

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Manusia sebagai makhluk tuhan yang memiliki eksistensi sejak dirinya dilahirkan akan selalu mengalami berbagai perubahan diantaranya secara fisik maupun psikologis. Sebagai makhluk yang berakal budi, manusia akan selalu mengalami perkembangan dan perubahan. Pendidikan mempunyai peran penting dalam perkembangan manusia agar meneruskan generasi yang berakhlak mulia (Dartono *et al.*, 2021). Dengan pendidikan, nilai kemanusiaan diinternalisasikan dalam kepribadian sebagai modal dalam hidup berdampingan dengan sesama (Triwiyanto, 2021). Kebutuhan akan pendidikan tidak hilang oleh massa karena pendidikan mampu dikatakan sebagai kebutuhan mendesak dalam suatu negara karena dapat menjadi pondasi agar tercapai sebuah peradaban yang ada. Pendidikan memiliki andil besar dalam membentuk manusia seutuhnya sebagai asal mula kemajuan suatu bangsa dan negara. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa setiap manusia memiliki tanggung jawab yang besar untuk bergotong royong menentukan arah masa depan kehidupan di suatu negara (Nugraha, 2019).

Seiring dengan perkembangan zaman yang kian pesat membuat beberapa bidang kehidupan pun mengalami transformasi termasuk pada bidang pendidikan karena hal tersebut merupakan salah satu tuntutan zaman. Kondisi pada zaman di abad 21 ini menuntut agar sistem pendidikan mampu untuk mempersiapkan peserta didik yang mampu menghadapi segala kondisi dan tantangan yang sangat kompleks di masa yang akan datang akibat dari persaingan kemampuan manusia atau SDM (Sumber Daya Manusia). Kemampuan pengetahuan dan keterampilan yang perlu dikuasai oleh peserta didik pada abad 21 ini telah dikembangkan dan dijelaskan oleh P21 (*Partnership for 21st Century Learning*). Hal tersebut menjadikan pembelajaran inovatif di masa depan itu perlu dipersiapkan secara matang agar mampu menciptakan

Fani Widia Putri, 2025

**PENGARUH PENGGUNAAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS AUGMENTED REALITY
TERHADAP KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH PADA MATERI KENAMPAKAN ALAM KELAS IV
SEKOLAH DASAR**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

generasi emas di tahun 2045 nantinya. Pembelajaran inovatif yang disajikan harus mampu meningkatkan kualitas peserta didik yang berintelektualitas,

Fani Widia Putri, 2025

*PENGARUH PENGGUNAAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS AUGMENTED REALITY
TERHADAP KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH PADA MATERI KENAMPAKAN ALAM KELAS IV
SEKOLAH DASAR*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

emosional, dan spiritual yang baik namun tetap memperhatikan strategi, metode, dan juga usaha yang baik. Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi di Abad 21 ini, penggunaan perangkat Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) telah menjadi lebih umum bahkan di kalangan anak-anak sekolah dasar. Perangkat tersebut menawarkan berbagai aplikasi pendidikan yang dapat menjadi alat pembelajaran yang menarik dan interaktif. Hal tersebut dijelaskan pada Permendikbud Nomor 37 Tahun 2018 Pasal 2A ayat 1 yang berbunyi “Muatan informatika pada sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah (SD/MI) dapat digunakan sebagai alat pembelajaran dan/atau dipelajari melalui ekstrakurikuler dan/atau muatan lokal”. Pada awalnya media diciptakan sebagai alat bantu yang digunakan oleh seorang pendidik untuk menerangkan yang berbentuk alat bantu visual harapannya agar memberikan pengalaman visual kepada peserta didik.

Selain itu, semua penyelenggaraan pendidikan baik di tingkat kebijakan, manajemen, sampai pelaksana (pendidik) dengan berbagai levelnya, baik level makro, meso, dan mikro, pasti selalu merujuk pada tujuan pendidikan nasional pasal 3 undang-undang sistem pendidikan nasional nomor 20 tahun 2003 yakni: *Berkembangnya peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggungjawab* (Noor, 2018). Dengan demikian tujuan tersebut dapat diwujudkan dengan aktivitas kehidupan yakni dengan mempelajari ilmu pengetahuan sosial dalam berkehidupan.

