

**Peningkatan Kemampuan Pemahaman Membaca
Melalui Media Pembelajaran Augmented Reality**

Liza Afifah Amaliah^{1*}, Syibli Maufur², Inayatul Ummah³

^{1 2 3} UIN Siber Syekh Nurjati Cirebon, Cirebon, Indonesia

***Corresponding author. : inayatulummah01@gmail.com**

ARTICLE INFO

ABSTRACT

Keywords:

*Transformation,
Character Formation,
Early Childhood*

Character formation and moral development for children are not only obtained from formal institutions, but also non-formal institutions such as RTQ (Rumah Tahfidz Al-Qur'an) which have a role in forming good character. This study aims to determine the Role of RTQ (Rumah Tahfidz Al-Qur'an) Al-Muwaffaq in the Formation of Early Childhood Character in Batukaropa Village, Bulukumba Regency. This study uses a qualitative method with a descriptive approach. Data collection techniques use observation, interview and documentation techniques. Data analysis used is qualitative data analysis with data collection steps, data reduction, data presentation and drawing conclusions. Proof of data validity using triangulation techniques. The triangulation used is the combination of data sources with other data sources. The results of the study indicate that there are several roles of the Al-Muwaffaq Al-Qur'an Tahfidz House in the Formation of Early Childhood Character in Batukaropa Village, Bulukumba Regency. First, the Al-Muwaffaq Al-Qur'an Tahfidz House as a facilitator. Second, Al-Muwaffaq Al-Quran Tahfidz House as a companion and supervisor. And third, Al-Muwaffaq Al-Quran Tahfidz House as a motivator.

PENDAHULUAN

Transformasi pendidikan di era digital menuntut integrasi teknologi dalam proses pembelajaran agar sesuai dengan kebutuhan abad ke-21 (Rahayu et al., 2022). Salah satu keterampilan esensial yang perlu dikembangkan sejak dini adalah keterampilan membaca pemahaman, yaitu kemampuan memahami isi teks secara mendalam, menafsirkan makna, dan menghubungkannya dengan konteks yang lebih luas (Ramadhani et al., 2023). Kemampuan ini menjadi fondasi bagi keberhasilan akademik dan perkembangan literasi kritis peserta didik. Beberapa penelitian menegaskan pentingnya pengembangan keterampilan ini. Haniefah (2022) menyatakan bahwa membaca pemahaman merupakan keterampilan kognitif tingkat tinggi yang mencakup identifikasi ide pokok, menyimpulkan, serta mengevaluasi teks. Lubis et al.

(2023) menambahkan bahwa siswa dengan kemampuan membaca pemahaman yang baik cenderung lebih mudah dalam mengakses dan menyerap pengetahuan baru di berbagai bidang.

Namun, hasil observasi awal di SD Negeri Galunggung menunjukkan bahwa keterampilan membaca pemahaman siswa kelas V masih rendah. Hal ini ditandai oleh dominasi penggunaan media konvensional dan kurangnya keterlibatan siswa dalam aktivitas literasi yang bermakna. Ketidaktertarikan siswa terhadap bahan ajar juga menjadi hambatan dalam mencapai tujuan pembelajaran, khususnya pada materi tematik seperti "Keberagaman Budaya Indonesia". Dibutuhkan pendekatan yang mampu menggabungkan aspek visual, interaktif, dan digital agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan bermakna. Beberapa studi sebelumnya mendukung efektivitas AR dalam pembelajaran. Pradita et al. (2024) menunjukkan bahwa AR dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa pada mata pelajaran IPA. Penelitian oleh Faiza et al. (2022) menemukan bahwa media AR pada pembelajaran IPS mampu meningkatkan kompetensi pengetahuan melalui penyajian konten visual yang menarik. Nugraha et al. (2021) juga menyimpulkan bahwa media AR dalam pembelajaran tematik mendorong peningkatan motivasi dan keterlibatan siswa secara aktif.

Teknologi Augmented Reality (AR) merupakan salah satu inovasi yang memungkinkan penggabungan elemen visual digital ke dalam dunia nyata secara real-time. AR dinilai efektif dalam menciptakan pengalaman belajar yang imersif, kontekstual, dan responsif terhadap gaya belajar siswa (Tasya'ah et al., 2025). Meskipun beberapa penelitian telah mengkaji penerapan AR dalam pembelajaran, sebagian besar masih berfokus pada mata pelajaran sains atau keterampilan motorik. Penelitian mengenai penerapan AR dalam pengembangan keterampilan membaca pemahaman di jenjang sekolah dasar masih sangat terbatas. Inilah yang menjadi research gap dalam studi ini.

