

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan pada dasarnya merupakan proses penting dalam membentuk kualitas sumber daya manusia. Namun, dalam pelaksanaannya masih terdapat berbagai permasalahan yang dihadapi, khususnya pada jenjang sekolah dasar. Proses pembelajaran di kelas masih sering didominasi oleh metode ceramah dan penggunaan media yang kurang variatif sehingga membuat siswa mudah merasa bosan dan kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran.² Selain itu, perkembangan teknologi yang semakin pesat belum dimanfaatkan secara optimal sebagai sarana pendukung pembelajaran.

Pemanfaatan media pembelajaran yang didukung teknologi tidak hanya menghadirkan proses belajar yang lebih dinamis, tetapi juga dapat meningkatkan minat siswa dalam proses pembelajaran. Dalam beberapa tahun terakhir, kajian mengenai pengembangan media pembelajaran interaktif di jenjang sekolah dasar semakin berkembang pesat. Hal ini sejalan dengan meningkatnya kebutuhan akan inovasi dalam proses pembelajaran, terutama dengan adanya kemajuan teknologi yang memungkinkan integrasi berbagai media interaktif ke dalam kegiatan

² SHELLA RHODINIA, SELLY TRIAMANDA, and BAGUS SETIAWAN, "Strategi Pemecahan Masalah Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Yang Kurang Variatif," *Jurnal Hasil Penelitian Dan Pengembangan (JHPP)* 2, no. 2 (April 30, 2024): 57–65, <https://doi.org/10.61116/jhpp.v2i2.367>.

belajar-mengajar.³

Upaya meningkatkan efektivitas pembelajaran dapat dilakukan melalui penggunaan media pembelajaran sebagai salah satu alternatif yang menjanjikan. Media pembelajaran interaktif, telah menarik perhatian para pendidik karna potensinya untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan hasil belajar.⁴ Media pembelajaran dapat diartikan sebagai sarana yang dimanfaatkan oleh guru untuk membantu menyampaikan materi, sehingga pesan dan makna pembelajaran dapat dipahami dengan jelas oleh peserta didik.⁵ Pemanfaatan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membantu guru dalam menyampaikan materi yang akan diajarkan, sehingga komunikasi antara guru dan siswa menjadi lebih efisien dan menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik bagi siswa. Mutu pendidikan dapat dilihat dari sejauh mana proses pembelajaran berlangsung secara efektif dan efisien sehingga mampu mendorong peserta didik untuk terus belajar dan mengembangkan pengetahuan. Selain itu, peran guru juga sangat menentukan keberhasilan proses pembelajaran tersebut.⁶ Selama kegiatan pembelajaran berlangsung, terjadi interaksi

³ Intan Khoirun Nisa et al., “Studi Literatur: Tren Penelitian Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Untuk Jenjang Sekolah Dasar Tahun 2020-2025” 14, no. 3 (2025): 4999–5010.

⁴ Putri Syafira et al., “Evaluasi Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Di Sekolah Dasar,” *Action Research Journal Indonesia (ARJI)* 6, no. 3 (2024), <https://doi.org/10.61227/arji.v6i3.196>.

⁵ Siti Hartina and AhmaddulHadi, “Pengembangan Aplikasi Media Pembelajaran Berbasis Mobile Apps Untuk Mata Pelajaran Administrasi Infrastruktur Jaringan Di SMK IT,” *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)* 9, no. 1 (March 1, 2021): 181, <https://doi.org/10.24036/voteteknika.v9i1.111258>.

⁶ Dewa Made Adi Andhika Nida, Desak Putu Parmiti, and Adrianus I Wayan Ilia Yuda Sukmana, “Pengembangan Media Kartu Bergambar Berorientasi Pendidikan Karakter Pada Mata

timbang balik antara pihak-pihak yang terlibat. Interaksi tersebut mencakup beberapa unsur penting, yaitu tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, keberadaan guru dan peserta didik, materi yang disampaikan, metode yang digunakan untuk menciptakan suasana belajar yang kondusif, serta evaluasi untuk mengukur tingkat pencapaian tujuan pembelajaran.⁷ Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki peran penting dalam menciptakan proses belajar yang efektif, menarik, dan membantu peserta didik memahami materi dengan lebih baik.