Perwujudan pembelajaran tersebut didukung oleh enam unsur pembelajaran inovatif yang sangat perlu untuk diperhatikan. Selaras dengan hal diatas, pembelajaran inovatif disebut dengan; kolaborasi antara peserta didik dengan guru, TPACK (*Technological, Pedagogical, Content, Knowledge*) sebagai pondasi keterhubungan proses pembelajaran dengan teknologi, keterampilan berpikir tingkat tinggi atau HOTS (*Higher Order Thinking Skills*), PPK atau penguatan pendidikan karakter, serta tuntutan pembelajaran pada

kompetensi abad 21 atau 4C (*Communication, Collaboration, Critical Thinking, Creativity*), dan kemampuan literasi numerasi (Miyarso, 2019).

Pelaksanaan pembelajaran inovatif turut ditunjang dengan komponen pembelajaran yang mencakup peserta didik, pendidik, tujuan, metode, materi, media, dan evaluasi. Pendidik selaku fasilitator, perlu mewujudkan media pembelajaran digital sebagai bentuk pemanfaatan teknologi dalam bidang pendidikan. Media digunakan menjadi alat bantu pendidik dalam menyampaikan materi kepada peserta didik dalam proses pembelajaran. Media dirancang untuk menghindari semakin abstraknya pengetahuan yang didapat sebagai akibat materi disampaikan hanya secara verbal (Eva *et al.*, 2020). Hal tersebut diperkuat dengan urgensi penggunaan media pembelajaran diantaranya agar informasi yang hendak disampaikan melalui sajian media dengan mudah dipahami oleh peserta didik, mengatasi keterbatasan daya indera, menarik atensi peserta didik, merangsang gairah belajar, berpotensi menimbulkan interaksi langsung peserta didik dengan lingkungannya, berpotensi menimbulkan pembelajaran mandiri oleh peserta didik sesuai dengan minat dan kemampuan, serta menyamakan persepsi dan pengalaman sesama peserta didik dalam menerima informasi (Husein, 2018).

Terdapat beberapa keterampilan penting yang perlu dimiliki oleh manusia di abad 21 ini. Menurut Widianoro, (2020) 4 keterampilan yang harus dimiliki adalah keterampilan berpikir kreatif, keterampilan memecahkan masalah, keterampilan berkomunikasi, dan keterampilan berkolaborasi. Keterampilan pemecahan masalah merupakan keterampilan yang bertujuan untuk mampu dalam memecahkan masalah ataupun permasalahan dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, dengan adanya dukungan dari berbagai pihak sangat perlu agar nantinya generasi selanjutnya dapat menyelesaikan permasalahan di masa yang akan datang. Keterampilan pemecahan masalah melibatkan kemampuan menalar, mengambil keputusan, memahami, mengorganisasikan, mengungkapkan, dan menganalisis untuk memecahkan masalah (Wijaya *et al.*, 2019). Pemecahan masalah membutuhkan keterampilan

berpikir diantaranya mengobservasi, melaporkan, mendeskripsikan, menganalisis, menggolongkan, menginterpretasikan, mengkritik, memprediksi, menyimpulkan dan membuat generalisasi sesuai informasi yang dikumpulkan dan diolah (Arestu et al., 2019). Menurut Istianti et al., (2022) terdapat beberapa indikator pemecahan masalah, yaitu; 1) memahami masalah, 2) merencanakan solusi, 3) memilih solusi bersama, dan 4) mengevaluasi.

