bahasa Inggris adalah sebuah proses yang bertujuan untuk membekali siswa dengan keterampilan yang diperlukan untuk komunikasi yang efektif dalam situasi kehidupan nyata.

Berdasarkan ketetapan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan (BSKAP) Nomor 008 Tahun 2022 mengenai capaian pembelajaran dalam PAUD / Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, serta Pendidikan Menengah dalam Kurikulum Merdeka, pembelajaran Bahasa Inggris di SD/MI

dirancang sebagai upaya melatih peserta didik dalam beberapa kompetensi penting. Kompetensi tersebut meliputi kemampuan berkomunikasi menggunakan bahasa Inggris melalui berbagai bentuk teks multimodal, baik lisan, tulis, visual, maupun audiovisual. Tujuan lainnya adalah membangun rasa percaya diri peserta didik dalam mengekspresikan diri secara mandiri dan bertanggung jawab, sekaligus mengembangkan kemampuan berpikir kritis serta kreatif. Untuk mencapai tujuan tersebut, proses pembelajaran perlu memberikan perhatian yang seimbang terhadap pengembangan keterampilan reseptif yang mencakup menyimak, membaca, dan memirsa, serta keterampilan produktif yang meliputi berbicara, menulis, dan mempresentasikan.

Sebagai upaya mencapai tujuan pembelajaran Bahasa Inggris sebagaimana yang diamanatkan dalam Keputusan Kepala BSKAP No.8 Tahun 2022, proses pembelajaran perlu dilaksanakan secara optimal. Adapun cara yang dilaksanakan adalah memanfaatkan media pembelajaran untuk membantu meningkatkan hasil belajar peserta didik dan sejalan dengan ciri-ciri peserta didik sekolah dasar yang lebih cenderung menyukai visualisasi, interaksi, serta aktivitas bermain sambil belajar (Agustira & Rahmi, 2022). Menurut Yusnaldi et al. (2025), keberhasilan proses pembelajaran tidak terlepas dari pemanfaatan media yang mampu mendukung penyampaian materi secara efektif. Seiring perkembangan teknologi, berbagai inovasi media pembelajaran diterapkan sebagai penopang pembelajaran dan mendorong partisipasi aktif peserta didik pada saat kegiatan belajar terjadi (Putri et al., 2023). Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) merupakan satu media ajar yang digunakan. LKPD dirancang untuk memfasilitasi peserta didik

melaksanakan kegiatan belajar secara terarah melalui berbagai tugas dan aktivitas yang telah disusun sesuai tujuan pembelajaran.

Pengamatan serta wawancara yang dilaksanakan di SD Negeri 2 Susut menunjukkan bahwa pembelajaran Bahasa Inggris masih menghadapi beberapa kendala. Peserta didik menghadapi kendala pada menguasai kompetensi kegiatan membaca (*Reading*) serta kegiatan menulis (*writing*), terutama materi "*I Want an Ice Cream Cone*". Kondisi tersebut terlihat dari nilai yang belum mencapai kriteria yang diharapkan. Penilaian Acuan Patokan (PAP) terhadap hasil ulangan sumatif pada Unit "*I Want an Ice Cream Cone*" Tahun Ajaran 2024/2025 menunjukkan bahwa dari 17 siswa, hanya 5 orang memperoleh nilai 81–89 (predikat "baik"), 8 siswa memperoleh nilai 70–79 (predikat "cukup"), dan 4 siswa mendapatkan nilai 65–69 (predikat "kurang").

Tabel 1. 1  
Penilaian Acuan Patokan (PAP) dengan skala 5

Pencapaian	Nilai Huruf	Predikat/kategori
90-100	A	Sangat Baik
80-89	B	Baik
70-79	C	Cukup
60-69	D	Kurang
0-59	E	Sangat Kurang

(Sumber: Billah (2021))

Hal menunjukkan bahwa beberapa siswa belum mencapai kategori baik, sehingga mengindikasikan bahwa hasil belajar Bahasa Inggris siswa masih tergolong rendah dan memerlukan perhatian khusus.

