

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Perkembangan teknologi dan informasi pada era digital saat ini telah membawa perubahan besar dalam berbagai bidang, termasuk dunia pendidikan. Perkembangan teknologi dinilai sangat bermanfaat dalam mendukung proses pembelajaran, seiring dengan pemanfaatan teknologi informasi yang semakin canggih pada masa kini (Wulandari, 2023). Pemanfaatan teknologi dalam proses belajar mengajar tidak hanya membantu guru dalam menyampaikan materi, tetapi juga mampu meningkatkan keaktifan dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. Pentingnya adaptasi dengan zaman, tuntutan pembelajaran kini guru dituntut untuk mampu menghadirkan pembelajaran yang kreatif, inovatif, serta memanfaatkan media interaktif yang relevan dengan kebutuhan peserta didik (Dahlan et al., 2025).

Kebutuhan akan pembelajaran berbasis teknologi tersebut menjadi semakin relevan ketika diterapkan pada pendidikan kejuruan, yang menuntut kesiapan peserta didik dalam menghadapi dunia kerja. Pembelajaran di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), khususnya pada jurusan Manajemen Perkantoran, memiliki karakteristik peserta didik cenderung membutuhkan pembelajaran yang praktis, visual, dan kontekstual. Hal ini disebabkan oleh tujuan pembelajaran di SMK yang menekankan pada penguasaan kompetensi keterampilan kerja.

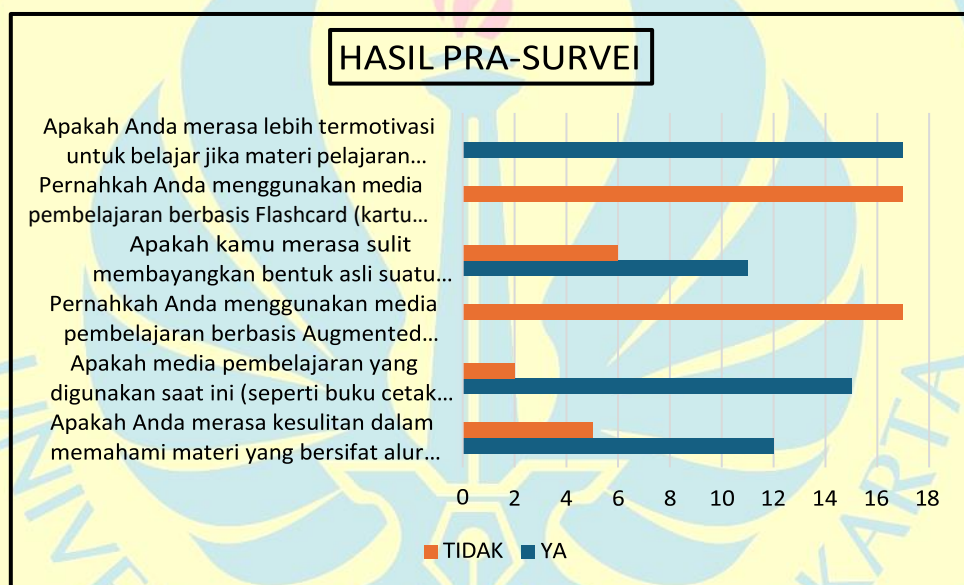
Salah satu kompetensi penting yang diajarkan dalam mata pelajaran kejuruan Manajemen Perkantoran adalah Administrasi Umum. Dalam mata pelajaran tersebut terdapat materi Penanganan Surat. Materi ini melatih peserta didik untuk memahami prosedur pengelolaan surat masuk dan surat keluar sebagai bagian dari kegiatan administrasi yang umum dilakukan di dunia perkantoran.

Penanganan surat di lingkungan perkantoran umumnya dilakukan melalui dua sistem, yaitu menggunakan buku agenda dan kartu kendali, yang masing-masing memiliki prosedur dan karakteristik tersendiri. Penelitian tentang efektivitas administrasi oleh Rahmawati et al., (2025) juga menyatakan bahwa pengelolaan arsip dinamis perlu diawali dengan proses pendokumentasian setiap arsip secara sistematis, baik melalui buku agenda, kartu kendali, maupun pemanfaatan aplikasi digital seperti e-agenda atau aplikasi SRIKANDI.