Salah satu mata pelajaran wajib di sekolah dasar pada kurikulum 2013 adalah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang memiliki kaitan erat dengan elemen-elemen kehidupan masyarakat dan lingkungannya. (Eva *et al.*, 2020) memaparkan bahwa IPS bisa diartikan sebagai kaitan dari berbagai ilmu lainnya seperti ekonomi, hukum dan politik kewarganegaraan, sejarah, geografi, sosiologi, serta agama dan bidang pendidikan. Selain itu, tujuan pembelajaran IPS menurut Nursid (Widiastuti, 2017) diantaranya yaitu membimbing peserta didik untuk menjadi warga negara dengan memiliki pribadi yang baik, berpengetahuan, memiliki sikap kepedulian kepada sesama serta dapat bermanfaat bagi dirinya, masyarakat, dan negara. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan di sekolah dasar yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep yang berkaitan dengan sosial. Materi IPS bersumber pada pusat kegiatan hidup manusia seperti manusia dengan alam lingkungannya, manusia dengan kelompoknya, manusia dengan manusia lainnya dalam usaha mencari nafkah, usaha mengadakan impuls agama dan seterusnya. Proses pembelajaran ini akan berjalan sesuai dengan tujuan jika ada fasilitas yang memadai (Afandi, 2014). (Pratiwi, *et al.*, 2021) menyebutkan pada hakikatnya mata pelajaran IPS memiliki 4 tujuan, yaitu: (1) agar peserta didik mampu mengenal konsep yang berkaitan dengan masyarakat, (2) memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, (3) memiliki kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan, (4) memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan kompetisi dalam masyarakat. Peta masuk kedalam bagian dari pembelajaran IPS geografi yang penting untuk dipelajari oleh peserta didik sekolah dasar. IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang

menggabungkan berbagai macam ilmu-ilmu sosial seperti sejarah, ekonomi, geografi, sosiologi, politik, hukum hingga agama dan kewarganegaraan. Isi materi pada mata pelajaran IPS dapat menyangkut peristiwa dan perubahan kehidupan masyarakat, kewilayahan, adaptasi, pengelolaan lingkungan, proses dan masalah sosial serta upaya-upaya perjuangan hidup (Sumantri & Ahmad, 2019). Dalam mata pelajaran IPS peserta didik tidak hanya dibekali ilmu pengetahuan akan tetapi melalui mata pelajaran IPS, peserta didik diajarkan untuk dapat beradaptasi dengan lingkungan sosialnya dengan menjunjung tinggi nilai dan norma yang berlaku di masyarakat. Tidak hanya itu, melalui mata pelajaran IPS peserta didik diajarkan untuk dapat menganalisis segala gejala dan masalah sosial yang terjadi di masyarakat yang dapat ditinjau dari berbagai macam aspek kehidupan bermasyarakat.

Banyaknya peserta didik yang mengalami kejenuhan dan kebosanan dalam mengikuti pembelajaran IPS mengakibatkan kurangnya komunikasi yang aktif dan menyenangkan baik itu antara guru dengan peserta didik ataupun antara peserta didik dengan peserta didik dan juga kurangnya rasa saling menghargai dan menghormati antar sesama peserta didik (Saputra, 2009). Hal ini dibuktikan dengan adanya perilaku kurang interaktif antara peserta didik yang satu dengan yang lain. Beberapa peserta didik tampak sering berkelompok atau membentuk kelompok yang berisikan teman-teman dekatnya saja, dan masih dijumpai pada peserta didik yang saling mengejek satu sama lain. Sebagai contoh, di kelas ada satu anak yang terkesan agak lambat dalam memahami materi pelajaran, beberapa teman masih suka mengejek dengan mengatainya bodoh. Berdasarkan kejadian-kejadian tersebut maka diindikasikan sebagai permasalahan kurangnya/rendahnya sikap bersahabat peserta didik. Terlebih pada pembelajaran IPS materi kenampakan alam dimana peserta didik perlu untuk diberikan media pembelajaran yang membuat peserta didik memiliki kemampuan literasi geografi pada peserta didik.

