

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dalam upaya meningkatkan kualitas literasi sejak dini, penting untuk memahami pengertian membaca beserta faktor-faktor yang memengaruhinya. Salah satu faktor yang berperan penting adalah motivasi membaca, karena motivasi dapat merangsang seseorang untuk memiliki minat membaca. Motivasi merupakan dorongan yang membuat individu melakukan sesuatu berdasarkan keinginan, dorongan, dan kebutuhan.² Sejalan dengan hal tersebut, membaca merupakan ilmu dasar yang harus dimiliki seseorang untuk memperoleh pengetahuan lainnya, namun tidak cukup hanya mengandalkan kemampuan membaca saja, melainkan juga diperlukan adanya kemauan dari dalam diri.³ Kemauan tersebut berkaitan dengan minat, yang dapat dipahami sebagai kecenderungan seseorang untuk menyukai dan terlibat dalam suatu aktivitas. Ketika individu memiliki minat terhadap suatu kegiatan, ia cenderung memberikan perhatian lebih dan melaksanakannya dengan perasaan senang. Oleh karena itu, kemampuan membaca saja tidak cukup, tetapi juga perlu disertai kemauan dari dalam diri. Membaca

² Susan Nurwidaning et al., "Meningkakan Motivasi Membaca Siswa Kelas III Melalui Model Make A Mach," *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri* 09, no. 2 (2023): 3306–16, <https://doi.org/https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.1023>. Hlm. 3307

³ Mahrati Imaniar, "Analisis Faktor Rendahnya Minat Membaca Siswa Kelas V SD Inpres Rore," *JUPEIS: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial* 4, no. 1 (2025), <https://jurnal.jomparnd.com/index.php/jp>.

memiliki peran penting karena kemampuan dan kemauan membaca akan memengaruhi pengetahuan serta keterampilan seseorang.⁴

Hal yang menjadi permasalahan saat ini adalah masih rendahnya minat baca di Indonesia. Berdasarkan survei UNESCO minat baca masyarakat Indonesia baru 0,001 persen. Artinya, dalam seribu masyarakat hanya ada satu masyarakat yang memiliki minat baca. Nilai literasi membaca kita masih sangat rendah.⁵ Di era sekarang, peningkatan minat membaca siswa menjadi salah satu prioritas penting, khususnya di jenjang Sekolah Dasar, mengingat teknologi telah menyediakan berbagai sumber informasi yang mudah diakses, baik yang bersifat positif maupun negatif. Dengan demikian, peningkatan minat baca diharapkan dapat membantu peserta didik memilih informasi yang positif dan bermanfaat.⁶

Pada dasarnya, Kemampuan membaca merupakan salah satu fondasi utama dalam menunjang keberhasilan proses pembelajaran di sekolah dasar. Literasi tidak sebatas kemampuan mengenali huruf atau merangkai kata, tetapi meliputi kemampuan memahami isi teks, menganalisis informasi, hingga menafsirkan makna yang tersirat di dalamnya. Pada jenjang kelas III SD, siswa berada pada tahap perkembangan membaca yang menuntut kemampuan yang lebih kompleks. Pada tahap ini, peserta didik tidak hanya belajar membaca, tetapi juga mulai memanfaatkan kemampuan membaca untuk memahami isi bacaan serta

⁴ Rahma Aulia Nisa et al., "Jurnal Citra Pendidikan Anak Analisis Rendahnya Minat Baca Siswa Sekolah Dasar Negeri Karangwidoro 1 Kecamatan Dau Kabupaten Malang," *Jurnal Citra Pendidikan Anak* 4, no. 1 (2025): 49–56, <https://doi.org/10.38048/jcpa.v4i1.4757>. Hlm. 50

⁵ Nisa et al. Hlm. 50

⁶ Imaniar, "Analisis Faktor Rendahnya Minat Membaca Siswa Kelas V SD Inpres Rore."

mengaitkan informasi yang diperoleh dengan pengalaman dan situasi dalam kehidupan sehari-hari.⁷