Namun, kondisi yang ditemukan dari hasil observasi penelitian melalui kegiatan pembelajaran di kelas XI jurusan Manajemen Perkantoran SMKN 44 Jakarta terkait berbagai kendala yang muncul selama proses pembelajaran Administrasi Umum, khususnya materi penanganan yang surat sering kali menghadapi berbagai permasalahan. Materi ini bersifat sistematis dan konseptual terkadang menyebabkan peserta didik kesulitan dalam memahami alur pengelolaan surat serta mengenali jenis-jenis surat secara tepat. Selain itu, media pembelajaran yang digunakan guru masih cenderung terbatas, seperti buku paket, Lembar Kerja Siswa (LKS), atau *e-book* yang kurang mampu

memberikan pengalaman belajar yang efektif dan menarik. Kondisi ini mengakibatkan peserta didik kurang termotivasi dan mengalami kesulitan dalam mengaitkan teori dengan praktik nyata di dunia kerja.

Identifikasi masalah tidak hanya dilakukan dengan observasi langsung pada kegiatan pembelajaran di kelas. Peneliti juga menyebarkan angket kepada sebagian peserta didik. Berdasarkan hasil pra-survei yang dilakukan pada peserta didik kelas XI Manajemen Perkantoran di SMKN 44 Jakarta terhadap 17 responden.



Gambar 1.1 Hasil Data Pra-Survei

Sumber: Diolah oleh Peneliti (2026)

Berdasarkan data hasil pra-survei yang telah disebarakan kepada siswa, pertanyaan tentang ” Apakah Anda merasa kesulitan dalam memahami materi yang bersifat alur penanganan secara sistematis?” dari 17 responden, sebanyak 12 siswa (70,6%) menyatakan kesulitan dalam memahami materi yang bersifat

alur atau prosedural. Hal ini membuktikan bahwa materi Penanganan Surat dengan sistem Kartu Kendali yang memiliki alur panjang dari awal hingga akhir melewati proses yang sulit diserap jika hanya melalui penjelasan teks saja. Persentase yang tinggi ini menunjukkan adanya hambatan kognitif siswa dalam memahami proses administrasi yang berurutan.

Data menunjukkan angka yang berbeda, di mana 15 siswa (88,2%) merasa bahwa media pembelajaran yang digunakan saat ini kurang menarik atau membosankan. Hal ini menjadi jawaban dari pertanyaan ” Apakah media pembelajaran yang digunakan saat ini (seperti buku cetak atau PPT) membuat Anda merasa cepat bosan saat belajar di kelas?”, menjadi sinyal kuat bahwa metode biasa sudah tidak lagi sejalan dengan gaya belajar generasi sekarang. Kesenjangan ini memicu rendahnya motivasi belajar siswa di kelas.

Sebanyak 11 siswa (64,7%) juga mengaku sulit membayangkan bentuk asli suatu urutan kejadian atau fisik dokumen jika hanya melihat gambar di buku. Dari pertanyaan ” Apakah kamu merasa sulit membayangkan bentuk asli suatu urutan kejadian jika hanya melihat gambar bagan di buku paket?”, masalah visualisasi menjadi sangat krusial dalam materi. Rendahnya kemampuan visualisasi ini menjadi alasan kuat mengapa teknologi 3D seperti AR sangat dibutuhkan.

Fakta yang ditemukan 17 siswa menyatakan belum pernah menggunakan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* (AR). Sama halnya dengan AR, sebanyak 100% belum pernah menggunakan media

berbasis *Flashcard* dalam pembelajaran mereka. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran lain masih sangat jarang ditemukan di jurusan Manajemen Perkantoran.

Selain itu, 17 siswa menyatakan bahwa mereka akan jauh lebih termotivasi untuk belajar jika materi pelajaran ditampilkan secara interaktif. Angka kepuasan yang mencapai 100% ini menjadi harapan bahwa produk *Flashcard* berbasis AR yang akan dikembangkan dapat diterima dengan sangat baik siswa karena sesuai dengan minat dan harapan para siswa.

