

BAB I

LATAR BELAKANG

1.1 Latar Belakang

Pendidikan memegang posisi esensial untuk mendongkrak mutu sumber daya manusia yang kompeten, memiliki karakter, serta siap berkompetisi pada tingkat global. Abdillah (2024) menegaskan bahwa pendidikan memegang fungsi vital guna mengoptimalkan mutu sumber daya manusia supaya tangguh menghadapi persaingan di masa globalisasi. Pendidikan tidak sebatas menjadi sarana penyaluran ilmu pengetahuan, melainkan bertindak selaku mekanisme optimalisasi kapasitas siswa secara komprehensif, yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik (Khairiyah & Dewinda, 2022). Maka dari itu, pendidikan menjadi pilar esensial bagi kemajuan sebuah negara sebab fungsinya yang krusial dalam mencetak sumber daya manusia berkualitas yang sanggup merespons dinamika perubahan zaman, sekaligus menjadi kunci dalam menciptakan generasi yang berdaya saing tinggi (Hasibuan et al., 2024).

Pendidikan abad ke-21 menuntut peserta didik tidak hanya memiliki kemampuan akademik, melainkan juga kecakapan berpikir secara kritis, kreatif, kolaboratif, serta komunikatif supaya dapat menyesuaikan diri terhadap transformasi yang berlangsung pesat (Sutarto, 2023). Sejalan dengan tuntutan tersebut, pemerintah Indonesia menerapkan Kurikulum Merdeka sebagai upaya meningkatkan kualitas pembelajaran. Kurikulum ini menekankan proses belajar yang berorientasi pada siswa, peningkatan kapasitas, dan pembentukan watak berlandaskan Profil Pelajar Pancasila (Sutisna et al., 2021). Kurikulum

memberikan keleluasaan kepada pendidik guna menyusun proses belajar yang relevan, kontekstual, serta bermakna yang disesuaikan dengan kondisi dan keperluan siswa. Posisi pendidik pada situasi ini bukan sekadar menjadi pemateri, melainkan juga bertindak selaku fasilitator guna membangun atmosfer belajar yang dinamis dan kolaboratif (Basyori, 2023), yang mana interaksi dan kontribusi langsung dari siswa menjadi tolok ukur pokok dari pencapaian proses belajar (Fitrianti & Hidayati, 2023).

Salah satu pendekatan utama yang didorong dalam Kurikulum Merdeka adalah metode pembelajaran secara mendalam yang kerap disebut sebagai istilah *deep learning*. Perlu ditegaskan bahwa istilah *deep learning* dalam konteks ini merujuk pada pendekatan pedagogis (*deep learning as a pedagogical approach*), bukan pada teknologi kecerdasan buatan (*artificial intelligence deep learning*). Kemendikbudristek mendefinisikan *deep learning* sebagai pendekatan pembelajaran yang mendorong peserta didik untuk memahami substansi materi secara komprehensif, menghubungkan ilmu yang didapat dengan realitas kehidupan sehari-hari, dan mengaplikasikannya guna menyelesaikan persoalan yang nyata. Fullan dan Langworthy (2014), melalui kerangka *New Pedagogies for Deep Learning (NPDL)*, menjelaskan bahwa pendekatan ini berfokus pada tiga dimensi utama: pembelajaran yang bermakna (*meaningful learning*), pembelajaran yang memberdayakan (*empowered learning*), dan pembelajaran yang menyenangkan (*joyful learning*). Berbeda dengan pembelajaran permukaan (*surface learning*) yang berorientasi hafalan, *deep learning* mendorong partisipasi proaktif, investigasi, serta kerja sama antar siswa guna mengkonstruksi pengetahuannya secara

independen (Nur et al., 2025). Metode ini memiliki fungsi krusial guna menstimulasi kecakapan kognitif tingkat tinggi yang mencakup pemikiran kritis, kreatif, serta analitis (Li & Chang, 2024), dan secara empiris terbukti dapat mendongkrak kapasitas berpikir kritis maupun pemecahan persoalan pada siswa secara nyata (Julianti, 2026).