Kemampuan membaca dengan lancar dapat mempermudah individu dalam menangkap makna dari teks yang dibaca. Dalam aktivitas membaca lancar, penggunaan jeda yang tepat membantu peserta didik menyerap informasi dalam teks secara lebih cepat dan efisien.⁸ Dalam kaitannya pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar, sebagai salah satu mata pelajaran yang berfungsi mengembangkan aktivitas siswa dan menjadi sarana komunikasi, bertujuan untuk membekali peserta didik dengan pengetahuan, keterampilan, kreativitas, serta sikap, sebagaimana tujuan pembelajaran pada umumnya⁹

Namun, proses tersebut tidak selalu berjalan dengan mudah. Sering kali siswa menghadapi hambatan, terutama ketika proses pembelajaran kurang menarik. Guru lebih cenderung menggunakan metode ceramah dalam pembelajaran¹⁰ dan jarang menggunakan media pembelajaran. Melihat kondisi tersebut, hasil belajar yang dicapai siswa belum sepenuhnya sesuai dengan target yang diharapkan. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas III SDN Sukorejo

⁷ Yusuf Safari Andriansyah, "Hubungan Antara Kemampuan Literasi Membaca Siswa Terhadap Motivasi Belajar Di Kelas 3 SDN Cijambe Girang," *Didaktik Global: Jurnal Ilmu Kependidikan* 2, No. 3 (2025), <https://didaktikglobal.web.id/index.php/adri>. Hlm. 234

⁸ Chandra Nabilla Muchmaina and Salmainsi Safitri Syam, "Analisis Pembelajaran Siswa Kelas III Dalam Membaca Intensif Teks Naratif Di Sekolah Dasar," *Semantik: Jurnal Riset Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Budaya* 3, no. 2 (2025): 140–53, <https://doi.org/10.61132/semantik.v3i2.1631>. Hlm. 140

⁹ Ahmad Yani et al., "Optimalisasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk Pengembangan Kemampuan Literasi Dan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar Ahmad Yani Program Studi Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia, STKIP PGRI Bangkalan," *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan* 11, no. 7 (2025): 493–501, <https://doi.org/https://jurnal.peneliti.net/index.php/>. Hlm. 493

¹⁰ Agus Satria Daulay et al., "Analisis Tingkat Kejenuhan Belajar Siswa Kelas I Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia," *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan* 2, no. 3 (2022): 464–69, <https://doi.org/10.47709/educendikia.v2i3.1834>. Hlm. 464

01, sekitar 14% siswa masih belum lancar membaca, sehingga mengalami kesulitan dalam memahami materi pelajaran. Seseekali diterapkan suatu perubahan dalam pembelajaran, salah satunya melalui penggunaan media pembelajaran, penting untuk memastikan bahwa siswa memperoleh stimulasi visual, sajian cerita yang menarik, serta pengalaman belajar yang interaktif. Apabila kegiatan membaca tidak dikemas secara menyenangkan, siswa berpotensi mengalami kesulitan dalam mengembangkan motivasi belajar, termasuk motivasi membaca.¹¹

Pemahaman membaca merupakan landasan penting untuk mengembangkan keterampilan membaca pada tahap awal pendidikan. Pada siswa kelas III, membangun landasan ini merupakan aspek penting dari keberhasilan akademik yang optimal. Dalam konteks ini, pemanfaatan buku bacaan anak sebagai salah satu sarana pembelajaran dapat menjadi faktor penting.¹² Media berupa buku cerita bergambar dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam membaca sekaligus memupuk rasa ingin tahu yang tinggi terhadap materi yang akan dipelajari.¹³ Perpaduan antara gambar dan teks yang dirancang sesuai dengan materi pembelajaran serta disusun secara menarik dapat menjaga antusiasme siswa dan mencegah kebosanan saat membaca.¹⁴

¹¹ Daulay et al. Hlm. 465

¹² Elmayanti Dwi Sinta Berliani, "Analisis Penggunaan Buku Cerita Anak Dalam Meningkatkan Pemahaman Baca Siswa Kelas 3 Sdn 4 Bajur Analysis Of The Use Of Children ' S Story Books In Improving Students ' Reading Comprehension Of Grade 3 Sdn 4 Bajur," *Renjana Pendidikan Dasar* 4, No. 3 (2024).