Berdasarkan telaah terhadap berbagai penelitian terdahulu, juga ditemukan adanya keterkaitan hasil penelitian yang memperkuat urgensi pengembangan media pada penelitian ini. Penelitian mengenai penggunaan *Flashcard* berbasis *Augmented Reality* (AR) dapat diterapkan pada banyak materi pelajaran. Seperti pada penelitian Nizar et al. (2025), yang meneliti penggunaan *Flashcard* berbasis *Augmented Reality* (AR) pada kosakata bahasa Inggris. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan hasil belajar yang signifikan, dengan kenaikan nilai rata-rata dari 54,74 menjadi 72,63 serta nilai signifikansi $0,000 < 0,05$. Hal ini membuktikan bahwa integrasi teknologi AR ke dalam media kartu fisik secara statistik mampu meningkatkan retensi ingatan dan pemahaman siswa secara efektif.

Selain aspek hasil belajar, validitas media berbasis AR juga telah teruji dalam berbagai bidang. Pada penelitian penggunaan *Flashcard* berbasis *Augmented Reality* (AR) materi Ekosistem oleh Rahmatan et al. (2025), media

Flashcard AR memperoleh tingkat validitas sebesar 89%, yang dikategorikan sangat layak dari aspek fisik maupun kemudahan penggunaan. Keunggulan ini diperkuat oleh penelitian pada materi Sistem Pencernaan kelas XI yang diteliti oleh Aini & Nurcahyanto (2025), menunjukkan respon guru mencapai 95% dan respon siswa sebesar 85,3% yang secara efektif meningkatkan motivasi, interaksi, dan pemahaman siswa terhadap materi. Temuan tersebut menunjukkan bahwa teknologi AR mampu meningkatkan motivasi, interaksi, dan kemampuan visualisasi siswa terhadap materi yang bersifat abstrak atau sulit diamati secara langsung.

Meskipun penggunaan teknologi AR dan *Flashcard* telah terbukti valid dan efektif dalam berbagai konteks, peneliti menemukan beberapa *gap* penelitian yang menjadi landasan dilakukannya penelitian ini. Kebaruan penelitian ini terletak pada pengembangan media pembelajaran berupa *flashcard* berbasis *Augmented Reality* (AR) yang secara khusus dirancang untuk materi Penanganan Surat dengan sistem kartu kendali pada Fase F Program Keahlian Manajemen Perkantoran di SMK. Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang umumnya menerapkan *Flashcard* AR pada mata pelajaran sains maupun bahasa, penelitian ini mengintegrasikan visualisasi objek tiga dimensi dan simulasi alur prosedural penanganan surat ke dalam media *flashcard* sehingga peserta didik dapat memahami proses administrasi surat secara lebih konkret, interaktif, dan kontekstual sesuai kebutuhan pembelajaran vokasi.

Berdasarkan hasil analisis tersebut, penggunaan media *flashcard* berbasis *Augmented Reality* sangat jarang ditemukan di jenjang Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Pemanfaatan teknologi *Augmented Reality* (AR) dalam media pembelajaran. AR memiliki keunggulan dalam menampilkan objek tiga dimensi (3D) dan memberikan visualisasi interaktif, sehingga mampu menjembatani kesenjangan antara konsep dan pengalaman nyata. Bersamaan dengan itu, *flashcard* merupakan media pembelajaran sederhana yang praktis dan efektif untuk membantu peserta didik mengingat konsep-konsep penting melalui pendekatan visual (Tahsinia et al., 2021).

Penggunaan kedua media tersebut, *flashcard* berbasis *Augmented Reality* (AR) berpotensi menjadi media pembelajaran yang menarik, kontekstual, dan mudah digunakan, khususnya untuk materi Penanganan Surat dengan menggunakan kartu kendali yang memiliki alur panjang. Media ini tidak hanya dapat membantu peserta didik memahami konsep dan prosedur penanganan surat dengan lebih baik, tetapi juga menumbuhkan motivasi belajar dan keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran.