Hasil evaluasi pembelajaran menunjukkan bahwa masih ada beberapa area di mana kemampuan berbahasa Inggris siswa perlu ditingkatkan. Membaca dan menulis menjadi kendala terbesar, meskipun tes tersebut mencakup keempat

kemampuan berbahasa. Menurut data yang dikumpulkan dari guru kelas, sejumlah siswa kesulitan dalam mempelajari dan mengingat kosakata bahasa Inggris, yang pada gilirannya memengaruhi pemahaman mereka terhadap bacaan dan kemampuan mereka untuk menulis kalimat dasar. Siswa kesulitan mengekspresikan diri dalam kalimat sederhana dan sering salah memahami materi yang disajikan dalam teks. Materi pembelajaran yang dapat membantu siswa memvisualisasikan konten secara konkret sering diabaikan demi buku teks dan tugas tertulis, yang hanya memperburuk masalah. Akibatnya, keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran sangat minim dan prosesnya sering kali sepihak. Kurangnya keterlibatan siswa ketika ditanya, ketidakmampuan mereka untuk memahami materi, dan kesulitan mereka bahkan dengan konstruksi kalimat paling dasar sekalipun merupakan gejala dari fenomena ini. Kinerja siswa yang kurang memuaskan dalam membaca dan menulis terlihat jelas dalam skenario ini. Siswa kesulitan untuk melanjutkan ke tingkat bahasa Inggris berikutnya karena masalah ini, meskipun membaca dan menulis adalah fondasi dari setiap bahasa. Kepercayaan diri siswa dan kemampuan mereka untuk mengekspresikan diri dalam tulisan dapat terganggu jika mereka tidak menguasai kedua keterampilan ini dengan baik.

Harus ada perubahan dalam cara kita belajar karena hasilnya tidak sesuai dengan yang diharapkan. Menggunakan teknologi pembelajaran untuk meningkatkan visualisasi dan interaksi dapat menjadi salah satu cara untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna (Mahardika dkk., 2026). Karena kontennya masih statis (hanya teks dan gambar), materi pembelajaran dan lembar kerja siswa yang digunakan belum memiliki komponen interaktif yang

dapat membangkitkan minat siswa dan mendorong partisipasi mereka. Khususnya di Unit 2, yang membutuhkan pendekatan visual dan kontekstual untuk memahami kosakata yang luas dan struktur kalimat yang sederhana, siswa menjadi bosan dan tidak termotivasi karena kurangnya inovasi media. Salah satu alternatif yang mungkin adalah menggabungkan Augmented Reality (AR) ke dalam pengembangan lembar kerja siswa (LKPD). AR dapat memberikan siswa representasi objek yang realistis dan memfasilitasi keterlibatan mereka dengan konten kursus. Pemahaman membaca dan kemampuan menulis yang lebih baik diharapkan sebagai hasil dari hal ini.

Permasalahan di lapangan ini menyoroti pentingnya menemukan cara-cara baru untuk menyampaikan materi pembelajaran yang mendorong keterlibatan siswa. Atarina dkk. (2026) menemukan bahwa penggunaan alat pembelajaran interaktif membuat pembelajaran lebih menarik dan meningkatkan kemungkinan tercapainya tujuan pembelajaran. Membuat Lembar Kerja Siswa (LKPD) yang menggabungkan teknologi digital adalah salah satu alternatif yang memungkinkan. Lembar Kerja Pembelajaran untuk Berbagai Mata Pelajaran (LKPD) adalah sumber daya instruksional yang bertujuan untuk secara metadis membimbing siswa melalui berbagai tugas pembelajaran. Selain mempelajari konten yang ada, siswa dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah mereka melalui aktivitas yang direncanakan dengan baik (Rohman dkk., 2023). Selain itu, LKPD direncanakan secara metadis dengan instruksi dan proses yang terperinci, yang mendorong pembelajaran mandiri (Tarigan & Silalahi, 2024). Siswa memiliki lebih banyak kesempatan untuk belajar sendiri dalam LKPD, yang membantu mereka dalam hal-hal seperti

