BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Belajar dan pembelajaran ialah sebuah rangkaian kegiatan yang tidak terpisahkan dalam kehidupan manusia untuk menambah pengetahuan dan keterampilannya. Pembelajaran merupakan usaha untuk membelajarkan seseorang ataupun sekelompok orang, biasanya dilakukan oleh guru kepada siswa sebagai upaya memperoleh pengetahuan, keterampilan, serta membentuk sikap siswa. Kegiatan belajar mengajar ini dilakukan dengan memanfaatkan berbagai sumber belajar yang bertujuan untuk meningkatkan kapasitas pengetahuan, keterampilan, dan sikap, sampai pada perubahan tingkah lakunya menjadi lebih baik (Paling dkk., 2023). Oleh karena itu, proses pembelajaran yang baik hendaknya mampu menghadirkan proses belajar yang bermakna, dapat mendorong keaktifan siswa, dan mampu menyesuaikan dengan kepribadian dan tahap pertumbuhan siswa.

Pada jenjang pendidikan sekolah dasar, pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) mulai diintegrasikan sejak diterapkannya kurikulum merdeka oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi pada tahun ajaran 2022/2023. Kurikulum Merdeka hadir dengan memberikan tiga opsi untuk sekolah yaitu mandiri belajar, mandiri berubah dan mandiri berbagi. Atau dengan kata lain, kurikulum merdeka menawarkan keleluasaan untuk berinovasi demi menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan. Proses belajar dirancang agar tidak memberatkan guru maupun siswa, serta memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpikir kreatif dan aktif dengan memanfaatkan berbagai sumber belajar.

Mata pelajaran IPAS merupakan pengintegrasian dari pada mata pelajaran IPA dan IPS. Rahmah dan Harahap (2024) menjelaskan pengintegrasian ini didasarkan pada pemahaman siswa pada tingkat sekolah dasar cenderung melihat dunia sebagai satu kesatuan yang utuh. Atau dapat dikatakan bahwa pemikiran siswa masih sederhana, konkrit, dan komprehensif, namun belum mencapai pemahaman mendetail. Saat mempelajari lingkungan sekitarnya, dengan siswa mengaitkan fenomena alam dan sosial secara terintegrasi, hal ini membiasakan

mereka untuk melakukan aktivitas inkuiri seperti mengamati dan mengeksplorasi. Atkisson (seperti yang dikutip dalam Hasanah dkk., 2023) menyatakan bahwa tantangan kehidupan sehari-hari tidak dapat diselesaikan hanya dengan mengandalkan satu disiplin keilmuan saja. Oleh karena itu, dengan menggabungkan mata pelajaran IPA dan IPS, siswa diharapkan mampu memahami lingkungan alam dan sosial sebagai satu kesatuan sehingga siswa mampu berpikir holistik atau melihat masalah secara keseluruhan sehingga dapat mengatasi permasalahan dalam kehidupan sehari-hari (Hasanah dkk., 2023).

Dalam kegiatan belajar mengajar komponen utama yang terlibat adalah guru dan siswa. Dan untuk mencapai tujuan pembelajaran, guru perlu membimbing siswa dengan cara yang tepat agar siswa dapat mengembangkan pengetahuannya sesuai dengan struktur disiplin ilmu yang dipelajari. Kurniawan dkk. (2024) menyatakan bahwa suasana dan metode pembelajaran yang menarik harus disediakan dalam proses pendidikan agar siswa mampu mengembangkan potensi dan menjadi generasi yang kompeten dalam aspek sikap, pengetahuan, dan keterampilan.

Dalam pembelajaran dilakukan proses transfer informasi antara guru dan siswa. Dan agar informasi dari guru ini terserap secara maksimal oleh siswa, maka guru harus terampil dalam membangun proses pembelajaran yang berkualitas dan efektif. Untuk mewujudkan pembelajaran yang efektif, perlu adanya inovasi dalam pembelajaran seperti menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran pada dasarnya yaitu semua yang dapat menyediakan sarana untuk menyampaikan informasi pembelajaran dari pendidik kepada siswa, baik itu berupa alat, bahan, maupun teknologi. Jika pembelajaran direncanakan secara terstruktur, hal ini memungkinkan tercapainya tujuan pembelajaran dengan hasil yang optimal. Saleh dkk. (2023) menjelaskan bahwa peran utama media pembelajaran ialah membangun kondisi yang memudahkan siswa menangkap pengetahuan dengan benar dan mendalam, mengembangkan kapasitas kognitif dan membentuk kepribadian siswa. Fadilah dkk. (2023) juga menjelaskan bahwa kegunaan media pembelajaran dalam proses pengajaran yaitu mencakup kemampuannya untuk memperjelas penyampaian informasi, sehingga tidak terlalu bergantung pada kata-