¹³ Fitria Nova Emila And Zaenol Fajri, "Optimalisasi Penggunaan Buku Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Minat Membaca Siswa Mi," *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 10, No. 2 (2025): 1399–1409, <https://doi.org/10.29303/jipp.v10i2.3396>, Hlm. 1400

¹⁴ Siwi Pawestri Apriliani And Elvira Hoesein Radia, "Pengembangan Media Pembelajaran Buku Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Minat Membaca Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 4, No. 4 (2020): 994–1003, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.492>, Hlm. 52

Di era digital saat ini, guru dan sekolah perlu beradaptasi dengan perubahan media belajar siswa. Salah satu inovasi yang dimanfaatkan dalam dunia pendidikan adalah *Augmented Reality*. Teknologi AR dapat menjadi solusi yang efektif sebagai media pembelajaran untuk anak SD dan memungkinkan siswa untuk berinteraksi dengan konten belajar secara langsung. Salah satu inovasi yang akan dijelajahi adalah penerapan metode pembelajaran responsive virtual yang dapat menampilkan materi secara tiga dimensi. Sehingga Metode pembelajaran responsif virtual yang akan dieksplorasi respon pada penggunaan teknologi tiga dimensi untuk menyajikan materi pelajaran Dengan memanfaatkan visualisasi tiga dimensi, kami bertujuan untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih mendalam bagi para siswa.¹⁵

Berdasarkan hasil observasi awal di SDN 01 Sukorejo, penulis mengamati bahwa proses pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas III masih didominasi oleh penggunaan metode pembelajaran konvensional, yaitu metode ceramah dan penggunaan media pembelajaran Bahasa Indonesia yang digunakan guru masih terbatas pada buku tematik atau lembar kerja yang minim inovasi visual. Akibatnya, proses pembelajaran kurang menarik bagi siswa, yang menyebabkan siswa menjadi pasif, mudah merasa bosan, dan kesulitan memahami materi yang disampaikan.¹⁶

¹⁵ Dinda Ayu Permatasari Et Al., “Penerapan Augmented Reality (AR) Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Di Mi Sunan Gunung Jati Malang,” *Multiple : Journal Of Global And Multidisciplinary* 2, No. 12 (2024): 3980–90, <https://journal.institercom-edu.org/index.php/multiple>. Hlm. 3981

¹⁶ Adella Sagira et al., “Media Pembelajaran Dalam Mengatasi Minimnya Partisipasi Siswa Kelas Iii Sdn 13 Mataram,” *Jurnal Ilmiah Widya Pustaka Pendidikan* 13 (2025): 414., Hlm, 413

Alasan penulis memilih SDN Sukorejo 01 sebagai tempat penelitian adalah sekolah ini merupakan salah satu sekolah penggerak yang memungkinkan mendukung penggunaan media pembelajaran yang inovatif seperti buku cerita bergambar berbasis 3D *Augmented Reality* ini, di sekolah ini juga ditemukan beberapa siswa kelas III yang masih mengalami kesulitan dalam membaca, bahkan ada yang belum lancar membaca namun tetap naik kelas sesuai dengan kebijakan Kurikulum Merdeka yang menekankan pada pembelajaran sesuai dengan tahap perkembangan peserta didik, bukan semata hasil akademik. Media buku cerita bergambar ini diharapkan dapat membantu siswa yang masih mengalami kesulitan membaca agar lebih tertarik dalam membaca.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penulis mengusulkan pengembangan media pembelajaran berupa Buku Cerita Bergambar berbasis 3D *Augmented Reality* untuk digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Media ini dirancang untuk memadukan materi pelajaran dengan ilustrasi menarik. Dengan penggunaan media ini, diharapkan pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif, sehingga siswa dapat lebih aktif, mudah memahami materi, dan terinspirasi untuk menyukai kegiatan membaca pada kehidupan sehari-hari.

Penelitian terdahulu mengenai pengembangan buku cerita bergambar telah dilakukan oleh beberapa peneliti. Hasil penelitian Anggun Manjakani menunjukkan bahwa penggunaan media buku cerita bergambar dapat meningkatkan motivasi dan minat baca peserta didik.¹⁷ Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Suhartina,

¹⁷ Anggun Manjakani, Ferah Khoirunnisa, and Maulita Rahma, "Penggunaan Media Buku Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Motivasi Minat Baca Di Kelas Rendah," *Seminar Nasional Ilmu*, 2021, 474–77, <https://prosiding.esaunggul.ac.id/index.php/snip/article/viewFile/199/199>.