manajemen waktu dan menyelesaikan pekerjaan mereka secara sistematis. Penggunaan LKPD juga telah mengalami banyak inovasi karena perkembangan teknologi yang pesat. Lembar kerja siswa (LKPD), yang sebelumnya hanya tersedia dalam bentuk cetak, kini dapat ditingkatkan melalui penggunaan teknologi digital, sehingga memungkinkan penyajian yang lebih dinamis, komprehensif, dan interaktif. Penggunaan teknologi di kelas tidak hanya membantu siswa mengingat lebih banyak informasi, tetapi juga mendorong mereka untuk berpikir di luar kotak dan menemukan solusi baru untuk masalah yang ada. Realitas tertambah (AR) adalah teknologi baru yang saat ini sedang mengubah cara kita belajar.

Menurut Hulinggi et al (2024) adanya teknologi *Augmented Reality* (AR) memfasilitasi bahan ajar disajikan melalui perpaduan antara objek virtual dan lingkungan nyata yang dapat diamati secara langsung oleh pengguna. Karakteristik tersebut menjadikan AR sebagai salah satu teknologi yang potensial guna mengembangkan mutu visualisasi materi serta keterlibatan peserta didik saat proses belajar. Dalam pembelajaran Bahasa Inggris, teknologi AR dapat dimanfaatkan untuk menghadirkan representasi visual berbagai kosakata maupun konteks komunikasi yang memberikan peserta didik berkomunikasi dengan lebih secara aktif terhadap bahan ajar pembelajaran. Kehadiran elemen visual yang interaktif tersebut dapat menumbuhkan fokus serta partisipasi peserta didik pada saat kegiatan belajar. Di samping itu, pemanfaatan AR turut memfasilitasi memahami materi secara makin konkret dan tidak sulit dipahami karena informasi ditampilkan berupa gambar yang lebih menarik (Wibowo et al., 2022). Di samping itu, integrasi *Augmented Reality* dalam proses pembelajaran juga

memberikan pengalaman belajar yang imersif, di mana siswa tidak hanya menghafal kosakata, melainkan juga memahami konteks penggunaannya saat situasi yang relevan (Adelita et al., 2024). Dalam pembelajaran Bahasa Inggris, *Augmented Reality* berperan dalam menjembatani konsep abstrak seperti kosakata dan ekspresi bahasa dengan representasi visual yang semakin konkret serta tidak sulit dipahami bagi peserta didik (Rahmawati, 2021). Dengan demikian, materi pembelajaran yang sebelumnya terasa sulit atau kurang menarik dapat disampaikan secara lebih menyenangkan dan bermakna.

Meskipun sejumlah studi telah membuktikan bahwasanya pemanfaatan *Augmented Reality* mampu memperbaiki pencapaian belajar peserta didik, namun penerapannya dalam bentuk LKPD berbasis teknologi yang dikembangkan secara interaktif dan kontekstual masih jarang dilakukan, khususnya pada muatan Bahasa Inggris kelas V SD. Oleh sebab itu, studi berikut menghadirkan keterbaharuan pada pembentukan pengembangan LKPD berbantuan *Augmented Reality* yang tidak hanya mendukung visualisasi materi, tetapi juga disesuaikan dengan kebutuhan nyata siswa di lapangan. Penelitian ini diharapkan agar mampu menjadi alternatif solusi guna memperbaiki keterlibatan dan pencapaian pembelajaran peserta didik secara signifikan dalam proses belajar mengajar Bahasa Inggris.