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis Augmented Reality yang dapat digunakan dalam pembelajaran tematik di kelas V Sekolah Dasar, serta menguji kelayakan dan efektivitasnya dalam meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa.

Media pembelajaran merupakan komponen penting dalam mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran. Secara umum, media dipandang sebagai alat bantu yang mampu menyalurkan pesan dan informasi secara lebih efektif, sehingga meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Dalam konteks literasi, pemilihan media yang tepat sangat memengaruhi kemampuan membaca pemahaman peserta didik.

Augmented Reality (AR) adalah teknologi yang memungkinkan integrasi elemen digital seperti objek 3D, suara, dan teks ke dalam lingkungan nyata. Teknologi ini dianggap mampu menjembatani kesenjangan antara informasi abstrak dengan pengalaman belajar konkret, karena menghadirkan visualisasi yang interaktif dan kontekstual. Penelitian oleh Pradita et al., (2024) menunjukkan bahwa media AR efektif meningkatkan pemahaman konsep pada mata pelajaran IPA, khususnya materi fotosintesis. Faiza et al., (2022) juga mengemukakan bahwa penggunaan AR dalam pembelajaran IPS dapat meningkatkan kompetensi pengetahuan siswa melalui penyajian konten yang menarik secara visual. Sementara itu, Nugraha et al., (2021) mengembangkan media AR untuk pembelajaran tematik dan menemukan bahwa media ini mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa.

Kemampuan membaca pemahaman merupakan proses kognitif yang kompleks, mencakup aktivitas memahami isi teks, mengidentifikasi ide pokok, menyimpulkan informasi, hingga mengevaluasi makna yang tersirat dan tersurat. Menurut Hanief (2022), membaca pemahaman tidak hanya membutuhkan penguasaan kosakata, tetapi juga kemampuan menyusun makna secara logis dan menyeluruh. Oleh karena itu, penguatan pemahaman melalui media berbasis visual dan kontekstual seperti AR sangat relevan diterapkan.

Penelitian sebelumnya sebagian besar berfokus pada pengembangan media AR dalam konteks pembelajaran sains atau pengenalan objek nyata (misalnya, fotosintesis atau bangun ruang). Sementara itu, kajian yang mengembangkan media AR secara spesifik untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman, khususnya dalam pembelajaran tematik pada jenjang Sekolah Dasar, masih terbatas. Perbedaan utama penelitian ini terletak pada pengembangan media AR yang dikemas dalam bentuk buku bacaan digital dengan konten budaya Indonesia, yang ditujukan untuk meningkatkan pemahaman membaca siswa pada materi Pendidikan Pancasila. Penelitian ini tidak hanya menilai kelayakan media, tetapi juga mengevaluasi efektivitasnya secara kuantitatif.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah jenis penelitian Research and Development (R&D) atau penelitian dan pengembangan. Metode penelitian R&D adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan penggunaan produk tersebut (Okpatrioka, 2023). Penelitian R&D adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan.

Penelitian R&D dalam pendidikan merupakan suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan dan mengetahui validitas suatu produk dalam pendidikan baik berupa pengembangan kurikulum, bahan ajar, media, model, pemberdayaan program maupun kebijakan dalam pendidikan (Haryati, 2012). Penelitian R&D adalah suatu proses pengembangan perangkat pendidikan yang dilakukan melalui serangkaian riset yang menggunakan berbagai metode dalam suatu siklus yang melewati berbagai tahapan. R&D merupakan suatu proses pengembangan perangkat pendidikan yang dilakukan melalui serangkaian riset yang menggunakan berbagai metode dalam suatu siklus yang melewati berbagai tahapan.

Dalam penelitian ini peneliti mengembangkan media pembelajaran berbasis Augmented Reality yang didesain sesuai kebutuhan di lapangan kemudian hasil pengembangan akan diuji coba dan diteliti efektivitas media Augmented Reality tersebut tersebut (Handika, n.d.). Peneliti mengembangkan media Augmented Reality dengan merancang desain-desain melalui aplikasi tertentu yang mampu di terapkan di sekolah dasar. Desain dan rancangan Augmented Reality tersebut akan dibuat file dan siswa hanya scan Barcode saja. Pendekatan kuantitatif dalam penelitian ini digunakan untuk menguji dampak dari pengembangan media pembelajaran berbasis Augmented Reality untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman peserta didik (Alfadly et al., 2024).