kata. Media pembelajaran juga membantu mengatasi keterbatasan seperti ruang, waktu dan keterbatasan indera. Misalnya, objek besar yang sulit dihadirkan bisa disajikan dalam bentuk gambar atau model.

Pendidikan, di tengah arus globalisasi dan kemajuan teknologi yang cepat menjadi fondasi penting bagi pengembangan karakter dan keterampilan generasi muda. Penggunaan media pembelajaran menjadi salah satu komponen esensial yang dapat memengaruhi efektivitas dan efisiensi dalam pembelajaran. Dalam hal ini kurikulum merdeka memberikan keleluasaan bagi guru untuk mengatur proses belajar dan memilih perangkat ajar yang cocok dengan kebutuhan di kelas berdasarkan materi yang diajarkan dan tujuan pembelajaran yang diharapkan (Rahmani dkk., 2025). Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dapat dijadikan salah satu inovasi untuk menghadirkan atmosfir belajar yang aktif dan interaktif. Media pembelajaran berbasis teknologi mencakup berbagai jenis, mulai dari audio seperti *podcast* edukatif, media visual seperti infografis, *slideshow*, hingga media interaktif seperti game edukatif berbasis digital (Saleh dkk., 2023).

Manfaat penggunaan teknologi dalam pembelajaran diutarakan oleh Zabir (2018) bahwa integrasi teknologi dalam media pembelajaran dapat memfasilitasi peningkatan pengetahuan siswa dan dapat memotivasi siswa untuk belajar. Mendukung pernyataan tersebut, hasil penelitian oleh Hisbiyati dan Khusnah (2017) mengenai penggunaan media *e-book* berekstensi EPUB didapatkan hasil menumbuhkan minat siswa dalam belajar sebesar 88,61% dan dapat meningkatkan performa belajar siswa dengan kriteria tinggi dengan *N-Gain score* sebesar 0,703 pada pembelajaran IPA SMP. Rahmani dkk. (2025) menjelaskan bahwa pemanfaatan teknologi membantu guru merancang media ajar yang sesuai dengan kurikulum, dan menjadikan media pembelajaran berbasis teknologi sebagai sumber belajar yang tak terbatas berkat akses informasi yang luas. Selain itu, dengan menggunakan teknologi menjadikan media lebih mudah dan praktis untuk digunakan dalam berbagai bentuk dengan perangkat elektronik seperti laptop, proyektor, atau *chromebook*.

Dalam konteks pembelajaran IPAS pemanfaatan teknologi di sekolah sangat penting karena mata pelajaran IPAS bertujuan untuk memberikan pemahaman

menyeluruh kepada siswa mengenai lingkungan sekitar mereka (Kemendikbud, 2022). Akan tetapi, materi IPAS sering kali bersifat abstrak sehingga memerlukan inovasi yang lebih inovatif dan kreatif agar materi lebih mudah dipahami oleh siswa (Rahmani dkk., 2025). Tursinawati dan Widodo (2019) menjelaskan bahwa pemanfaatan teknologi digital dapat memandu siswa dalam menelaah konsep yang kompleks pada pembelajaran IPA dengan lebih mudah melalui visualisasi, simulasi, dan interaksi langsung. Fatimah dkk. (2024) juga memaparkan bahwa inovasi pembelajaran IPA dengan memanfaatkan teknologi digital dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, juga memperdalam pemahaman siswa terhadap konsep-konsep IPA yang kompleks.