Media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran salah satunya adalah yaitu media buku saku. Penggunaan media buku saku dalam pembelajaran dapat membantu menarik dan memfokuskan perhatian siswa, sehingga mampu meningkatkan motivasi belajar, mendorong interaksi dengan lingkungan, serta menumbuhkan kemandirian dalam diri siswa.⁸ Buku saku merupakan salah satu sumber belajar bagi peserta didik yang termasuk dalam kategori media cetak. Media ini menyajikan materi secara ringkas dan praktis, dengan tampilan yang menarik serta mudah dibawa sehingga mendukung fleksibilitas belajar. Penyajian materi yang dipadukan dengan teks dan ilustrasi materi dapat membantu meningkatkan fokus serta memotivasi peserta didik dalam mempelajari isi dari buku saku

Pelajaran Bahasa Bali,” *Jurnal Edutech Undiksha* 8, no. 1 (July 19, 2020): 16, <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i1.25393>.

⁷ Dewi Pratita, “Penggunaan Media Kartu Gambar Untuk Meningkatkan Hasil Elajar Ekonomi Di SMP,” *PARAMETER: Jurnal Pendidikan Universitas Negeri Jakarta* 25, no. 2 (December 1, 2014): 86–94, <https://doi.org/10.21009/parameter.252.04>.

⁸ Selan Oryanti, Mikael Samin, and Natalia Adel H. N. Mari, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Buku Saku,” *Jurnal Geografi* 19 (2023): 76–90.

tersebut.

Buku saku atau *pocket book* merupakan media cetak berukuran kecil yang dirancang agar lebih praktis, sederhana, dan mudah digunakan. Dengan adanya buku saku dapat mendorong peserta didik untuk belajar secara mandiri, serta berfungsi sebagai salah satu sarana pendukung dalam proses pembelajaran. Dalam pembelajaran juga memerlukan media pembelajaran untuk melengkapi pembelajaran tersebut, banyak media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran, tetapi dalam kenyataannya saat ini dibutuhkan media yang praktis dan menarik.⁹

Sistem pada buku saku ini memiliki gambar atau kata-kata yang dapat dipindai menggunakan perangkat *smartphone* atau tablet. Ketika isi dari buku saku tersebut dipindai dengan aplikasi scan, konten digital seperti video animasi dari youtube atau informasi tambahan akan muncul dalam video yang sudah disediakan di youtube. Tenaga pendidik akan dengan mudah memaksimalkan komunikasi dengan peserta didik melalui visual yang ditampilkan. Hal ini sejalan dengan konsep *augmented content* yang mengintegrasikan elemen digital ke dalam media cetak, sehingga pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menarik.

Augmented content memanfaatkan teknologi digital untuk menciptakan pengalaman yang lebih mendalam dan menarik dibandingkan konten tradisional. Selain itu, *augmented content* disebut sebagai trend

⁹ Mita Rizki Mulyati Trio Ratnasari, Nandang Faturohman, "Dasar, Pengembangan Buku Saku Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Literasi Siswa Sekolah," *Jpdsb* 6, no. 1 (2022): 15–24, <https://stkipsetiabudhi.e-journal.id/jpd>.

yang berkembang dalam strategi pemasaran konten karena kemampuannya menyampaikan informasi yang kompleks dengan cara yang lebih mudah dipahami dan menarik bagi audiens. Penerapan *augmented content* dalam media pembelajaran tidak hanya menekankan pada aspek pemanfaatan teknologi digital, tetapi juga menuntut adanya kemampuan peserta didik dalam memahami serta menginterpretasikan pesan visual yang ditampilkan. Integrasi antara elemen visual dan digital menuntut siswa untuk memiliki kemampuan literasi visual agar dapat mengidentifikasi, menganalisis, dan menafsirkan makna dari konten yang disajikan.

Literasi visual mencakup kemampuan dalam memahami serta menghasilkan pesan berbasis visual. Dengan demikian literasi visual mengacu pada kemampuan individu untuk menafsirkan dan menginterpretasikan makna dari informasi visual sekaligus menyusun pesan visual yang bermakna.¹⁰ Pada awalnya literasi visual digunakan untuk menjelaskan bagaimana individu mengamati suatu objek dan kemudian menafsirkan makna yang didapat dari hasil pengamatan tersebut. Namun saat ini literasi visual berkembang menjadi kemampuan untuk menganalisis berbagai bentuk visual seperti gambar, objek, simbol, warna, dan elemen lain khususnya yang diperoleh melalui media audio visual,

¹⁰ Santi Sidhartani, "Literasi Visual Sebagai Dasar Pemaknaan," *Jurnal Desain* 3, no. 3 (2016):155–63,