HASIL DAN PEMBAHASAN

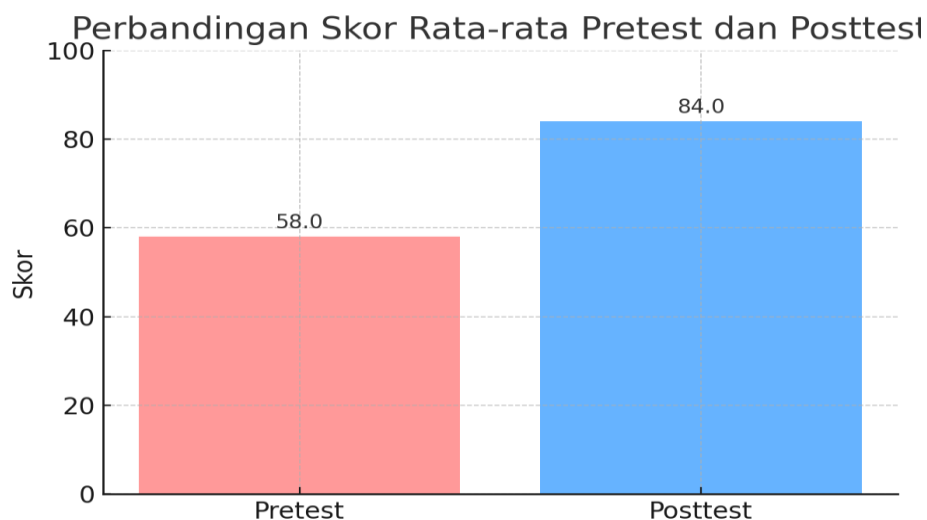
HASIL

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji kelayakan serta efektivitas media pembelajaran berbasis Augmented Reality (AR) dalam meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa kelas V Sekolah Dasar pada materi "Keberagaman Budaya Indonesia". Produk dikembangkan dalam bentuk buku bacaan digital berbasis AR yang memuat elemen visual 3D, audio, dan teks interaktif menggunakan aplikasi Canva dan Assembler Edu.

Hasil validasi menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan berada pada kategori "sangat layak". Validasi oleh ahli media memperoleh skor 94,45%, ahli bahasa 91,67%, dan ahli materi 96,43%. Ketiga hasil tersebut mengindikasikan bahwa dari segi desain, kebahasaan, dan isi materi, media ini telah memenuhi kriteria kelayakan untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Aspek tampilan visual yang menarik dan interaktif, serta konten yang relevan dengan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran menjadi keunggulan utama dari media ini.

Selanjutnya, uji efektivitas dilakukan terhadap 22 siswa kelas VA di SD Negeri Galunggung menggunakan desain One Group Pretest-Posttest. Hasil analisis

menunjukkan bahwa terjadi peningkatan skor keterampilan membaca pemahaman siswa secara signifikan. Rata-rata skor posttest lebih tinggi dibandingkan skor pretest. Berdasarkan hasil uji N-Gain, diperoleh nilai 0,77 yang termasuk dalam kategori tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media AR memberikan dampak positif terhadap peningkatan kemampuan siswa dalam memahami isi teks bacaan.



Gambar 1. Grafik Nilai Pretest dan Posttest

Peningkatan ini terjadi karena media AR mampu menyajikan materi dalam bentuk visualisasi nyata yang mudah dipahami oleh siswa. Kehadiran objek 3D dan audio yang mendukung bacaan membuat siswa lebih fokus dan tertarik untuk mengeksplorasi isi teks. Pembelajaran menjadi lebih kontekstual dan imersif, sehingga memudahkan siswa untuk menghubungkan informasi dalam teks dengan pengetahuan sebelumnya. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian Nugraha et al., (2021) dan Faiza et al., (2022) yang menunjukkan bahwa media AR dapat meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan pemahaman siswa dalam pembelajaran.

Selain itu, media ini juga memberikan keleluasaan bagi siswa untuk belajar secara mandiri melalui perangkat gawai. Dengan memindai kode QR, siswa dapat mengakses materi di mana saja dan kapan saja, mendukung prinsip pembelajaran fleksibel dalam Kurikulum Merdeka.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini membuktikan bahwa media pembelajaran berbasis Augmented Reality tidak hanya layak digunakan, tetapi juga efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa. Penggunaan teknologi AR dapat menjadi solusi inovatif untuk menjawab tantangan rendahnya minat baca dan keterbatasan media ajar konvensional di Sekolah Dasar.