Faktanya, implementasi dari pembelajaran IPS di sekolah dasar terdapat berbagai macam permasalahan. Permasalahan yang peneliti temukan di sekolah

dasar tempat penelitian, bahwasannya dalam kegiatan pembelajaran, peserta didik kurang diperkenalkan kepada hal-hal baru yang menyenangkan sehingga pembelajaran menjadi membosankan serta kurang bermakna bagi peserta didik. Selain itu, permasalahan lainnya ialah kurangnya motivasi peserta didik dalam membaca sehingga peserta didik cenderung bergantung kepada guru dalam perolehan informasi. Kemudian yang negatif dalam pembelajaran IPS yaitu kurang interaktifnya proses pembelajaran dikarenakan kurangnya penggunaan media pembelajaran yang bisa dijadikan stimulus dalam proses pembelajaran (Giwangsa, 2021). Hal ini dimungkinkan karena terbatasnya pengetahuan guru dalam penggunaan metode dan media yang tepat bagi pembelajaran IPS, kurangnya kreativitas serta terbatasnya media yang tersedia untuk pembelajaran IPS di sekolah dasar (Defingatun *et al.*, 2020).

Kendala lain dalam pembelajaran IPS misalnya guru tidak dapat mengoptimalkan pembelajaran sehingga peserta didik termotivasi untuk belajar sungguh-sungguh sehingga kebutuhan belajar peserta didik tidak terfasilitasi karena guru terlalu mendominasi pembelajaran (*teacher-centered*) (Subiyakto & Mutiani, 2019). Terciptanya kondisi ini diakibatkan oleh guru tidak mampu memfasilitasi kebutuhan belajar peserta didik, dalam hal ini guru hanya menerangkan/menjelaskan di depan kelas atau di tempat duduk tanpa memperhatikan cara belajar peserta didik yang duduk di deretan belakang, disamping itu guru menerapkan pembelajaran yang monoton yakni hanya menggunakan metode ekspositori dan tanpa didukung oleh alat peraga atau media pembelajaran untuk menjelaskan materi bahkan guru hanya menyuruh peserta didik meringkas atau merangkum materi dari halaman per halaman sehingga dengan mudahnya peserta didik bisa menjadi bosan untuk belajar dan tidak mengerti dan memahami tujuan pembelajaran. Hal ini menjadi masalah yang esensial karena peran guru dalam mengelola kelas dapat berpengaruh pada tercapainya tujuan pembelajaran (Ramses *et al.*, 2021).

Padahal idealnya dengan mempelajari ilmu-ilmu sosial yang terdapat di dalam muatan IPS, diharapkan peserta didik memiliki sikap yang demokratis,

cinta tanah air, memiliki keterampilan dalam bidang sosial seperti kepekaan, memiliki kemampuan untuk terlibat secara aktif dalam lingkungan sosial, mencari hingga menyelesaikan permasalahan sosial yang terjadi di lingkungannya, menjadi pribadi yang baik sesuai dengan moral masyarakat, memiliki sikap sosial dan spiritual, serta mampu mengembangkan pengetahuan secara mandiri mengenai berbagai konsep ilmu sosial yang telah dipelajari (Candelia *et al.*, 2022; Kristanti & Sujana, 2022). Oleh karena itu, dengan mempertimbangkan karakteristik peserta didik sekolah dasar, pembelajaran pada muatan IPS disusun dan dibelajarkan secara hierarki yang mana peserta didik belajar secara bertahap dimulai dengan konsep, permasalahan, dan informasi yang dekat dan sederhana terlebih dahulu, kemudian dilanjutkan dengan informasi yang lebih luas dan kompleks (Rahmatina *et al.*, 2021; Simatupang & Sapri, 2023). Namun Rendahnya pemahaman guru terhadap pentingnya penggunaan media pembelajaran di kelas, kurangnya keterampilan guru menemukan dan menentukan penggunaan media yang tepat, serta adanya keterbatasan media pembelajaran merupakan permasalahan pembelajaran kedua terbesar yang dialami guru, padahal sesuai dengan fungsinya, penggunaan media pembelajaran akan memudahkan peserta didik dalam mempelajari konsep pelajaran (Giriani *et al.*, 2021). Keterbatasan penggunaan media pembelajaran dan kurangnya kemampuan guru dalam menciptakan media pembelajaran yang tepat menyebabkan lemahnya mutu pembelajaran (Muslim & Nurjannah, 2018).