Walaupun demikian, dalam praktiknya, implementasi metode *deep learning* pada instansi pendidikan masih menjumpai kendala-kendala yang krusial. Sistem pendidikan di Indonesia menghadapi tantangan yang semakin kompleks, terutama dalam menyesuaikan proses pembelajaran dengan kebutuhan abad ke-21 (Aulia & Ramadhan, 2025). Tantangan tersebut meliputi rendahnya keterampilan berpikir kritis, keterbatasan inovasi pembelajaran, serta kesenjangan pemanfaatan teknologi di sekolah. Sarifah dan Nurita (2023) menegaskan bahwa kapasitas berpikir kritis pelajar di Indonesia masih tergolong minim.

Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran juga belum optimal; banyak sekolah yang belum memaksimalkan fasilitas teknologi yang tersedia untuk memfasilitasi proses belajar yang komunikatif serta mendalam, yang berakibat pada aktivitas belajar yang tetap didominasi oleh metode konvensional dan berfokus pada pendidik (Hilmiah & Salahudin, 2024). Kondisi serupa ditemukan pada pembelajaran Administrasi Perkantoran di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), khususnya pada materi prosedur penyimpanan arsip yang bersifat konseptual sekaligus prosedural. Materi ini sering disampaikan secara konvensional tanpa visualisasi yang memadai, sehingga peserta didik kesulitan memahami alur dan penerapan prosedur secara nyata, yang pada akhirnya

berpotensi menimbulkan miskonsepsi dalam memahami prosedur kerja kearsipan.

Kesenjangan antara tuntutan Kurikulum Merdeka yang mendorong pendekatan *deep learning* dengan praktik pembelajaran yang masih konvensional menunjukkan perlunya inovasi media pembelajaran yang interaktif dan kontekstual. Mutu proses edukasi sangat bergantung pada metode serta instrumen yang diaplikasikan oleh pendidik ketika mentransfer ilmu, mengingat pemilihan media berpengaruh signifikan terhadap kecakapan abad ke-21 pada diri siswa (Fonna & Mufus, 2024). Pembaruan instrumen belajar memegang fungsi esensial guna mendongkrak mutu edukasi di instansi pendidikan (Widodo & Nursaptini, 2020). Pernyataan tersebut sejalan dengan temuan Putri et al., (2023) yang menegaskan bahwa pencapaian dari implementasi metode *deep learning* sangat ditentukan oleh ketersediaan sarana belajar interaktif yang dapat mengakomodasi partisipasi proaktif dari siswa.

Selain itu, peserta didik saat ini merupakan bagian dari Generasi Z yang sejak lahir telah akrab dengan teknologi digital. Quimpan dan Bauyot (2025) menyoroti bahwa pendidik yang berinteraksi dengan Generasi Z perlu menerapkan metode pembelajaran yang interaktif dan inovatif guna meningkatkan partisipasi peserta didik serta membangun suasana belajar yang inklusif dan adaptif. Oleh karena itu, muncul keharusan yang krusial terkait sarana edukasi berbasis digital yang tidak sebatas menyajikan informasi, namun juga sanggup memfasilitasi pengalaman belajar yang mendalam serta sesuai dengan konteks (Ballesteros et al, 2024; Arsyad, 2020).

Salah satu inovasi yang berpotensi menjawab kesenjangan tersebut adalah perancangan sarana belajar *Flipbook* terintegrasi *Augmented Reality* yang wujudnya berupa modul elektronik interaktif yang bisa dioperasikan via gawai ataupun komputer tanpa batasan ruang dan waktu, yang berdampak pada peningkatan fleksibilitas serta kepraktisan belajar bagi peserta didik. Penggunaan media berbasis digital terbukti mampu meningkatkan keterlibatan dan keberhasilan kegiatan belajar (Christopoulos & Sprangers, 2021). *Flipbook* (AR) merupakan teknologi yang mengintegrasikan objek digital ke dalam suasana di dunia riil, memicu terjadinya pengalaman belajar yang mendalam dan nyata (Sun et al., 2025). Mustakim (2026) menyatakan bahwa penerapan AR pada kegiatan belajar mampu menyempurnakan penguasaan konsep dan mendorong minat belajar siswa melalui penyajian materi yang lebih hidup dan nyata.