Berbagai penelitian sebelumnya yang mengangkat tema serupa menjadi acuan bahwa topik ini masih relevan untuk dikaji lebih mendalam. Salah satunya adalah penelitian yang dilakukan oleh Rahmawati (2021) mengenai penggunaan teknologi *Augmented Reality* (AR) sebagai bentuk sarana pembelajaran *vocabulary* Bahasa Inggris pada peserta didik SD. Penelitian oleh Rahmawati

(2021) menunjukkan bahwa penggunaan teknologi *Augmented Reality* berpengaruh positif kepada penguasaan kosakata Bahasa Inggris siswa sekolah dasar. Hasil pretest dan posttest siswa kelas IV menunjukkan peningkatan signifikan dengan uji Wilcoxon (sig. 0,014 < 0,05). Namun, kajian yang dimaksud cenderung masih terbatas dalam tampilan kosakata serta tidak memadukan *Augmented Reality* dalam pengembangan LKPD tematik yang kontekstual dan mendukung peningkatan hasil belajar secara menyeluruh.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka dilaksanakan penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbantuan *Augmented Reality* Sebagai Media Pembelajaran *Reading* Dan *Writing* Bahasa Inggris Kelas V SD”.

## 1.2 Identifikasi Masalah

1. Kurangnya bahanajar yang kreatif dan inovatif dalam proses pembelajaran untuk peserta didik.
2. Kurangnya keaktifan siswa.
3. Siswa kesulitan dalam penguasaan keterampilan membaca (*Reading*) dan menulis (*writing*).
4. Belum tersedia LKPD berbantuan *Augmented Reality* yang digunakan dalam pembelajaran Bahasa Inggris pada materi “*I Want an Ice Cream Cone*” untuk siswa kelas V di SDN 2 Susut.

## 1.3 Pembatasan Masalah

Mengacu pada hasil identifikasi masalah, penelitian ini memerlukan batasan masalah untuk memperjelas ruang lingkup kajian yang akan diteliti. Penelitian ini

hanya difokuskan pada pengembangan LKPD berbantuan *Augmented Reality* sebagai media pembelajaran dalam muatan Bahasa Inggris, yang berfokus pada kompetensi membaca (*Reading*) dan menulis (*writing*) pada materi "*I Want an Ice Cream Cone*" untuk siswa kelas V SD Negeri 2 Susut Tahun Ajaran 2024/2025.

#### 1.4 Rumusan Masalah

1. Bagaimana rancangan LKPD berbantuan *Augmented Reality* sebagai media pembelajaran *Reading* dan *writing* untuk muatan Bahasa Inggris materi "*I Want an Ice Cream Cone*" kelas V SD?
2. Bagaimana validitas LKPD berbantuan *Augmented Reality* sebagai media pembelajaran *Reading* dan *writing* untuk muatan Bahasa Inggris materi "*I Want an Ice Cream Cone*" kelas V SD?
3. Bagaimana kepraktisan LKPD berbantuan *Augmented Reality* sebagai media pembelajaran *Reading* dan *writing* untuk muatan Bahasa Inggris materi "*I Want an Ice Cream Cone*" kelas V SD?
4. Bagaimana efektivitas LKPD berbantuan *Augmented Reality* untuk meningkatkan hasil belajar *Reading* dan *writing* pada muatan Bahasa Inggris materi "*I Want an Ice Cream Cone*" kelas V SD?

#### 1.5 Tujuan Pengembangan

1. Menghasilkan rancangan LKPD berbantuan *Augmented Reality* sebagai media pembelajaran *Reading* dan *writing* untuk muatan Bahasa Inggris materi "*I Want an Ice Cream Cone*" kelas V SD.

2. Mengetahui validitas LKPD berbantuan *Augmented Reality* sebagai media pembelajaran *Reading* dan *writing* untuk muatan Bahasa Inggris materi "*I Want an Ice Cream Cone*" kelas V SD.
3. Mengetahui kepraktisan LKPD berbantuan *Augmented Reality* sebagai media pembelajaran *Reading* dan *writing* untuk muatan Bahasa Inggris materi "*I Want an Ice Cream Cone*" kelas V SD.
4. Mengetahui efektivitas LKPD berbantuan *Augmented Reality* untuk meningkatkan hasil belajar *Reading* dan *writing* pada muatan Bahasa Inggris materi "*I Want an Ice Cream Cone*" kelas V SD.