PEMBAHASAN

A. Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality (AR)

Pengembangan media pembelajaran berbasis Augmented Reality (AR) dilakukan melalui model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap sistematis: Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Pada tahap analisis, dilakukan pengkajian kebutuhan siswa dan guru terhadap media pembelajaran interaktif yang sesuai dengan karakteristik abad ke-21. Hasilnya menunjukkan bahwa siswa membutuhkan media yang tidak hanya informatif, tetapi juga menarik dan mudah digunakan. Berdasarkan hal tersebut, media dikembangkan menggunakan aplikasi Canva dan Assembler Edu, menghasilkan buku bacaan digital berbasis AR dengan konten visual 3D, audio, dan teks interaktif. Produk ini dirancang khusus untuk menyampaikan materi “Keberagaman Budaya Indonesia” secara lebih kontekstual dan imersif, sehingga diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa dalam membaca.

B. Kelayakan Media Pembelajaran Augmented Reality (AR)

Hasil validasi media menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan berada dalam kategori “sangat layak” untuk digunakan dalam pembelajaran. Validasi dilakukan oleh tiga ahli, yaitu ahli media (94,45%), ahli bahasa (91,67%), dan ahli materi (96,43%). Tingginya skor validasi ini mencerminkan bahwa media AR yang dikembangkan telah memenuhi standar pedagogik dan teknis, baik dari segi tampilan, bahasa, maupun substansi isi. Kelebihan utama media ini terletak pada integrasi visual dan audio yang mempermudah siswa memahami teks, serta kemudahan akses yang memungkinkan siswa belajar secara mandiri menggunakan perangkat digital. Hal ini sesuai dengan temuan Nugraha et al., (2021) dan Setiawan et al., (2023) yang menyatakan bahwa media berbasis AR dapat meningkatkan kualitas penyampaian materi melalui pendekatan visual yang menarik dan relevan.

C. Keefektifan Media Pembelajaran Augmented Reality (AR)

Efektivitas media diuji melalui desain One Group Pretest-Posttest terhadap 22 siswa kelas V di SD Negeri Galunggung. Hasil uji menunjukkan adanya peningkatan skor keterampilan membaca pemahaman yang signifikan, dengan skor rata-rata pretest sebesar 58,0 dan posttest sebesar 84,0. Nilai N-Gain sebesar 0,77 mengindikasikan peningkatan yang tergolong tinggi. Temuan ini memperkuat bahwa media AR efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca pemahaman, karena mampu menggabungkan unsur visual dan auditif yang memperjelas makna teks serta meningkatkan fokus siswa. Pembelajaran menjadi lebih menarik, siswa lebih mudah menangkap informasi, dan lebih aktif dalam proses belajar. Hasil ini sejalan dengan penelitian Faiza et al., (2022) yang menemukan bahwa media AR mendorong peningkatan pemahaman melalui pengalaman belajar berbasis eksplorasi.

Dengan demikian, media pembelajaran berbasis Augmented Reality tidak hanya layak secara desain dan konten, tetapi juga terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa. Teknologi ini relevan diterapkan sebagai solusi pembelajaran berbasis digital yang interaktif, sesuai dengan tuntutan kurikulum dan karakteristik peserta didik masa kini.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis Augmented Reality (AR) memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan keterampilan membaca pemahaman siswa sekolah dasar. Media yang dikembangkan berhasil memenuhi aspek kelayakan dari sisi desain visual, kebahasaan, dan kesesuaian materi. Selain itu, penerapan media AR dalam pembelajaran tematik mampu menciptakan pengalaman belajar yang imersif dan interaktif, yang pada akhirnya meningkatkan keterlibatan siswa dalam memahami isi bacaan. Temuan ini mengonfirmasi bahwa teknologi AR dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang efektif dalam mendukung literasi membaca, khususnya pada materi yang bersifat naratif dan kontekstual seperti "Keberagaman Budaya Indonesia".