Sejumlah penelitian telah membuktikan efektivitas media (AR) berbasis R dalam proses edukasi. Saraswati et al. (2025) memaparkan bahwa sarana terintegrasi AR menyediakan variasi komponen penyampaian informasi yang mencakup teks, visual, suara, hingga animasi yang interaktif, yang menjadikan pemaparan konsep tampil lebih atraktif dan gampang diserap oleh pelajar sekaligus berperan dalam mereduksi terjadinya miskonsepsi dalam proses pembelajaran. Huda dan Wardani (2025) menunjukkan bahwa sarana edukasi berlandaskan AR memberikan pengaruh positif pada tingkat partisipasi serta penguasaan materi pelajar jika disandingkan dengan sarana tradisional, sejalan dengan riset Mekheimer (2025) yang mengemukakan bahwa pemanfaatan teknologi pada kegiatan belajar mampu secara nyata mendongkrak dorongan

serta kontribusi pelajar. Selanjutnya, Ramadhani dan Pratiwi (2025) menarik kesimpulan bahwa instrumen ajar berlandaskan AR masuk dalam kategori amat pantas untuk diimplementasikan pada kegiatan belajar dan mendapatkan reaksi yang amat positif dari kalangan pelajar.

Meskipun kombinasi (AR) dan AR telah terbukti efektif dalam berbagai konteks pembelajaran, penerapannya pada mata pelajaran Administrasi Perkantoran di SMK khususnya pada materi prosedur penyimpanan arsip masih sangat terbatas dan belum banyak diteliti. Materi kearsipan yang bersifat prosedural memerlukan visualisasi yang konkret dan interaktif agar peserta didik sanggup menguasai tahapan operasional secara konkret, alih-alih hanya menelaah tulisan ataupun mencatat ulang. Maka dari itu, studi riset dan pengembangan ini esensial untuk dieksekusi guna menghasilkan serta memvalidasi kesesuaian sarana belajar *Flipbook* terintegrasi *Augmented Reality* terkait pokok bahasan prosedur penyimpanan arsip di kelas XI SMK Negeri 44 Jakarta. Melalui visualisasi yang nyata, interaktif, dan kontekstual, media ini diharapkan mampu mendukung penerapan pendekatan deep learning sesuai tuntutan Kurikulum Merdeka, sekaligus mendongkrak penguasaan materi serta partisipasi proaktif siswa pada aktivitas belajar yang bermakna.

Dengan demikian, berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan sarana edukasi berlandaskan teknologi mempunyai prospek yang signifikan guna mendongkrak mutu aktivitas belajar. Hal tersebut khususnya relevan pada integrasi antara AR dengan *Flipbook*. Walaupun begitu, inovasi teknologi ini belumlah masif diaplikasikan, terkhusus pada mata pelajaran administrasi perkantoran di tingkat sekolah menengah kejuruan. Materi tentang

cara menyimpan arsip yang sangat konseptual dan praktis sering kali disampaikan secara konvensional, yang membuat pembelajaran kurang menarik dan tidak efektif.

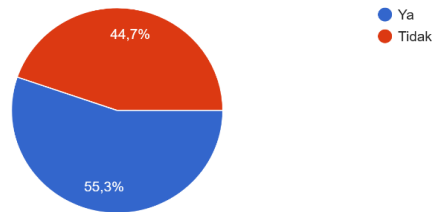
Situasi tersebut kerap kali mengakibatkan pelajar kesusahan dalam menangkap tahapan dan implementasi prosedur secara riil. Maka dari itu, dibutuhkan perancangan sarana edukasi yang bukan sekadar bernilai informatif, melainkan juga interaktif serta sesuai konteks guna memfasilitasi proses belajar yang lebih optimal. Perancangan sarana belajar *Flipbook* terintegrasi *Augmented Reality* diproyeksikan mampu bertindak selaku pemecahan masalah untuk merespons kendala tersebut.

Melalui visualisasi yang lebih nyata dan interaktif, peserta didik dapat menguasai substansi materi tahapan penyusunan arsip secara komprehensif sekaligus mendongkrak partisipasi mereka pada aktivitas belajar. Oleh karena itu, studi ini krusial untuk dieksekusi dalam rangka menyusun dan memvalidasi proporsi kelayakan sarana belajar berlandaskan AR pada pokok bahasan prosedur penyimpanan arsip di kelas XI SMK Negeri 44 Jakarta.