Kebermanfaatan dan penggunaan teknologi dalam pendidikan tidak serta merta tanpa hambatan. Salsabila dkk. (2022) dalam penelitiannya menjelaskan bahwa hambatan dalam penggunaan teknologi dalam kegiatan belajar mengajar meliputi keterbatasan infrastruktur, biaya yang tinggi, keterampilan guru yang terbatas, serta penggunaan perangkat multimedia yang sudah usang sehingga spesifikasi dan kegunaannya tertinggal jauh dengan teknologi terbaru. Hal ini menjadikan guru lebih sering menerapkan pembelajaran konvensional dan hanya menggunakan media sederhana seperti buku, papan tulis dan gambar ilustrasi selama proses pembelajaran. Ramdani (2024) menjelaskan metode pembelajaran konvensional berpotensi membuat materi cepat dilupakan dan hanya menguntungkan siswa yang aktif saja, sedangkan yang lainnya terabaikan.

Seperti yang terjadi di SD Negeri Paseh 1, sesuai dengan kesimpulan wawancara dengan guru dan siswa yang dilakukan di SD Negeri Paseh 1 pada hari Selasa, 11 Februari 2025, menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran di sekolah tersebut masih terbatas dan belum bervariasi. Dalam praktik pembelajaran, masih sering menggunakan cara-cara konvensional, seperti gambar pada buku atau penjelasan verbal, sehingga interaksi siswa dengan materi pembelajaran kurang maksimal. Keterbatasan pemanfaatan media berbasis teknologi ini disebabkan oleh beberapa faktor. Pertama, ketersediaan media yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran masih relative terbatas. Kedua, sebagian media pembelajaran yang tersedia belum dirancang untuk menghadirkan pengalaman belajar yang interaktif

sehingga siswa kesulitan memahami konsep yang abstrak. Kondisi ini berdampak pada rendahnya minat, keterlibatan, serta pemahaman siswa dalam mempelajari materi IPAS.

Menghadapi berbagai tantangan dalam pembelajaran IPAS di atas, diperlukan langkah inovatif dalam proses pembelajaran. Inovasi tersebut dapat berbentuk pengembangan media, model, atau metode pembelajaran dengan tujuan meningkatkan hasil belajar dan partisipasi aktif siswa. Pada penelitian ini, peneliti memusatkan perhatian pada pengembangan media pembelajaran, karena diyakini menjadi salah satu solusi tepat untuk membantu siswa memahami materi IPAS, meskipun ada faktor lain yang turut memengaruhi hasil belajar.

Dalam proses pembelajaran, pengembangan media memiliki makna yang cukup penting seperti yang diutarakan oleh Gerlach dan Elly (seperti yang dikutip dalam Falah dkk., 2024) yaitu dengan media ketidakjelasan atau keabstrakan materi yang disampaikan bisa disederhanakan dan dikonkretkan melalui bantuan media. Dengan demikian, kehadiran media pembelajaran membuat siswa mencerna materi lebih mudah dibandingkan dengan tanpa media. Selain itu, media juga dapat membangkitkan motivasi belajar siswa karena media membantu mengatasi permasalahan belajar siswa sehingga siswa memberikan reaksi positif terhadap pembelajaran (Husna, 2023).

Salah satu jenis media yang dapat diterapkan untuk mengatasi masalah yang telah dijelaskan sebelumnya adalah dengan menggunakan multimedia pembelajaran. Multimedia pembelajaran merupakan perpaduan dari berbagai jenis media, seperti teks, gambar, audio, video, dan animasi yang digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran yang telah dikemas menjadi *file digital* (Manurung, 2021). Penggunaan multimedia dalam pembelajaran IPAS dapat membantu siswa untuk memahami konsep-konsep yang sulit dengan cara yang lebih menarik dan interaktif. Manurung (2021) mengemukakan bahwa multimedia bermanfaat dalam membuat penyajian materi menjadi lebih jelas, mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera, sekaligus dapat meminimalkan sikap pasif siswa. Dengan memanfaatkan berbagai elemen multimedia, memungkinkan

siswa untuk melihat, mendengar, dan berinteraksi dengan materi, sehingga pembelajaran berlangsung lebih menyenangkan dan bermakna.