Menyikapi hal tersebut, maka perlu adanya implementasi pembelajaran IPS yang nantinya akan disesuaikan dengan karakteristik peserta didik agar mampu mencapai aktualisasi dirinya. Sejalan dengan prinsip pembelajaran kurikulum 2013 bahwa “Pembelajaran dirancang dengan mempertimbangkan tahap perkembangan dan tingkat pencapaian peserta didik saat ini, sesuai dengan kebutuhan belajar serta mencerminkan karakteristik dan perkembangan peserta didik yang beragam sehingga pembelajaran menjadi bermakna dan menyenangkan” (Azaniah & Basri, 2023). Peserta didik sekolah dasar cenderung

senang untuk memperagakan sesuatu secara langsung. Hal tersebut karena peserta didik usia sekolah dasar memasuki tahap operasional konkrit berdasarkan tahap kognitif Jean Piaget. Menjelaskan bahwa pada tahapan ini, peserta didik mulai berpikir logis mengenai peristiwa konkrit dan klasifikasi benda dengan perbedaan bentuk (Wahyuni *et al.*, 2022).

Studi pustaka yang telah dilakukan oleh peneliti mampu menjawab bahwa pembelajaran IPS di Indonesia itu seringkali mengalami permasalahan dalam mengimplementasikannya. Pembelajaran yang dilakukan selalu terpaku pada panduan yang ada pada buku sebagai sumber bahan belajar. Hal tersebut menyebabkan peserta didik akan merasa malas, bosan, serta cenderung lebih mementingkan hafalan daripada makna yang terkandungnya. Untuk itu perlu adanya media yang digunakan sebagai penyampai konten pembelajaran berkaitan dengan materi IPS. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, dan keinginan peserta didik sehingga mampu mendorong terciptanya suatu ketertarikan bagi peserta didik untuk belajar yang terdiri atas aspek audio dan visual guna mempermudah peserta didik untuk memahami suatu materi (Made *et al.*, 2021). Media pembelajaran berfungsi untuk memperjelas penyajian pesan, mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, dengan penggunaan media pembelajaran yang tepat dan bervariasi akan mampu mengatasi sikap pasif dari peserta didik, memberikan rangsangan belajar, menyamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama (Wahyuni & Yokhebed, 2019). Guru perlu memilih media pembelajaran yang tepat dengan kebutuhan peserta didik. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dimanfaatkan guna menyampaikan muatan pembelajaran kepada peserta didik agar suatu proses pembelajaran dapat berlangsung dan tujuan pembelajaran dapat tercapai (Fadillah, 2020). Pemanfaatan media pembelajaran semakin kompleks sejalan dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, yang menyebabkan para pelaksana pembelajaran semakin merasakan manfaatnya (Ramli, 2012).

Kehadiran teknologi pada abad 21 ini memberikan dampak yang signifikan pada kegiatan pembelajaran. Hadirnya media pembelajaran diharapkan mampu meningkatkan minat peserta didik dalam belajar. Salah satu media pembelajaran interaktif dan menarik untuk digunakan dalam pembelajaran, khususnya pada materi IPS agar terciptanya suatu hubungan timbal balik adalah dengan media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi *augmented reality*. Teknologi *augmented reality* ini banyak diterapkan ke dalam bentuk media pembelajaran. Dalam definisinya teknologi *augmented reality* (AR) diartikan sebagai gabungan dari objek-objek dua dimensi maupun tiga dimensi ke dalam dunia maya yang kemudian diproyeksikan ke dalam dunia nyata sehingga dapat dilihat, disentuh, dan didengar (Aprilinda *et al.*, 2022). Media yang akan disajikan dan dikembangkan itu memuat teknologi AR di dalam penerapan pembelajaran yang menyajikan informasi terkait kenampakan alam yang ada di Indonesia. Perkembangan media pembelajaran berbasis *augmented reality* ini tiap tahunnya akan selalu mengalami peninjauan dan pembaharuan secara terus menerus sesuai dengan kebutuhan dan permasalahan yang ditemukan.