<https://www.bing.com/ck/a?!&&p=4665f5a58d13fc39JmltdHM9MTcyNjYxNzYwMCZpZ3VpZD0zMDAzZmZjMC0zNGVILTY2MGMtMDdlZS1lYzkxMzViODY3NmEmaW5zaWQ9NTIzMQ&ptn=3&ver=2&hsh=3&fclid=3003ffc0-34ee-660c-07ee-ec9135b8676a&psq=+literasi+visual%2C+ge+purwanti&u=a1aHR0cHM6Ly9q>

serta menginterpretasikan makna yang terkandung di dalamnya.¹¹

Pembelajaran IPA di sekolah dasar tidak hanya berkonsentrasi pada penguasaan fakta, konsep, dan prinsip, proses penemuan juga diperhatikan. Kebermaknaan pengetahuan adalah apabila dapat diterapkan atau dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari, sehingga membentuk pengalaman belajar bagi siswa. Tujuan pembelajaran IPA adalah untuk membantu siswa memperoleh keterampilan berpikir kritis, memperoleh pemahaman yang lebih baik, dan menumbuhkan minat dan dorongan mereka untuk belajar.¹²

Di sekolah dasar, siswa diharapkan untuk belajar IPA dengan tidak hanya menghafal atau mendengarkan guru secara pasif, sistem pendidikan saat ini menuntut siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran. Siswa akan merasa lebih terlatih dan termotivasi untuk melakukan sesuatu jika materi pembelajaran IPA dipelajari secara langsung. Akibatnya, materi pembelajaran IPA akan lebih mudah diingat apabila siswa berpartisipasi dalam pembelajaran aktif. Seperti permasalahan yang ada di sekolah MI Podorejo Sumbergempol Tulungagung, yang dipilih sebagai lokasi penelitian karena memiliki karakteristik yang sesuai dengan tujuan penelitian, yaitu pengembangan

¹¹ Sri Pratiwi, Tonna Balya, and Reza Prabudi, "Literasi Visual Sebagai Dasar Pemaknaan Karya Audio Visual," *JURNAL SIMBOLIKA: Research and Learning in Communication Study* 5, no. 2 (2019): 145, <https://doi.org/10.31289/simbollika.v5i2.2900>.

¹² Fita Nelyza, Ruslaini Ruslaini, and Trisnia Novika, "Penerapan Active Learning Pada Pembelajaran Ipa Untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Peserta Didik," *Jurnal Tunas Bangsa* 9, no. 2 (2022): 64–77, <https://doi.org/10.46244/tunasbangsa.v9i2.1850>.

media pembelajaran buku saku interaktif berbasis *augmented content*.

Berdasarkan hasil awal yang dilakukan peneliti di MI Podorejo Sumbergempol, diketahui bahwa proses pembelajaran IPA di sekolah tersebut masih dilakukan secara konvensional, yaitu dengan metode ceramah dan penggunaan buku paket serta lembar kerja siswa sebagai sumber belajar utama. Guru belum memanfaatkan media pembelajaran inovatif yang mampu memvisualisasikan konsep-konsep IPA secara konkret dan menarik bagi peserta didik. Kondisi ini menunjukkan adanya kebutuhan akan media pembelajaran yang lebih interaktif dan kontekstual agar peserta didik dapat memahami materi dengan lebih baik. Khususnya pada pembelajaran IPA dalam materi-materi yang bersifat abstrak masih mengalami beberapa kendala. Peserta didik cenderung kesulitan memahami konsep-konsep ilmiah, karena pembelajaran yang berlangsung belum memanfaatkan teknologi yang dapat menghadirkan pengalaman belajar visual dan interaktif. Guru juga menyampaikan bahwa sekolah belum pernah menerapkan media pembelajaran berbasis *augmented content*, padahal teknologi tersebut dapat membantu peserta didik memahami materi melalui tampilan gambar, animasi, atau video yang muncul secara langsung saat barcode dipindai menggunakan perangkat digital.

Selain itu, hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti menunjukkan bahwa literasi visual peserta didik masih tergolong rendah. Banyak siswa yang belum mampu mengartikan gambar atau ilustrasi ilmiah dengan tepat serta kesulitan menghubungkan dengan konsep yang sedang dipelajari. Hal

ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran di kelas belum sepenuhnya menumbuhkan kemampuan visualisasi yang penting dalam pembelajaran IPA. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa proses pembelajaran IPA di MI Podorejo Sumbergempol Tulungagung membutuhkan inovasi media pembelajaran yang tidak hanya menarik dan interaktif, tetapi juga mampu membantu peserta didik mengembangkan literasi visual mereka. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media pembelajaran buku saku interaktif berbasis *augmented content* sebagai upaya untuk menghadirkan pengalaman belajar yang lebih kontekstual, menarik, dan bermakna bagi peserta didik.