Untuk memperkuat latar belakang tersebut, dilakukan pra-survei guna memperoleh gambaran awal mengenai kondisi nyata pembelajaran di kelas. Data pra-survei memaparkan bahwa pemanfaatan sarana edukasi pada pokok bahasan prosedur penyimpanan arsip masih terpusat pada pendekatan tradisional, layaknya pemakaian modul fisik serta paparan *slide* biasa. Lebih lanjut, mayoritas pelajar mengonfirmasi adanya kesulitan dalam mencerna tahapan prosedur kearsipan yang karakternya terstruktur, dan juga merasa tidak begitu antusias terhadap sarana edukasi yang diaplikasikan dewasa ini.

1. Apakah media pembelajaran yang digunakan saat ini (seperti buku cetak atau PowerPoint) membuat Anda merasa cepat bosan saat belajar di kelas?

38 jawaban

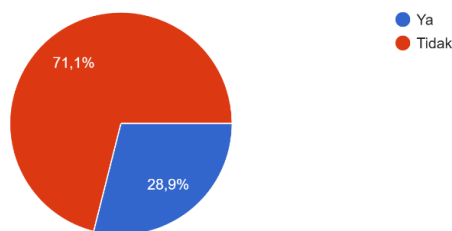


Gambar 1. 1 pra-survey tingkat ketertarikan terhadap media pembelajaran

Berdasarkan hasil pra-survey, pada pertanyaan pertama diperoleh data bahwa sebanyak 55,3% responden menyatakan merasa cepat bosan dengan sarana belajar yang diaplikasikan dewasa ini, semisal buku fisik ataupun PowerPoint, sementara 44,7% sampel menjawab sebaliknya. Fakta tersebut mengindikasikan bahwa mayoritas pelajar mulai merasakan titik jenuh terhadap sarana edukasi konvensional.

2. Pernahkah Anda menggunakan media pembelajaran berbasis Augmented Reality (AR) atau objek 3D di sekolah sebelumnya?

38 jawaban



Gambar 1. 2 pra-survey pengalaman penggunaan media pembelajaran

Pada pertanyaan kedua, sebanyak 71,1% responden menyatakan belum pernah menggunakan media pembelajaran berbasis *Flipbook(AR)* atau objek 3D di sekolah sebelumnya, sedangkan 28,9% responden

menyatakan pernah. Data ini mengindikasikan bahwa pemanfaatan teknologi AR pada proses edukasi belum mencapai taraf maksimal.

Selanjutnya, pada pertanyaan ketiga diperoleh hasil bahwa mayoritas responden, yaitu sebesar 81,6%, mengalami kesulitan dalam membayangkan suatu proses atau urutan kejadian ketika materi hanya disajikan melalui gambar atau bagan dalam buku. Sementara itu, 18,4% responden menyatakan tidak mengalami kesulitan. Temuan ini mengindikasikan bahwa pemaparan materi melalui format visual yang statis masih kurang efektif dalam membantu siswa memahami konsep secara menyeluruh.

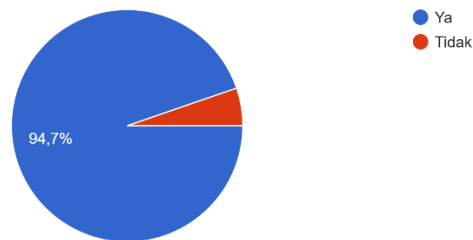


Gambar 1. 3 pra-survey kesulitan kemahami materi

Pada pertanyaan keempat, hampir seluruh responden, yaitu sebesar 94,7%, mengemukakan bahwa mereka lebih gampang menguasai substansi materi jika dibarengi oleh visualisasi yang atraktif, semacam ilustrasi 3D ataupun wujud interaktif. Fakta tersebut menguatkan bahwa pemakaian sarana edukasi yang sifatnya lebih dinamis serta interaktif memegang fungsi esensial guna mendongkrak penguasaan materi siswa.