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di tingkat Sekolah Dasar (SD) berperan penting dalam membangun pemahaman siswa tentang lingkungan dan fenomena alam yang mereka temui sehari-hari. Namun, materi IPAS seringkali dianggap sebagai materi yang sulit karena isinya yang merupakan konsep ilmiah hasil dari penelitian para ahli. Sehingga, memerlukan pendekatan yang kreatif dan inovatif terutama pada materi yang bersifat abstrak dan kompleks. Salah satu materi yang memiliki level kesulitan yang tinggi adalah materi mengenai perubahan permukaan bumi akibat faktor alam. Kendala utama dalam pembelajaran IPAS pada materi ini adalah kesulitan siswa dalam memahami fenomena alam yang bersifat dinamis dan visual. Sebagai contoh, pemahaman tentang proses perubahan permukaan bumi akibat faktor alam seperti erosi, gempa bumi, atau aktivitas gunung berapi sangat membutuhkan gambaran yang konkrit agar siswa dapat menangkap konsep tersebut secara utuh. Oleh sebab itu, penerapan multimedia dalam pembelajaran IPAS menjadi penting untuk memvisualisasikan konsep-konsep yang sulit dipahami oleh siswa.

Namun, penggunaan multimedia konvensional saja belum sepenuhnya mampu menjawab kebutuhan pembelajaran yang interaktif dan imersif. Di sinilah teknologi *Augmented Reality* (AR) memiliki peran strategis. Dengan mengintegrasikan multimedia dan AR, proses pembelajaran tidak hanya memanfaatkan elemen audiovisual, tetapi juga menghadirkan objek virtual yang dapat berinteraksi dengan lingkungan nyata siswa. *Augmented Reality* dapat menghadirkan representasi simulasi dari fenomena alam, sejarah, dan konsep sosial yang tidak mudah diamati secara langsung, sehingga mudah untuk dipahami oleh siswa (Prabowo & Wakhudin, 2024). Hal ini membuat konsep-konsep IPAS menjadi lebih hidup dan nyata, sehingga siswa dapat melihat langsung simulasi fenomena alam yang sedang dipelajari.

Definisi *Augmented Reality* adalah bidang penelitian komputer yang memadukan data grafis 3D ke dunia nyata melalui suatu media (Sari dkk., 2022). Media ini dapat berupa kertas, *marker* atau penanda melalui perangkat input

tertentu. *Augmented Reality* yaitu teknologi yang memadukan visual dunia virtual dengan dunia nyata sehingga memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dan melihat objek virtual secara langsung melalui ponsel atau *gadget* masing-masing.

Pada materi perubahan permukaan bumi untuk kelas V SD, pemahaman konsep-konsep seperti gempa bumi, gunung meletus, tsunami, dan tanah longsor seringkali memerlukan visualisasi yang konkret agar siswa dapat memahami proses-proses tersebut dengan lebih baik. Karena mencakup proses geologis yang terjadi dalam jangka waktu lama dan sulit diamati secara langsung oleh siswa. Proses seperti gempa bumi, gunung meletus, tsunami, dan tanah longsor tidak dapat diamati dalam kehidupan sehari-hari secara instan. Untuk mengatasi sifat abstrak ini, diperlukan pendekatan pembelajaran yang dapat memvisualisasikan proses-proses tersebut secara konkret. Penggunaan multimedia pembelajaran interaktif yang diintegrasikan dengan *Augmented Reality* (AR) menjadi solusi potensial karena memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengamati dan berinteraksi dengan simulasi tiga dimensi dari berbagai perubahan permukaan bumi. Melalui teknologi *Augmented Reality* siswa dapat mengakses objek dan konsep secara lebih realistis melalui visualisasi interaktif, yang dapat menunjang siswa untuk menguasai materi dengan pemahaman yang lebih luas, merangsang semangat belajar, dan mendorong keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran (Prasetya, 2023).

Media pembelajaran interaktif berbasis multimedia yang menggabungkan teknologi *Augmented Reality* menjadi pilihan peneliti untuk digunakan dalam penelitian ini. Multimedia interaktif merupakan gabungan video, audio, grafis dan teks yang disajikan secara interaktif melalui komputer (Triana dkk., 2021). Multimedia pembelajaran interaktif terintegrasi *Augmented Reality* dibuat dengan menggunakan *website design Canva* dan *Assemblr World*. Kelebihan media ini ialah multimedia pembelajaran interaktif terintegrasi *Augmented Reality* dapat digunakan di berbagai *device* atau perangkat seperti *smartphone*, laptop, *tablet*, dan komputer. Selain itu, media ini juga dilengkapi dengan video pembelajaran, sehingga siswa dapat belajar lebih maksimal. Kahfi dkk. (2021) menjelaskan bahwa perpaduan teks, animasi, gambar, audio, dan video dalam multimedia menjadi