Beberapa penelitian terkait tentang pengembangan media buku saku yang telah dilakukan sebelumnya. Pertama, penelitian tentang pengembangan media buku saku yang dilakukan oleh Wirda Nuzulla pada tahun 2023 terbukti layak, akan tetapi penelitian ini berfokus pada pengembangan buku saku digital berbasis mind mapping dan belum memanfaatkan teknologi *augmented content* serta belum menargetkan peningkatan literasi visual siswa. Kedua, penelitian tentang pengembangan media buku saku berbasis literasi numerasi oleh Ilda Efriyanatul Hikmah pada tahun 2024 terbukti kelayakannya dalam materi KPK dan FPB pada mata pelajaran Matematika¹³, penelitian ini juga belum mengintegrasikan konten digital atau *augmented content* ke dalam buku

¹³ Ilda Efriyanatul Hikmah, "Pengembangan Media Pembelajaran Buku Saku Digital Berbasis Literasi Numerasi Materi Kelipatan Persekutuan Terkecil (KPK) Dan Faktor Persekutuan Terbesar (FPB) Mata Pelajaran Matematika Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 3 Jember," no. April (2021): 1–203.

saku dan tidak menekankan pada literasi visual sebagai kompetensi yang ditingkatkan. Kedua penelitian tentang pengembangan media buku saku tersebut sudah terbukti kelayakannya dan keefektifannya untuk mendukung proses pembelajaran, akan tetapi masih terbatas pada media buku saku yang statis tanpa pemanfaatan teknologi *augmented content* atau pemindaian barcode yang dapat melibatkan siswa memvisualisasikan video atau animasi pembelajaran. Selain itu, belum adanya penelitian sebelumnya yang mengembangkan buku saku interaktif berbasis *augmented content* pada mata pelajaran IPA, khususnya pada materi Tata Surya yang sangat membutuhkan visualisasi yang nyata.

Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi masih sangat jarang dilakukan, sehingga inovasi seperti ini sangat dibutuhkan untuk meningkatkan minat dan efektivitas belajar siswa. Salah satu cara inovatif adalah dengan menambahkan konten video yang dicetak dalam bentuk barcode pada buku saku. Saat barcode itu dipindai menggunakan *smartphone* atau perangkat lainnya, secara otomatis akan muncul video-video dari YouTube yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Metode ini tidak hanya menjadikan pembelajaran lebih menarik dan interaktif. Di samping itu, penggunaan video bisa memperkaya literasi visual siswa dengan memberikan simulasi gambar bergerak yang mendukung pemahaman konsep secara lebih mendalam. Dengan begitu, inovasi ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan keterampilan siswa dalam menghadapi era digital.

Berdasarkan permasalahan yang dijabarkan diatas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian *Research and Development* dengan judul : **“Pengembangan Media Pembelajaran Buku Saku Intraktif Berbasis *Augmented Content* pada Mata Pelajaran IPA untuk Mengembangkan Literasi Visual Peserta Didik Kelas 6 MI Podorejo Sumbergempol Tulungagung”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan penjelasan latar belakang di atas dalam penelitian ini dapat diuraikan sejumlah permasalahan sebagai berikut.

- a. Belum pernah memanfaatkan media pembelajaran Buku Saku yang berbasis pada *Augmented Content*.
- b. Pengembangan media pembelajaran yang praktis, inovatif dan sesuai dengan kemajuan teknologi saat ini sangat diperlukan.
- c. Konsentrasi siswa saat mengikuti proses pembelajaran cenderung tidak maksimal.
- d. Hasil belajar siswa pada Mata Pelajaran IPA yang relatif masih rendah.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, peneliti membatasi permasalahan yang berkaitan dengan media. Siswa hanya menggunakan media gambar dan lingkungan sekolah sebagai alat bantu pembelajaran, tanpa memanfaatkan media pengajaran lainnya. Kurangnya pemahaman konkret

yang baik dari siswa selama proses pembelajaran mengakibatkan ketidakmampuan mereka untuk berkonsentrasi dan kesulitan dalam memahami materi yang diajarkan oleh guru. Oleh sebab itu, peneliti berupaya untuk mengembangkan media buku saku guna mendukung pengembangan literasi visual sebagai alat pembelajaran untuk muatan pelajaran IPA mengenai Tata Surya pada Kelas 6.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana pengembangan media pembelajaran buku saku interaktif berbasis *augmented content* pada mata pelajaran IPA untuk mengembangkan literasi visual peserta didik kelas 6 MI Podorejo Sumbergempol Tulungagung?
- b. Bagaimana keefektifan media pembelajaran buku saku interaktif berbasis *augmented content* pada mata pelajaran IPA untuk mengembangkan literasi visual peserta didik kelas 6 MI Podorejo Sumbergempol Tulungagung?