4. Apakah Anda lebih mudah memahami materi jika disertai visualisasi yang menarik seperti gambar 3D atau tampilan interaktif?

38 jawaban

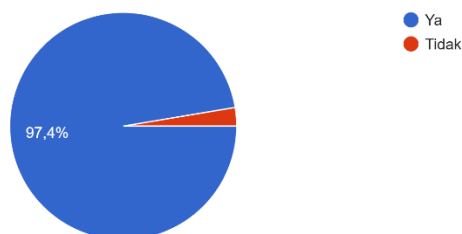


Gambar 1. 4 pra-survey pemahaman siswa terhadap materi melalui visualisasi

Adapun pada pertanyaan kelima, sebanyak 97,4% responden memperlihatkan antusiasme yang amat besar guna menjajal sarana baru yang mampu menampilkan objek secara nyata melalui kamera *smartphone*. Sementara itu, hanya sebagian kecil responden yang menyatakan tidak tertarik. Hasil ini mengindikasikan adanya peluang signifikan pada perancangan sarana belajar berlandaskan teknologi, terkhusus *Flipbook* terintegrasi *Augmented Reality*, yang dipandang sanggup mendongkrak antusiasme serta dorongan belajar siswa.

5. Apakah Anda tertarik mencoba media pembelajaran baru yang dapat menampilkan objek secara nyata melalui kamera *smartphone*?

38 jawaban



Gambar 1. 5 pra-survey minat siswa terhadap media pembelajaran berbasis AR

Merujuk pada temuan observasi yang dieksekusi oleh periset pada siswa kelas XI SMK Negeri 44 Jakarta, dan diperkuat oleh landasan data pra-survei yang didapat, bisa ditarik kesimpulan bahwa pemakaian sarana edukasi saat ini belumlah secara paripurna sanggup mengakomodasi keperluan siswa guna menguasai materi secara optimal. Maka dari itu, dibutuhkan perancangan sarana belajar yang sifatnya lebih inovatif, interaktif, serta sesuai dengan konteks. Melalui hal tersebut, instrumen pra-survei ini berfungsi sebagai fondasi yang kukuh bagi periset guna menyusun sarana edukasi *Flipbook* terintegrasi *Augmented Reality* yang diproyeksikan mampu mendongkrak penguasaan materi, antusiasme, serta partisipasi siswa pada kegiatan belajar mengajar.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran *Flipbook* berbasis *Augmented Reality* pada materi prosedur penyimpanan arsip di kelas XI SMK Negeri 44 Jakarta?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran *Flipbook* berbasis *Augmented Reality* yang dikembangkan ditinjau dari aspek materi, media, dan pembelajaran?
3. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran *Flipbook* berbasis *Augmented Reality* pada materi prosedur penyimpanan arsip?

4. Bagaimana efektivitas penggunaan media pembelajaran *Flipbook* berbasis *Augmented Reality* pada materi prosedur penyimpanan arsip?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengembangkan media pembelajaran *Flipbook* berbasis *Augmented Reality* pada materi prosedur penyimpanan arsip di kelas XI SMK Negeri 44 Jakarta.
2. Untuk menganalisis kelayakan media pembelajaran *Flipbook* berbasis *Augmented Reality* yang dikembangkan berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran.
3. Untuk menganalisis kepraktisan media pembelajaran *Flipbook* berbasis *Augmented Reality* pada materi prosedur penyimpanan arsip
4. Untuk menganalisis bagaimana efektivitas penggunaan media pembelajaran *Flipbook* berbasis *Augmented Reality* pada materi prosedur penyimpanan arsip

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Menambah referensi dalam pengembangan media pembelajaran *Flipbook* berbasis *Augmented Reality* pada Materi Prosedur Penyimpanan kelas XI SMK Negeri 44 Jakarta.

1.4.2 Manfaat Praktis

- 1) Bagi Guru: Sebagai inovasi dan referensi dalam mengembangkan media pembelajaran digital yang menarik, interaktif, serta mudah diakses untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran kearsipan.
- 2) Bagi Peaerta Dididk: Meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman materi.
- 3) Bagi Sekolah: Mendukung inovasi pembelajaran berbasis teknologi di SMK Negeri 44 Jakarta.