Mengenai hal tersebut dengan penggunaan media *augmented reality*, peserta didik mampu meningkatkan kemampuan spasial mereka dengan hasil belajar yang lebih baik jika dibandingkan dengan pendekatan tradisional dan mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis (Amalia *et al.*, 2023). Selain itu, *toolkit* atau alat yang digunakan dalam pembelajaran berbasis *augmented reality* juga dapat membantu dalam pembinaan kemampuan spasial peserta didik (Gusteti *et al.*, 2023). Multimedia berbasis *augmented reality* juga memiliki pengaruh lain seperti mampu meningkatkan pemahaman peserta didik mengenai materi yang bersifat 3D, mampu memotivasi peserta didik dengan fungsi intuitif dan interaksi yang user-friendly, yang nantinya dapat menambah pemahaman dalam proses belajar mengajar secara luas (Chen, 2006; Pangestu *et al.*, 2019).

Berdasarkan kondisi lapangan dan penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti berencana merancang media berupa multimedia interaktif berbasis

augmented reality dengan muatan materi Kenampakan Alam di kelas lima sekolah dasar. Kebaruan yang dimiliki dengan peneliti sebelumnya adalah perbedaan dalam media yang digunakan. Produk media yang dihasilkan dengan berbasis *augmented reality* ini nantinya berpotensi untuk menimbulkan interaksi timbal balik antara media pembelajaran yang digunakan dengan peserta didik. Multimedia interaktif berbasis *augmented reality* ini dipilih karena mampu menunjang para penggunanya dalam mengeksplorasi materi sesuai dengan keinginannya dan informasi yang ditampilkan itu disajikan secara jelas dan efektif. Maka penelitian ini berjudul “Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Berbasis *Augmented Reality* Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Pada Materi Kenampakan Alam Kelas IV Sekolah Dasar”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang, rumusan masalah yang diperoleh dalam penelitian ini sebagai berikut.

- 1.2.1 Apakah terdapat pengaruh penggunaan multimedia interaktif berbasis *augmented reality* terhadap kemampuan pemecahan masalah pada materi kenampakan alam kelas IV sekolah dasar?
- 1.2.2 Apakah terdapat perbedaan kemampuan pemecahan masalah antara peserta didik yang menggunakan multimedia interaktif berbasis *augmented reality* dengan yang menggunakan media teks bacaan pada materi kenampakan alam kelas IV sekolah dasar?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dirumuskan, tujuan penelitian sebagai berikut.

- 1.3.1. Mengetahui apakah terdapat pengaruh penggunaan multimedia interaktif berbasis *augmented reality* terhadap kemampuan pemecahan masalah pada materi kenampakan alam kelas IV sekolah dasar.

- 1.3.2 Mengetahui apakah terdapat perbedaan kemampuan pemecahan masalah antara peserta didik yang menggunakan multimedia interaktif berbasis augmented reality dengan yang menggunakan media teks bacaan pada materi kenampakan alam kelas IV sekolah dasar.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran bagi semua pihak yang terkait dengan topik penelitian ini. Adapun kegunaannya yaitu sebagai berikut.

1.4.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan menjadi referensi dalam ilmu pengetahuan khususnya dalam bidang pendidikan pada pelajaran IPS kelas tinggi sekolah dasar. Memberikan informasi mengenai pembuatan media digital berupa multimedia interaktif berbasis *augmented reality* untuk kegiatan peserta didik sekolah dasar dalam melakukan kegiatan pembelajaran di kelas khususnya materi kenampakan alam. Selain itu penelitian ini juga diharapkan dapat mengakomodasi peserta didik dalam memahami materi pembelajaran yang diajarkan oleh guru secara konkret dan mendalam.

1.4.2 Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi semua pihak. Manfaat penelitian ini adalah:

1.4.2.1 Bagi Peserta Didik

Membantu peserta didik dalam menerima informasi yang disajikan oleh guru karena media berbasis *augmented reality* yang disajikan mampu mewadahi karakteristik peserta didik yang beragam serta membantu meningkatkan minat peserta didik dalam belajar.