E. Tujuan Penelitian

- a. Untuk mengetahui dan menjelaskan pengembangan media pembelajaran buku saku interaktif berbasis *augmented content* pada mata pelajaran IPA untuk mengembangkan literasi visual peserta didik kelas 6 MI Podorejo Sumbergempol Tulungagung

- b. Untuk mengetahui dan menjelaskan keefektifan media pembelajaran buku saku interaktif berbasis *augmented content* pada mata pelajaran IPA untuk mengembangkan literasi visual peserta didik kelas 6 MI Podorejo Sumbergempol Tulungagung

F. Spesifikasi Produk

Dalam penelitian ini, media yang dikembangkan adalah buku saku sebagai alat pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam yang disesuaikan dengan materi Tata Surya. Tujuannya adalah untuk meningkatkan kemampuan literasi digital dan visual siswa.

Spesifikasi produk yang dimaksud bertujuan untuk memberikan pemahaman menyeluruh tentang karakteristik produk yang diinginkan dari suatu proses pengembangan. Berikut adalah rincian spesifikasi produk pengembangan media pembelajaran yang berbentuk buku saku:

1. Jenis media buku saku berbasis *augmented content*, yaitu media cetak berukuran kecil yang dilengkapi dengan barcode yang dapat discan menggunakan perangkat *smartphone* untuk menampilkan video pembelajaran dari Youtube yang relevan dengan isi materi
2. Memiliki bentuk persegi panjang berukuran 10,5 cm x 14,5 cm (A6) dan berisikan 28 halaman agar mudah dan ringan dibawa siswa
3. Pada sampul depan terdapat judul buku, nama dan kelas pemilik buku dan gambar-gambar menarik
4. Berisi materi-materi kompetensi dasar tentang materi Tata Surya yang dicantumkan dan dilengkapi dengan gambar

5. Setiap sub materi dilengkapi dengan barcode yang menautkan ke video Youtube. Video tersebut berisi penjelasan visual atau animasi tentang materi
6. Pembuatan desain buku saku dengan menggunakan aplikasi desain Canva, karena canva sudah terintegrasikan dengan *QR Code*

G. Kegunaan Penelitian

1. Kegunaan Teoretik

- a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai referensi atau acuan bagi mahasiswa Program Studi Madrasah Ibtidaiyah dalam penelitian dan Pengembangan Media Buku Saku Interaktif Berbasis *Augmented Content* untuk meningkatkan Literasi Visual Siswa Kelas 6 Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam.
- b. Dapat memperkaya keilmuan, terutama inovasi dalam mengembangkan Media Buku Saku Interaktif Berbasis *Augmented Content* untuk meningkatkan Literasi Visual Siswa Kelas 6 Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam.
- c. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam mengembangkan keilmuan serta memperluas wawasan peneliti mengenai pengembangan media buku saku dalam pembelajaran IPA untuk meningkatkan literasi visual peserta didik kelas 6.
- d. Memberikan kontribusi terhadap teori pengembangan media pembelajaran berbasis *augmented content* sebagai pendekatan baru dalam integrasi teknologi di pendidikan dasar.

2. Kegunaan Praktis

a. Bagi Siswa

- 1) Menyediakan media pembelajaran yang menyenangkan, menarik, dan mudah digunakan.
- 2) Meningkatkan kemampuan literasi visual yang relevan dengan tantangan pembelajaran abad 21.
- 3) Membantu memahami konsep-konsep IPA yang abstrak melalui media yang konkret dan visual.

b. Bagi Guru

- 1) Memberikan alternatif media pembelajaran yang inovatif dan interaktif.
- 2) Membantu guru menyampaikan materi IPA dengan pendekatan visual dan digital yang lebih mudah dipahami siswa.
- 3) Meningkatkan efektivitas dan variasi dalam proses pembelajaran di kelas.

c. Bagi Sekolah

- 1) Mendukung pelaksanaan pembelajaran berbasis teknologi yang sesuai dengan kebijakan Merdeka Belajar.
- 2) Menjadi model pengembangan media pembelajaran berbasis Augmented Content sederhana yang dapat direplikasi pada mata pelajaran lain.

d. Bagi Peneliti

- 1) Menjadi referensi dan dasar pengembangan media pembelajaran berbasis digital lainnya.
- 2) Memberikan gambaran teknis dan prosedural tentang pengembangan media berbasis R&D di tingkat sekolah dasar.