Pengembangan ini menjadi solusi yang penting bagi SMKN 44 Jakarta, mengingat hasil pra-survei menunjukkan bahwa seluruh siswa belum pernah menggunakan teknologi AR dalam pembelajaran, serta sebanyak 88,2% siswa merasa jenuh terhadap penggunaan media pembelajaran yang masih bersifat konvensional.

Maka dari itu, peneliti terdorong untuk melakukan penelitian tentang **”Pengembangan Media Pembelajaran *Flashcard* berbasis *Augmented Reality* (AR) pada Materi Penanganan Surat Fase F Manajemen Perkantoran SMKN 44 Jakarta”** diharapkan dapat menjadi inovasi dalam pembelajaran sekaligus meningkatkan efektivitas belajar siswa.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah dalam pengembangan penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran *flashcard* berbasis *Augmented Reality* (AR) pada materi penanganan surat Fase F Manajemen Perkantoran SMK Negeri 44 Jakarta?
2. Bagaimana tingkat kelayakan media pembelajaran *flashcard* berbasis *Augmented Reality* (AR) pada materi penanganan surat surat Fase F Manajemen Perkantoran SMK Negeri 44 Jakarta?
3. Bagaimana tingkat kepraktisan media pembelajaran *flashcard* berbasis *Augmented Reality* (AR) pada materi penanganan surat surat Fase F Manajemen Perkantoran SMK Negeri 44 Jakarta?
4. Bagaimana tingkat efektivitas media pembelajaran *flashcard* berbasis *Augmented Reality* (AR) pada materi penanganan surat surat Fase F Manajemen Perkantoran SMK Negeri 44 Jakarta?

1.3 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan pengembangan dalam penelitian yang akan dikaji oleh peneliti adalah sebagai berikut:

1. Mengembangkan media pembelajaran *flashcard* berbasis *Augmented Reality* (AR) pada materi penanganan surat Fase F Manajemen Perkantoran SMK Negeri 44 Jakarta.
2. Mengukur tingkat kelayakan media pembelajaran *flashcard* berbasis *Augmented Reality* (AR) pada materi penanganan surat Fase F Manajemen Perkantoran SMK Negeri 44 Jakarta.
3. Mengukur tingkat kepraktisan media pembelajaran *flashcard* berbasis *Augmented Reality* (AR) pada materi penanganan surat Fase F Manajemen Perkantoran SMK Negeri 44 Jakarta.
4. Mengukur tingkat efektivitas media pembelajaran *flashcard* berbasis *Augmented Reality* (AR) pada materi penanganan surat Fase F Manajemen Perkantoran SMK Negeri 44 Jakarta.

1.4 Manfaat Pengembangan

Berdasarkan hasil penelitian ini, peneliti berharap mampu memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis. Adapun manfaat yang diharapkan yaitu sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan kajian media pembelajaran, khususnya mengenai penggunaan media pembelajaran *flashcard* berbasis *Augmented Reality*

(AR) untuk meningkatkan pemahaman materi penanganan surat dengan kartu kendali.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan alternatif media pembelajaran interaktif berbasis *Augmented Reality* (AR) yang dapat digunakan dalam pembelajaran materi penanganan surat dengan kartu kendali.

b. Bagi Peserta Didik

Hasil penelitian diharapkan dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman peserta didik dalam pembelajaran materi penanganan surat dengan kartu kendali.

c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat mendukung penerapan inovasi pembelajaran berbasis teknologi di SMK Negeri 44 Jakarta melalui pengembangan media pembelajaran *flashcard* berbasis *Augmented Reality* (AR).

d. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini menjadi tambahan pengalaman dan wawasan peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* (AR), khususnya pada materi penanganan surat dengan kartu kendali.

1.5 Pembatasan Masalah

Penelitian pengembangan ini ditetapkan pembatasan masalah dengan tujuan menjaga fokus penelitian agar tetap terarah dan tidak meluas, diantaranya yaitu:

1. Media pembelajaran yang dikembangkan hanya mencakup materi Penanganan Surat dengan kartu kendali.
2. Pengembangan *Flashcard* berbasis *Augmented Reality* (AR) ini hanya untuk siswa Fase F Manajemen Perkantoran SMK Negeri 44 Jakarta