#### 1.6 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Lembar kerja siswa (LKPD) yang dibantu realitas tertambah (AR) tentang topik Bahasa Inggris "Saya Ingin Es Krim Cone" dibuat sebagai hasil dari penelitian ini. Berikut adalah deskripsi spesifikasi produk.

1. Hasil: Lembar kerja siswa Bahasa Inggris kelas lima yang ditingkatkan dengan realitas tertambah (AR) yang membahas tema "Saya Ingin Es Krim Cone" untuk digunakan di kelas dasar.
2. LKPD ini disusun sedemikian rupa sehingga siswa kelas lima dapat dengan mudah memahami dan menggunakannya; berisi sampul, tujuan pembelajaran, instruksi, materi pengajaran, soal latihan, dan evaluasi pembelajaran.
3. LKPD yang dibantu Realitas Tertambah ini dibuat untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang materi pelajaran melalui presentasi materi yang menarik dan interaktif.

4. Untuk membantu siswa memahami makna dan penggunaan praktis bahasa, LKPD disusun sedemikian rupa sehingga menghubungkan materi dengan skenario kehidupan nyata.
5. Produk ini dirancang untuk bekerja paling baik dengan perangkat Android yang sudah memiliki aplikasi Realitas Tertambah yang terpasang. Siswa dapat menggunakan kamera pada perangkat mereka untuk melihat objek tiga dimensi dalam gambar LKPD..

## 1.7 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

### 1) Asumsi Pengembangan

Pengembangan produk dalam penelitian ini didasarkan pada beberapa asumsi sebagai berikut. ini.

- a. Materi yang dimuat dalam LKPD disusun sesuai dengan karakteristik pembelajaran yang diterapkan di Sekolah Dasar.
- b. LKPD yang dikembangkan memiliki tampilan yang menarik, mudah digunakan dan dipahami oleh peserta didik, mampu meningkatkan motivasi belajar, serta praktis dimanfaatkan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran.
- c. Peserta didik kelas V SD diasumsikan telah memiliki akses terhadap smartphone serta mampu mengoperasikannya untuk mendukung kegiatan belajar.
- d. Pihak sekolah memberikan dukungan terhadap pemanfaatan smartphone sebagai sarana penunjang pembelajaran.

- e. LKPD berbantuan *Augmented Reality* diharapkan dapat membantu proses pembelajaran karena materi disajikan secara sistematis, jelas, dan mudah dipahami oleh peserta didik.

## 2) Keterbatasan pengembangan

- a. Produk yang dikembangkan berupa LKPD berbantuan *Augmented Reality* yang mengombinasikan media cetak dengan teknologi digital. Integrasi teknologi tersebut diwujudkan melalui visualisasi objek tiga dimensi (3D) pada materi Bahasa Inggris "*I Want an Ice Cream Cone*" untuk siswa kelas V Sekolah Dasar.SD.
- b. Proses pengembangan produk mengacu pada model ADDIE yang meliputi tahap *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Produk dikembangkan berdasarkan karakteristik peserta didik kelas V SD sehingga penggunaannya difokuskan pada siswa pada jenjang tersebut.

### 1.8 Definisi Istilah

1. LKPD, atau Lembar Kerja Siswa yang Dibantu Realitas Tertambah, adalah jenis media pembelajaran yang berbentuk lembar kerja dan menyediakan sumber daya, petunjuk untuk kegiatan, dan tugas penilaian bagi siswa untuk diselesaikan. Kombinasi media ini dengan teknologi Realitas Tertambah memungkinkan materi pendidikan untuk menggabungkan objek visual dalam dua dan tiga dimensi.
2. Penelitian dan Pengembangan (R&D) adalah subbidang penelitian yang berupaya memecahkan masalah dunia nyata dengan menciptakan dan menguji produk yang akan bermanfaat bagi pengguna di dunia nyata.

3. Bahasa Inggris adalah mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan menulis dan berbicara bahasa Inggris siswa. Di sekolah dasar, siswa kelas empat hingga enam biasanya menerima pengajaran bahasa Inggris sesuai dengan kebijakan dan kurikulum yang relevan.