H. Penegasan Istilah

1. Penegasan Konseptual

a. Media Buku Saku

Media merupakan segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Media mencakup segala jenis alat fisik yang mampu menyajikan pesan serta memotivasi siswa dalam proses belajar seperti buku, film, kaset, dan lain-lain.¹⁴ Buku saku adalah jenis media cetak berukuran kecil yang mudah diselipkan ke dalam kantong baju dan sangat praktis untuk dibawa.

b. *Augmented Content*

Augmented Content adalah konten tambahan yang memungkinkan informasi digital ditanamkan ke dalam media fisik, membuat pembelajaran lebih interaktif, mendalama, dan menarik.¹⁵

Augmented Content adalah konten digital yang ditambahkan (*augmented*) ke dalam lingkungan nyata melalui perangkat digital

¹⁴ Muhammad Ramli, *Media Teknologi Pembelajaran*, IAIN Antasari Press, 2012.

¹⁵ Steve Chi-Yin Yuen, Gallayanee Yaoyuneyong, and Erik Johnson, "Augmented Reality: An Overview and Five Directions for AR in Education," *Journal of Educational Technology Development and Exchange* 4, no. 1 (June 1, 2011), <https://doi.org/10.18785/jetde.0401.10>.

seperti smartphone atau tablet. Konten ini dapat berupa teks, gambar, video, animasi, atau model 3D yang muncul ketika pengguna memindai objek fisik (seperti gambar atau QR code) menggunakan aplikasi atau kamera perangkat digital.

c. Literasi Visual

Literasi visual didefinisikan kemampuan memahami berbagai bentuk Bahasa visual serta menerapkan pemahaman itu untuk berkomunikasi dan berinteraksi dengan lingkungannya.¹⁶ Literasi visual diperlukan agar seseorang mampu memahami dan mengapresiasi karya seni rupa, yang memengaruhi kemampuan berkreasi atau menghasilkan karya visual.

2. Definisi Operasioanl

a. Media Buku Saku

Buku saku memiliki ciri khas yang membedakannya dari bahan ajar lainnya, yaitu dari segi ukuran buku dan kemudahan penggunaannya. Ukuran kecil yang dimiliki buku saku memungkinkan siswa mempelajarinya di mana saja.¹⁷ Meskipun ukuran kecil, buku saku berisi materi yang lengkap dengan disertai kombinasi *barcode*.

b. *Augmented Content*

¹⁶ Sidhartani, "Literasi Visual Sebagai Dasar Pemaknaan."

¹⁷ Sri Melyanti, "Pengembangan Media Pembelajaran Buku Saku Berbasis Mind Mapping Untuk Pembelajaran Ekonomi Kelas XI," *Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Makassar*, n.d.

Dalam konteks ini, *augmented content* dioperasionalkan sebagai media pembelajaran berbasis AR yang menampilkan informasi tambahan seperti gambar 3D, teks, video, atau audio, yang bertujuan untuk meningkatkan pengalaman belajar siswa, keterlibatan, dan pemahaman materi. Indikator pengukuran mencakup: (1) kualitas visual dan interaktivitas konten, (2) relevansi materi dengan tujuan pembelajaran, dan (3) tingkat keterlibatan dan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari.

c. Literasi Visual

Literasi visual meliputi kemampuan individu untuk menerjemahkan serta menginterpretasikan makna dari pesan visual, sekaligus menyusun pesan visual yang penuh arti. Seperti penguasaan literasi visual terlihat ketika seseorang mampu memaknai dan memahami pesan visual yang diterimannya, sehingga bisa memberikan respon yang tepat dan sesuai dengan pesan tersebut.¹⁸ Indikator pengukuran visual meliputi: (1) kejelasan gambar atau ilustrasi, (2) daya tarik visual, dan (3) kemudahan dalam memahami informasi yang disajikan secara visual.

¹⁸ Sidhartani, "Literasi Visual Sebagai Dasar Pemaknaan."