faktor yang memikat siswa untuk mendapatkan pengalaman belajar yang sesuai dengan gaya belajar masing-masing secara mandiri. Sejalan dengan pendapat tersebut, Yustira dan Yefterson (2021) juga mengemukakan bahwa salah satu ciri utama multimedia interaktif adalah kemampuannya untuk mengajak siswa terlibat langsung dalam pengoperasiannya, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih partisipatif. Munir (seperti yang dikutip dalam Yustira & Yefterson, 2021) memaparkan hasil temuan *Computer Technology Research* (CTR) yang menunjukkan bahwa seseorang rata-rata mengingat 20% dari apa yang dilihat dan 30% dari apa yang didengar. Namun, daya ingat meningkat menjadi 50% jika informasi tersebut dilihat sekaligus didengar secara bersamaan, dan mencapai 80% jika ditambah dengan keterlibatan langsung. Hal ini membuat pembelajaran yang memanfaatkan multimedia interaktif memiliki potensi lebih besar dalam menunjang siswa dalam belajar. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Sari dan Hanif (2023) menyatakan bahwa pembelajaran yang memanfaatkan multimedia interaktif berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar IPAS pada siswa kelas IV.

Dari pemaparan di atas, penggunaan multimedia interaktif dan teknologi *Augmented Reality* dapat dijadikan alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan oleh siswa. Maka dari itu, peneliti akan mengangkat penelitian dengan judul “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Terintegrasi *Augmented Reality* Pada Materi Perubahan Permukaan Bumi Akibat Faktor Alam Kelas V SD”. Implikasi dari pengembangan multimedia pembelajaran interaktif terintegrasi *Augmented Reality* pada mata pelajaran IPAS adalah terciptanya alternatif media pembelajaran yang inovatif dan relevan dengan perkembangan teknologi. Hal ini tidak hanya membantu siswa dalam memahami materi secara lebih mudah dan menyenangkan, tetapi juga memberikan dukungan bagi guru dalam menyampaikan pembelajaran yang lebih kontekstual. Lebih jauh, hasil penelitian ini dapat menjadi rujukan bagi sekolah dalam mengadopsi teknologi baru serta berkontribusi pada peningkatan kualitas pendidikan dasar.

Kebaruan dari penelitian ini terletak pada pengembangan multimedia pembelajaran interaktif yang secara khusus mengintegrasikan teknologi *Augmented*

Reality ke dalam materi IPAS pada tema perubahan permukaan bumi akibat faktor alam untuk siswa kelas V SD. Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang umumnya berfokus pada media berbasis *Augmented Reality* untuk mata pelajaran sains secara umum, penelitian ini menekankan pada kontekstualisasi materi IPAS sesuai dengan kebutuhan kurikulum sekolah dasar dan mengkombinasikannya dengan pendekatan interaktif yang melibatkan siswa secara langsung. Dengan demikian, penelitian ini menghadirkan kebaruan dari sisi konten, integrasi teknologi, serta focus pada peningkatan pemahaman siswa terhadap konsep abstrak mata pelajaran IPAS di sekolah dasar.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka peneliti merumuskan penelitian yang berjudul “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Terintegrasi *Augmented Reality* pada Materi Perubahan Permukaan Bumi Akibat Faktor Alam Kelas V SD”. Adapun pertanyaan penelitian ini dirumuskan sebagai berikut.

1. Bagaimanakah pengembangan multimedia pembelajaran interaktif terintegrasi *Augmented Reality* pada materi perubahan permukaan bumi akibat faktor alam kelas V SD?
2. Bagaimanakah kelayakan multimedia pembelajaran interaktif terintegrasi *Augmented Reality* pada materi perubahan permukaan bumi akibat faktor alam kelas V SD?
3. Bagaimanakah respon guru dan siswa terhadap penggunaan multimedia pembelajaran interaktif terintegrasi *Augmented Reality* pada materi perubahan permukaan bumi akibat faktor alam kelas V SD?
4. Bagaimanakah keefektifan multimedia pembelajaran interaktif terintegrasi *Augmented Reality* untuk meningkatkan pemahaman siswa pada materi perubahan permukaan bumi akibat faktor alam kelas V SD?