REFERENSI

- Alfadly, I. M., Musril, H. A., Okra, R., & Derta, S. (2024). Perancangan Media Pembelajaran Informatika Berbasis Augmented Reality Di Sman 1 Bukittinggi. *Jurnal Ilmu Komputer Dan Sistem Informasi*, 10(9).
- Faiza, M. N., Yani, M. T., & Suprijono, A. (2022). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Ips Berbasis Augmented Reality Untuk Meningkatkan Kompetensi Pengetahuan Siswa. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8686–8694.
- Handika, Y. (N.D.). Pengembangan Modul Berbasis Augmented Reality Pada Konsep Sistem Pencernaan Manusia Untuk Sma Kelas Xi.
- Haniefa, R. (2022). Implementasi Model Penilaian Hots (Higher Order Thinking Skills) Pada Penilaian Empat Keterampilan Berbahasa Arab. *Ta'limij Journal Of Arabic Education And Arabic Studies*, 1(1), 49–71.
- Haryati, S. (2012). Research And Development (R&D) Sebagai Salah Satu Model Penelitian Dalam Bidang Pendidikan. *Majalah Ilmiah Dinamika*, 37(1), 15.
- Hidayat, R., Parisu, C. Z. L., Husain, I. A., & Saputra, E. E. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Komik Digital untuk Meningkatkan Minat Baca pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas III SDN 102 Kendari. *Indonesian Research Journal on Education*, 5(1), 1043-1048.

- Lubis, P., Mardianto, M., & Nasution, M. I. P. (2023). Gerakan Literasi Sekolah: Tantangan Literasi Di Era Digital Dan Cara Mengatasinya. *Jurnal Media Infotama*, 19(2), 487–496. <https://doi.org/10.37676/jmi.v19i2.4399>
- Nugraha, A. C., Bachmid, K. H., Rahmawati, K., Putri, N., Hasanah, A. R. N., & Rahmat, F. A. (2021). Rancang Bangun Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Untuk Pembelajaran Tematik Kelas 5 Sekolah Dasar. *Jurnal Edukasi Elektro*, 5(2), 138–147. <https://doi.org/10.21831/jee.v5i2.45497>
- Okpatrioka, O. (2023). Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. *Dharma Acarya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1), 86–100.
- Pradita, A. R., Aeni, A. N., & Sujana, A. (2024). Pengaruh Media Augmented Reality Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Kelas Iv Sdn Tegalkalong Pada Materi Fotosintesis. 13(1), 1–8. <https://doi.org/10.20961/inkuiri.v13i1.83995>
- Rahayu, R., Iskandar, S., & Abidin, Y. (2022). Inovasi Pembelajaran Abad 21 Dan Penerapannya Di Indonesia. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2099–2104. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2082>
- Ramadhani, A., Harahap, F. K. S., Jannah, M., Nurhafizah, N., & Ramadhani, T. (2023). Penerapan Strategi Pembelajaran Membaca Lanjutan Di Kelas Tinggi Untuk Meningkatkan Kemampuan Belajar Siswa. *Inspirasi Dunia: Jurnal Riset Pendidikan Dan Bahasa*, 2(3), 216–224.
- Setiawan, Z., Pustikayasa, I. M., Jayanegara, I. N., Setiawan, I. N. A. F., Putra, I. N. A. S., Yasa, I. W. A. P., Asry, W., Arsana, I. N. A., Chaniago, G. G., & Wibowo, S. E. (2023). Pendidikan Multimedia: Konsep Dan Aplikasi Pada Era Revolusi Industri 4.0 Menuju Society 5.0. Pt. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Tasya'ah, T., Fadlilah, R. D., Khanifah, M. D., & Zulfahmi, M. N. (2025). Pemanfaatan Media Interaktif Berbasis Augmented Reality Dalam Pembelajaran Topik Klasifikasi Hewan Berdasarkan Makanan. *Morfologi: Jurnal Ilmu Pendidikan, Bahasa, Sastra Dan Budaya*, 3(1), 161–170.
- Titingganur, H., Pasassung, N., Saputra, E. E., & Parisu, C. Z. L. (2025). Pengembangan Media Flashcard Untuk Pembelajaran Membaca Permulaan Siswa Kelas I. *Jurnal Sultra Elementary School*, 6(1), 23-38.
- Ummah, I., Saputra, E. E., Parisu, C. Z. L., & Wahyudi, A. V. (2022, December). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Pada Kurikulum Merdeka Belajar Berbasis Komik Digital. In *Prosiding Seminar Nasional Bahasa, Sastra, Seni, dan Pendidikan Dasar (SENSASEDA) (Vol. 2, pp. 19-24)*.