Syarifah Halifah, dan Alfina Fikra Frazila menyimpulkan bahwa media pembelajaran cerita bergambar dinyatakan layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Media ini mampu meningkatkan antusiasme siswa serta membantu menanamkan nilai karakter, sehingga berpotensi meningkatkan motivasi membaca dan mempermudah pemahaman materi dalam proses pembelajaran di kelas.¹⁸

Berbeda dengan penelitian-penelitian tersebut, penelitian ini mengembangkan Buku Cerita Bergambar berbasis 3D *Augmented Reality* yang memadukan buku cerita dengan teknologi visual tiga dimensi. Fokus utama penelitian ini bukan pada peningkatan aspek kognitif atau penanaman nilai karakter, melainkan pada upaya meningkatkan motivasi dan minat membaca siswa kelas III. Selain itu, media yang dikembangkan dalam penelitian ini hanya diterapkan pada materi cerita fabel yang disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku, sehingga sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di kelas.

Berdasarkan fakta di atas, penulis menyimpulkan bahwa media cerita bergambar merupakan produk buku cerita bergambar yang dikembangkan dengan tujuan utama meningkatkan motivasi membaca peserta didik, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik yang pada akhirnya dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih baik. Selain itu, media ini dirancang untuk mempermudah proses belajar mengajar dalam pelajaran Bahasa Indonesia.

¹⁸ Suhartina, Syarifah Halifah, and Alfina Fikra Frazila, "Pengembangan Cerita Bergambar Berbasis Pendidikan Karakter Untuk Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Madrasah Ibtidaiyah," *DEIKTIS: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra* 4, no. 2 (2024): 142–52, <https://dmi-journals.org/deiktis/index>.

Oleh sebab itu, penulis mengangkat judul penelitian ini **“Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis 3D *Augmented Reality* pada Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk Meningkatkan Motivasi Membaca Peserta Didik di SDN Sukorejo 01”**

B. Identifikasi Masalah

Secara umum, tantangan utama yang dihadapi guru pada kelas rendah maupun tinggi dalam pembelajaran bahasa Indonesia adalah kurangnya minat siswa. Hal ini disebabkan oleh kesulitan memahami materi, banyaknya teks bacaan yang harus diselesaikan sehingga menimbulkan kebosanan, serta rendahnya keterampilan siswa dalam membaca, menulis, menyimak, dan berbicara.¹⁹

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, terdapat sejumlah permasalahan yang melatarbelakangi perlunya dilakukan penelitian ini. Pertama, rendahnya motivasi dan minat baca siswa di tingkat sekolah dasar, khususnya siswa kelas III di SDN Sukorejo 01, menjadi masalah utama. Kurangnya ketertarikan siswa terhadap kegiatan membaca berdampak langsung pada rendahnya pemahaman terhadap materi pelajaran, khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Kondisi ini diperparah dengan penggunaan metode pembelajaran konvensional seperti ceramah dan tanya jawab, yang menjadikan siswa cenderung pasif, cepat merasa bosan, serta kurang terlibat aktif dalam proses belajar mengajar.

¹⁹ Wahyu Nurmalasari, “Problematika Dan Strategi Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar,” *Jurnal Basicedu* 7, no. 5 (2023): 2912–19, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i5.6101.>, Hlm.

Selanjutnya, minimnya penggunaan media pembelajaran inovatif oleh guru menyebabkan proses pembelajaran menjadi kurang menarik. Guru cenderung belum memanfaatkan media pembelajaran yang dapat menumbuhkan minat baca serta membantu siswa memahami materi secara visual dan kontekstual.²⁰ Hal ini menunjukkan belum optimalnya pemanfaatan teknologi dalam kegiatan belajar mengajar, khususnya media yang mampu menghubungkan materi pelajaran dengan kehidupan sehari-hari siswa secara menyenangkan dan interaktif.

Oleh karena itu, perlu dikembangkan media pembelajaran yang inovatif, seperti buku cerita bergambar berbasis 3D *Augmented Reality*, untuk mendukung motivasi minat baca serta membantu guru dalam menyajikan pembelajaran yang lebih efektif dan bermakna.

C. Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terfokus dan tidak meluas dari pembahasan yang dimaksudkan, maka penelitian ini membatasi ruang lingkup pada pengembangan media berupa Buku Cerita Bergambar berbasis 3D *Augmented Reality* yang digunakan dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk siswa kelas III di SDN Sukorejo 01. Pada fokus utama media ini adalah untuk meningkatkan motivasi dan minat baca siswa, bukan pada aspek keterampilan berbahasa secara menyeluruh atau penumbuhan karakter. Selain itu, media ini hanya akan diuji coba pada topik cerita fabel yang sesuai dengan kurikulum saat ini.

²⁰ Celsia Ditha Rahmani, Adrias Adrias, and Fadilla Suciana, "Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Di Sekolah Menengah," *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia (JPBSI)* 4, no. 1 (2020): 268–78., Hlm. 269

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan penelitian yang telah dipaparkan, peneliti menyusun rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana proses pengembangan media Buku Cerita Bergambar berbasis 3D *Augmented Reality* sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia untuk siswa kelas III di SDN Sukorejo 01?
2. Bagaimana kelayakan media Buku Cerita Bergambar berbasis 3D *Augmented Reality* sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia untuk siswa kelas III di SDN Sukorejo 01?
3. Bagaimana efektifitas media Buku Cerita Bergambar berbasis 3D *Augmented Reality* dalam meningkatkan motivasi membaca siswa kelas III di SDN Sukorejo 01?

E. Tujuan Penelitian

Secara umum, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan Buku Cerita Bergambar berbasis 3D *Augmented Reality* sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia bagi siswa kelas III. Untuk mencapai tujuan tersebut, dirumuskan tujuan sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan proses pengembangan Buku Cerita Bergambar berbasis 3D *Augmented Reality* sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia untuk siswa kelas III di SDN Sukorejo 01.

2. Mengetahui kelayakan Buku Cerita Bergambar berbasis 3D *Augmented Reality* sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia untuk siswa kelas III di SDN Sukorejo 01.
3. Mengetahui efektivitas media Buku Cerita Bergambar berbasis 3D *Augmented Reality* dalam meningkatkan minat dan motivasi membaca siswa kelas III.

F. Spesifikasi Produk

Produk yang akan dihasilkan dalam penelitian ini adalah sebuah buku cerita bergambar berbasis 3D *Augmented Reality* yang dirancang menggunakan aplikasi Canva untuk desain visual dan Assemblr Edu untuk animasi 3D AR. Buku ini memuat cerita fabel dengan penyajian ilustrasi menarik dan unsur berbasis teknologi AR. Buku ini dikembangkan sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia untuk siswa kelas III, khususnya pada cerita fabel.

Buku ini tersedia dalam dua bentuk, yaitu bentuk fisik dan dalam format digital (PDF) yang dapat digunakan di berbagai perangkat. Dengan adanya animasi 3D yang dapat diakses melalui kode QR, siswa dapat melihat ilustrasi nyata hanya dengan menggunakan handphone/tablet, sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Produk ini diharapkan dapat menjadi pendamping dalam proses pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi dan minat baca sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik yang pada akhirnya dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih baik.

G. Kegunaan Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan menghadirkan kemanfaatan, baik secara teoritis maupun praktis dalam perancangan media buku cerita bergambar berbasis 3D *Augmented Reality* pada siswa di SDN Sukorejo 01. Terutama dalam kaitan peningkatan motivasi dan minat membaca siswa kelas III di SDN Sukorejo 01. Berikut ini penjabaran dari manfaat teoritis dan praktis dari penelitian ini:

1. Secara Teoretis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat menambah bahan rujukan dalam pengembangan media pembelajaran, khususnya yang berkaitan dengan peningkatan minat dan motivasi membaca di sekolah dasar. Penelitian ini juga dapat memperkaya kajian tentang penggunaan Buku Cerita Bergambar berbasis 3D *Augmented Reality* sebagai media pendukung pembelajaran bahasa Indonesia di kelas III SDN Sukorejo 01. Selain itu, hasil penelitian ini dapat menjadi referensi bagi peneliti lain yang ingin mengembangkan media berbasis cerita untuk membantu meningkatkan kemampuan dan minat baca siswa.

2. Secara Praktis

a. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi bagi peneliti lain yang ingin mengembangkan media pembelajaran berbasis cerita atau teknologi 3D *Augmented Reality*. Penelitian ini dapat menjadi contoh maupun pijakan untuk penelitian lanjutan yang mengkaji efektivitas media pembelajaran dalam meningkatkan minat baca siswa.

b. Bagi Pendidik

Penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan bagi guru dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran yang lebih menarik. Media Buku Cerita Bergambar berbasis 3D *Augmented Reality* yang dikembangkan diharapkan dapat membantu guru menyajikan pembelajaran Bahasa Indonesia yang lebih menarik sehingga mampu meningkatkan minat dan motivasi membaca siswa kelas III.

c. Bagi Pembaca

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan tambahan pengetahuan bagi pembaca mengenai bagaimana proses pengembangan media Buku Cerita Bergambar berbasis 3D *Augmented Reality* dilakukan, serta bagaimana media tersebut dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi membaca siswa sekolah dasar.

H. Penegasan Istilah

Penegasan istilah secara konseptual pada penelitian ini diperlukan untuk menghindari kesalahan persepsi antara pembaca dengan penulis. Adapun penegasan istilah dalam penelitian ini adalah :

1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan salah satu bagian dari sumber belajar, yang terdiri dari kombinasi antara perangkat lunak berupa materi pembelajaran dan perangkat keras berupa alat bantu pembelajaran.²¹

2. Buku Cerita Bergambar

²¹ Muhammad Hasan et al., *Pengembangan Media Pembelajaran*, 2021. Hlm. 4

Buku cerita bergambar merupakan media yang memadukan cerita dan gambar menjadi satu kesatuan. Gambar-gambar ini berfungsi sebagai penghias dan pendukung cerita, sementara teks dan ilustrasi bekerja sama untuk menyampaikan pesan secara lebih baik dan kuat.²²

3. Pembelajaran Bahasa Indonesia

Pembelajaran bahasa Indonesia merupakan pembelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan menggunakan bahasa Indonesia dalam segala fungsinya, yaitu sarana berkomunikasi, sarana berpikir, sarana persatuan, dan sarana kebudayaan. Pembelajaran bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam berkomunikasi menggunakan bahasa Indonesia secara baik dan benar yang meliputi empat aspek keterampilan, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan keterampilan menulis.²³

4. Tiga Dimensi

3D merupakan objek yang direpresentasikan dengan tiga ukuran utama, yaitu panjang, lebar, dan tinggi. Konsep tiga dimensi ini menunjukkan bahwa suatu objek atau ruang memiliki tiga dimensi geometris, yang dalam sistem koordinat Cartesian diwakili oleh sumbu X, Y, dan Z.²⁴

5. *Augmented Reality*

²² Afif Hamdalah, "Efektivitas Media Cerita Bergambar Dan Ular Tangga Dalam Pendidikan Kesehatan Gigi Dan Mulut Siswa SDN 2 Patrang Kabupaten Jember," *Jurnal Promkes* 1, no. 2 (2021): 118–23, <http://journal.unair.ac.id/filerPDF/jupromkesa4369c10e3full.pdf>. Hlm.194

²³ Anggi Putri Wahyuni, Audi Reyhan, and Anjani Purba, "Pembelajaran Bahasa Indonesia Sebagai Upaya Mengoptimalkan Keterampilan Berbicara Anak Di MI Al-Hasanah Medan," *JISPENDIORA: Jurnal Ilmu Sosial, Pendidikan Dan Humaniora* 2, no. 2 (2023): 70–79. Hlm. 71

²⁴ Muhammad Fauzi, "Penggunaan Teknik Blueprint Pada Pemodelan Objek 3D," *JTIK (Jurnal Teknik Informatika Kaputama)* 3, no. 1 (2019): 35–41, <https://doi.org/10.59697/jtik.v3i1.652>., Hlm. 36

Augmented Reality adalah media yang menggabungkan elemen digital seperti gambar, video, audio, dan teks ke dalam dunia nyata, sehingga menciptakan pengalaman yang imersif dan interaktif bagi penggunanya.²⁵

²⁵ Esti Nur Qorimah and Utama, "Media Augmented Reality (AR) Terhadap Hasil Belajar Kognitif," *Theory Into Practice* 43, no. 4 (2004): 2055–60. Hlm. 2056