1.4.2.2 Bagi Pendidik

Mempermudah guru dalam menyajikan dan menciptakan pembelajaran yang lebih komunikatif terkait ilmu pengetahuan yang akan diberikan pada peserta didik dan memberikan referensi baru terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis *augmented reality* pada kegiatan belajar mengajar.

1.4.2.3 Bagi Sekolah

Dapat memberikan evaluasi dan informasi bagi sekolah tentang pengaruh penggunaan multimedia interaktif berbasis *augmented reality* terhadap kemampuan pemecahan masalah peserta didik serta menambah inovasi sebagai sarana media pembelajaran

Fani Widia Putri, 2025

PENGARUH PENGGUNAAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS AUGMENTED REALITY TERHADAP KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH PADA MATERI KENAMPAKAN ALAM KELAS IV SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

1.4.2.4 Bagi Peneliti

Dapat memberikan pengetahuan mengenai pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *augmented reality* terhadap kemampuan pemecahan masalah peserta didik serta akan dijadikan bekal ketika peneliti terjun ke dalam dunia pendidikan.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Sistematika yang digunakan dalam penulisan skripsi ini dijelaskan sebagai berikut:

1.5.1 BAB I: Pendahuluan

Bagian pada Bab I berisikan terkait latar belakang diangkatnya suatu rumusan masalah, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi.

1.5.2 BAB II: Kajian Pustaka

Bagian pada Bab II berisikan teori dan pendapat para ahli mengenai kajian yang akan diteliti pada penulisan skripsi ini, kemudian diikuti dengan hasil-hasil penelitian terdahulu yang relevan dengan topik pembahasan skripsi untuk memberikan landasan yang kuat dalam penelitiannya. Dalam hal ini, kajian pustaka memuat materi terkait multimedia interaktif berbasis website yang nantinya akan digunakan sebagai media pembelajaran untuk mengetahui kemampuan pemecahan masalah peserta didik kelas empat sekolah dasar. Selain itu akan membahas mengenai fungsi multimedia interaktif, *augmented reality*, urgensi materi kenampakan alam. Selain itu, disajikan juga kerangka berpikir dalam prosesnya.

1.5.3 BAB III: Metode Penelitian

Bagian pada Bab III terdiri atas beberapa tahapan yang bersifat prosedural dalam penelitian ini karena memuat terkait bagaimana alur penelitian dilakukan sampai

Fani Widia Putri, 2025

**PENGARUH PENGGUNAAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS AUGMENTED REALITY
TERHADAP KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH PADA MATERI KENAMPAKAN ALAM KELAS IV
SEKOLAH DASAR**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

selesai. Adapun alur pada bab ini yaitu metode penelitian, desain penelitian, populasi dan sampel, instrumen penelitian, prosedur penelitian, dan analisis data.

1.5.4 BAB IV: Temuan dan Pembahasan

Bagian pada Bab IV menyampaikan sebuah temuan penelitian dan pembahasan yang menjadikan penulisan skripsi ini menjadi terarah. Selain itu, pada bab ini akan menjawab pertanyaan-pertanyaan yang sebelumnya sudah dirumuskan. Pada hasil penelitian dan pembahasan ini akan disajikan dalam bentuk data dan deskripsi mengenai setiap tahapan yang dilakukan dalam proses peningkatan kemampuan literasi geografi peserta didik pada materi kenampakan menggunakan multimedia interaktif berbasis *augmented reality* dengan berdasarkan pada urutan rumusan masalah dan data dari hasil temuan penelitian.

1.5.5 BAB V: Simpulan dan Rekomendasi

Bagian pada bab V berisikan terkait kesimpulan dari keseluruhan tahapan dan kesimpulan dari temuan hasil penelitian. Selain itu, rekomendasi penulisan ditujukan kepada peneliti, pembaca, dan lembaga yang berkaitan guna mengantisipasi atau memperkecil kendala yang akan dihadapi selama proses pengkajian atau analisis objek penelitian.