1.3 Tujuan Penelitian

Dalam penelitian ini peneliti menetapkan beberapa tujuan, diantaranya yaitu,

1. Untuk mengetahui proses pengembangan multimedia pembelajaran interaktif terintegrasi *Augmented Reality* pada materi perubahan permukaan bumi akibat faktor alam kelas V SD.
2. Untuk mengetahui kelayakan multimedia pembelajaran interaktif terintegrasi *Augmented Reality* pada materi perubahan permukaan bumi akibat faktor alam kelas V SD.
3. Untuk mengetahui respon guru dan siswa terhadap penggunaan multimedia pembelajaran interaktif terintegrasi *Augmented Reality* pada materi perubahan permukaan bumi akibat faktor alam kelas V SD.
4. Untuk mengetahui keefektifan multimedia pembelajaran interaktif terintegrasi *Augmented Reality* untuk meningkatkan pemahaman siswa pada materi perubahan permukaan bumi akibat faktor alam kelas V SD.

1.4 Manfaat Penelitian

Selaras dengan tujuan penelitian yang telah diuraikan, penelitian ini diharapkan memberi manfaat secara teoretis dan praktis bagi dunia pendidikan, sebagai berikut:

1.4.1 Manfaat Teoretis

Manfaat teoretis yang dapat diambil dari penelitian ini adalah dapat menambah dan memperkaya khasanah ilmu pengetahuan dalam penggunaan teknologi *Augmented Reality* dalam dunia pendidikan, khususnya pada Mata Pelajaran IPAS di Kelas V Sekolah Dasar.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat memfasilitasi pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran secara menarik melalui pemanfaatan multimedia pembelajaran interaktif yang diintegrasikan dengan teknologi *Augmented Reality* sehingga meningkatkan hasil dan motivasi belajar siswa.

2. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat menghadirkan perspektif baru dan inspirasi bagi guru terhadap penggunaan multimedia pembelajaran interaktif dan teknologi *Augmented Reality*. Yang mana, teknologi ini dapat dimanfaatkan untuk menarik perhatian siswa dalam mempelajari materi, sekaligus memperluas wawasan guru terhadap inovasi media pembelajaran.

3. Bagi Orang Tua

Dengan adanya penelitian ini, orang tua diharapkan memperoleh kemudahan dalam membimbing anak belajar di rumah melalui media pembelajaran yang selalu dapat diakses tanpa batas waktu dan tempat.

4. Bagi Peneliti

Diharapkan penelitian ini memberikan kesempatan bagi peneliti untuk mendapatkan pengalaman serta pemahaman baru untuk terus mengembangkan media pembelajaran yang inovatif dengan memanfaatkan teknologi yang ada.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Agar penelitian terfokus, maka peneliti membatasi ruang lingkungannya hanya sebagai berikut.

1. Sasaran Pengembangan

Siswa kelas V SD Negeri Paseh 1

2. Lingkup Materi Pembelajaran

IPAS Fase C BAB 8 “Bumiku Sayang, Bumiku Malang” Topik A Bumi Berubah

Materi Pokok: Perubahan Kondisi Bumi karena Faktor Alam

3. Teknologi yang digunakan

Pengembangan multimedia interaktif menggunakan *website Canva*, dan *Augmented Reality* yang digunakan diakses melalui platform *Assemblr World*.

4. Tahapan Pengembangan

Menggunakan model *Research and Development (R&D)* dengan tahapan *ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation)*.

5. Aspek Penilaian

a. Validitas

Uji Validitas yang dilakukan dalam penelitian ini adalah penilaian oleh ahli media dan ahli materi menggunakan instrumen skala likert.

b. Respon Guru dan Siswa

Respon guru dan siswa terhadap multimedia pembelajaran interaktif terintegrasi *Augmented Reality* diukur melalui angket respon guru dan siswa terhadap aspek tampilan, penggunaan, dan manfaat dengan menggunakan angket.

c. Keefektifan

Uji Keefektifan media diukur melalui metode kuantitatif, seperti *pre-test* dan *post-test*, dan angket respon peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran.