

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan bukan hanya sekedar pengajaran, melainkan suatu proses untuk mengembangkan potensi diri agar kelak dapat menjadi manusia yang dapat bermanfaat bagi diri sendiri maupun orang lain dan menjadi pribadi yang lebih baik. Sejalan dengan (Herlambang, 2018, hlm. 39-40) Pendidikan perlu dimaknai sebagai upaya yang tidak hanya mengembangkan individu itu sendiri, melainkan juga adanya sentuhan dalam dimensi sosial kultural, sehingga menjadikan manusia sebagai makhluk yang berbudaya. Selain itu, Pendidikan juga perlu memberikan pemahaman bahwa hakikat dari manusia yang terikat dengan alam/zaman, sehingga pendidikan harus dapat membekali peserta didiknya untuk dapat hidup dan berfungsi di zamannya. Tentunya dengan dibekali kompetensi yang relevan, sehingga peserta didik dapat tetap bertahan dan berkembang. Selain itu hakikat lain dari pendidikan bahwa manusia juga sebagai makhluk Tuhan, yang dengan kata lain bahwa Pendidikan juga tak luput untuk senantiasa menjaga, menjalankan nilai-nilai ketuhanan sehingga dapat senantiasa menjaga keseimbangan hidup.

Pada kenyataannya kondisi pendidikan kita sedang tidak baik-baik saja. Sejalan dengan (Herlambang, 2018, hlm. 1-3) pendidikan saat ini sudah kehilangan jiwanya untuk dapat memanusiasikan manusia dan beralih menjadi dehumanisasi dan dikembangkan di dalam ruang yang hampa dan lepas dari realitas yang ada. Pendidikan memang perlu dikembangkan yang tentunya diawali dari struktur fundamental filosofis yang relevan dengan ideologis bangsa Indonesia. Berkaca dari pemahaman bahwa pendidikan tidak dapat terlepas dari kebudayaan, sejalan dengan (Dewantara, 2013, hlm. 14-15) mengungkapkan bahwa pendidikan tidak bisa dijauhkan ataupun dipisahkan dari nilai-nilai kebudayaan. Hal inipun sejalan dengan van Laar et al (Widodo et al., 2020) keterampilan abad 21 pun bukan hanya berhubungan dengan teknologi informasi dan komunikasi. Melainkan menguasai keterampilan inti dan juga keterampilan kontekstual. Diantaranya keterampilan inti terdiri dari kemampuan teknis, manajemen informasi, komunikasi, kreativitas, kolaborasi, pemecahan masalah dan juga berfikir kritis. Sedangkan keterampilan

kontekstual meliputi kesadaran etnis, budaya, fleksibilitas, pengarahan diri sendiri serta belajar sepanjang hayat.

Salah satu strategi yang dapat digunakan untuk membangun bangsa adalah melalui pendidikan. Hal ini sependapat dengan pendapat (Susilawati, 2019) yang mengungkapkan bahwasanya kemajuan suatu bangsa tidak akan terlepas dari faktor sumber daya manusia dan kualitas sumber daya manusia ini dibentuk melalui proses pendidikan. Mempersiapkan media pembelajaran yang dapat menunjang proses belajar siswa juga, merupakan salah satu upaya untuk menunjang proses pembelajaran. Selain itu ada hal yang perlu diperhatikan bahwasanya pendidik pun perlu memahami perbedaan karakteristik peserta didiknya sebelum melakukan pembelajaran, sehingga dapat memfasilitasi perbedaan baik secara biologis maupun psikologis. Sebab dengan memahami karakteristik anak, guru dapat menentukan penggunaan metode yang tepat (Janawi, 2019).

Seiring dengan perubahan zaman maka berkembang pula pendidikan. Dewasa ini revolusi sudah berkembang hingga 4.0 bahwa sudah maraknya penggunaan teknologi dan mesin dalam kehidupan sehari-hari. Tidak dapat dipungkiri lagi bahwa dunia pendidikan pun harus berevolusi sesuai dengan perkembangan abad ke 21. Maka dari itu pengembangan media ini diperlukan untuk memaksimalkan tersampainya pesan/informasi yang terdapat pada pembelajaran. Selain itu hal ini sependapat dengan Indra (dalam Dewi, 2019) yang mengungkapkan bahwasanya lembaga pendidikan bukan hanya membentuk peserta didik menjadi manusia yang cerdas, bermoral, memiliki motivasi hidup melainkan juga semangat dalam mengembangkan ilmu dan teknologi. Selain itu hal ini juga selaras dengan pendapat (Serdyukov, 2017) bahwa pendidikan bukan hanya membutuhkan manusia yang dapat bertahan namun juga dapat berkembang. Berkembang dalam memenuhi tantangan dunia global yang berubah secara cepat dan tidak dapat diprediksi.

Selain itu juga hal ini didukung oleh (Simmons & McLean, 2020) bahwasanya belajar melakukan penggabungan teknologi baru dapat mengubah proses saat ini. Sebab inovasi baru akan muncul dengan mempraktikkan dan mengintegrasikan cara kerja baru dari Revolusi Industri 4.0. Sebab apabila kita tidak berproses, kemajuan teknologi ini akan berpengaruh terhadap proses pendidikan di seluruh dunia dan akan terus berkembang, maka dari itu perlunya dilakukan inovasi.

Penerapan sistem kurikulum tanpa menyiapkan komponen sistem lainnya sama dengan bunuh diri karena sistem pendidikan akan berantakan. Menurut Abdullah Idi (dalam Yani, 2014) Komponen kurikulum terdiri dari (1) Tujuan, (2) Isi dan Struktur Program, (3) Media atau Sarana dan Prasarana, (4) Strategi Pembelajaran, (5) Proses Pembelajaran, dan (6) Evaluasi atau Penilaian. Komponen media ini merupakan faktor yang dapat digunakan untuk memaksimalkan komponen yang lainnya agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Menurut Bethany (dalam Mustaqim, 2016a) mengemukakan bahwa proses belajar adalah proses penyampaian pesan/materi dari pemberi pesan (guru) ke penerima pesan (peserta didik). Dalam proses penyampaian pesan/materi ini dapat dimaksimalkan dengan menggunakan media atau sarana dan prasarana.

Media pembelajaran merupakan alat bantu yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar untuk mendapatkan hasil semaksimal mungkin agar terciptanya tujuan pembelajaran. Hal ini selaras dengan pendapat (Supriyono, 2018) mengenai alasan mendasar penggunaan media pembelajaran bagi siswa SD meliputi (1) peserta didik masih berpikir kongkrit sehingga materi yang bersifat abstrak perlu divisualisasikan, (2) penggunaan media dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, (3) pembelajaran menggunakan media dapat memberikan pengalaman bermakna bagi siswa menyaksikan secara langsung hal yang terjadi di sekelilingnya. Hal inipun di dukung Demirer dan Erbaş (dalam Azi & Gündüz, 2020) tidak sulit memasukan *augmented reality* ini kedalam pendidikan, selain itu *augmented reality* memungkinkan perwujudan dalam bidang abstrak dan menawarkan laboratorium virtual.

Selain itu adapun TPACK atau lebih dikenal sebagai model keahlian seorang guru yang digunakan untuk melakukan proses mengajar menggunakan teknologi digital. Menurut Koehler & Mishra (dalam Yeh et al., 2021) TPACK merupakan 3 domain yang sangat penting dan kombinasi yang dinamis karena dapat menjadi perantara dari konten spesifik dan instruksi yang ditingkatkan melalui teknologi oleh guru. TPACK sendiri memiliki 3 komponen inti, diantaranya pengetahuan pedagogis (PK), pengetahuan konten (CK) dan pengetahuan teknologi (TK) (Schmid et al., 2021). Menurut Elwood & Savenye (dalam Voithofer & Nelson, 2021) TPACK ini mengalami proses peningkatan terhadap implementasi yang

dilakukan pada program pendidikan guru, sehingga dapat mengarahkan guru untuk dapat menimbang teknologi yang dapat berkaitan dengan pedagogi dan karakteristik konten pembelajaran di setiap bidang. TPACK ini tidak hanya mengenai pengetahuan dan konten, melainkan dari kedua tersebut yang berhubungan dengan teknologi. Menurut Mishra dan Koehler (dalam Rolando & Salvador, 2021) teknologi merupakan aspek penting dalam semua aspek ini, dengan teknologi guru dapat terbantu dalam membuat konten yang lebih mudah untuk diakses selain itu dapat dipersiapkan dengan berbagai kemungkinan demonstrasi maupun representasi.

Menurut Huda (Nasrullah et al., 2021) mengenai *Teori cone of experience* (Kerucut Pengalaman) dari Edgar Dale masih menjadi salah satu dasar teori mengenai penggunaan media dalam proses pembelajaran. Menurut Edgar Dale (Sari, 2019) kerucut pengalaman memiliki 11 tingkatan pengalaman belajar menggunakan media diantaranya : 1) *Direct Purposeful Experiences* yaitu pengalaman dengan tujuan atau secara langsung, 2) *Contrived Experiences* yaitu pengalaman yang dibuat baik melalui benda/visualisasi, 3) *Dramatized Experiences* yaitu pengalaman dramatis, 4) Demonstrasi/pertunjukan, 5) Kunjungan lapangan atau studi banding, 6) *Exhibition* yaitu pameran, 7) Pengalaman dari televisi pendidikan, 8) Gambar bergerak/*Motion Picture*, 9) Gambar tidak bergerak, rekaman suara, 10) Simbol visual, dan 11) Simbol verbal. Menurut Sanjaya (Nurlaili & Dani, 2022) Teori Edgar Dale memberitahukan bahwa semakin konkrit sesuatu yang dipelajari, maka akan semakin banyak pengalaman yang diperoleh. Begitupun sebaliknya, semakin abstrak hal yang dipelajari, maka akan semakin sedikit pengalaman yang diperoleh.

Augmented reality ini merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan saat proses pembelajaran. *Augmented reality* (AR) adalah teknologi yang menggabungkan objek virtual dua dimensi maupun tiga dimensi ke dalam sebuah lingkungan nyata lalu memproyeksikan objek-objek virtual tersebut secara real time (Mustaqim & Kurniawan, 2017). Teknologi yang masih tergolong baru ini masih sedikit pemanfaatannya. Sejalan dengan pendapat (Ismaeel & Al Mulhim, 2019) bahwasanya teknologi ini merupakan suatu hal baru dalam bidang pengajaran dan pembelajaran, teknologi ini dianggap dapat meningkat interaksi kepada peserta

didik, sehingga memudahkan peserta didik untuk dapat memahami informasi secara visual dan mengarah pada pencapaian hasil belajar jangka panjang. Hal ini sejalan dengan pendapat (Siegle, 2019) bahwa dengan aplikasi virtual dan *augmented reality* ini merupakan cara baru agar siswa dapat berinteraksi aktif dengan konten sampai dengan menjelajahi tempat yang jauh untuk mengeksplorasi mengenai suatu objek. Berdasarkan pendapat diatas, didapatkan bahwa *augmented reality* ini merupakan salah satu media yang dapat digunakan pada bidang pendidikan dikarenakan *augmented reality* ini menggunakan objek virtual baik 2D atau 3D yang ada di dunia nyata, sehingga apabila terbatas oleh ruang dan waktu bisa dicoba untuk tergambarkan melalui virtual.

Mengenal keragaman budaya di Indonesia sama halnya dengan mengenali jati diri bangsa. Sebab jati diri bangsa adalah pembeda negara satu dengan negara lainnya. Tentunya ketika berbicara mengenai Indonesia ini tidak terlepas dari berbagai macam keberagaman dan kebudayaan yang dimilikinya. Indonesia ini memiliki keistimewaan dibandingkan dengan negara lain, sebab begitu beragam budaya yang dimilikinya. Namun dewasa ini realitas pendidikan kita mengalami krisis nilai. Melainkan hanya menciptakan generasi yang menguasai secara teori dan teknologi namun surut akan nilai kemanusiaan dan sosial dalam penerapannya. Sependapat dengan Smith (dalam Köroğlu & Elban, 2020) bahwa identitas nasional terdiri dari berbagai unsur diantaranya 1) tanah/negara bersejarah, 2) mitos umum atau ingatan sejarah, 3) budaya publik massa umum, 4) hak dan kewajiban hukum bersama untuk seluruh anggota masyarakat, 5) ekonomi bersama dimana semua anggota masyarakat bisa bergerak di seluruh negeri. Selain itu juga sependapat dengan Viroli (dalam Köroğlu & Elban, 2020) bahwa budaya nasional pun bisa menjadi identitas nasional. Sependapat juga dengan Tosh (dalam Köroğlu & Elban, 2020) mengungkapkan bahwa identitas dalam sebuah negara tak luput dari kesadaran sejarah dan bahasa nasional. Seperti contohnya setiap keberagaman budaya di Indonesia memiliki sejarahnya masing-masing yang tentunya merupakan pembeda antara satu dan lainnya. Meskipun zaman dan alam akan terus menerus berubah, namun kebudayaan tidak akan pernah bisa terlepas darinya. Sejalan dengan (Dewantara, 2013, hlm. 54-55) berpendapat bahwa kebudayaan bukanlah sesuatu yang abadi melainkan akan terus menerus berganti wujud menyesuaikan

dengan tuntutan alam dan zaman yang baru. Kembali lagi pada pengertian kebudayaan itu tersendiri yakni merupakan buah budi manusia. Hal ini pun sejalan dengan (Herlambang, 2018, hlm. 107) Pendidikan tentunya harus melahirkan manusia yang memiliki daya kritis, kreatif, futuristik dan tentunya juga berkarakter, sehingga memiliki kemampuan adaptif untuk bertahan hidup dan juga memiliki kehidupan yang dapat bersaing secara global, dan bukan malah sebaliknya melahirkan manusia yang tidak memiliki daya kritis dan cenderung pasif-reseptif serta gagap berbudaya.

Dengan itu, menurut Ridwan (dalam Widodo et al., 2020) melalui pembelajaran IPS diharapkan dapat membentuk sumber daya manusia yang beradab, berkarakter, dan berbudaya. Begitupun menurut Sumaatmaja (dalam Trianto, 2012, hlm. 193) tujuan pembelajaran IPS yakni agar peserta didik peka mengenai permasalahan sosial yang terjadi di masyarakat, serta memiliki sikap positif untuk perbaikan dari segala ketimpangan yang terjadi serta terampil dalam menghadapi permasalahan yang menimpa dirinya ataupun kehidupan masyarakat. Maka dari itu jika digali lebih dalam mengenai penerapan pembelajaran IPS yaitu bukan hanya mempelajari mengenai teori melainkan juga ilmu tersebut dapat digunakan peserta didik untuk berkehidupan di masyarakat sehingga peka pada permasalahan sosial dan dapat mempertimbangkan solusi yang dapat digunakan untuk menyelesaikan permasalahan tersebut.

Virus Covid 19 yang kini tengah mewabah diseluruh penjuru dunia ini telah merubah peradaban dan aspek dalam kehidupan, begitupun dalam dunia pendidikan. Hal ini sejalan dengan (Delgado et al., 2021) bahwasanya tahun 2020 merupakan salah satu tahun yang akan di kenang selalu, dikarenakan adanya virus covid 19. Banyak yang berubah, begitupun dengan dunia pendidikan. Pandemi covid 19 ini juga merupakan tantangan bagi sistem pendidikan. Sudah banyak institusi yang semula memiliki rencana untuk lebih memanfaatkan teknologi dalam proses belajar dan mengajar. Dengan pandemik ini, semua perubahan terjadi, mau tidak mau, bisa tidak bisa maka harus tetap dilakukan agar proses belajar mengajar tetap berjalan sebagaimana mestinya.

Setiap awal perubahan pasti akan terasa meresahkan. Proses pendidikan ikut berubah yang semula dapat dilakukan secara tatap muka, kini hal tersebut harus

diminimalisir. Sedangkan menurut Piaget (dalam Alfin, 2015) anak pada usia 7 – 11 tahun memasuki tahap operasional konkret, meskipun mereka sudah dapat mengetahui mengenai simbol matematis, mampu mengelompokkan dan mengurutkan suatu objek atau situasi, tetapi anak belum dapat menghadapi hal-hal yang bersifat abstrak. Hal ini sejalan dengan (Juwantara, 2019) bahwasanya pandangan dunia anak pada tahap ini berbeda dengan pandangan orang tua atau yang lebih dewasa, maka dari itu pendidik harus mampu mendorong anak untuk dapat membentuk konsep yang tepat. Anak usia ini memang sudah cukup matang dalam menggunakan pemikiran logika ataupun operasi, namun untuk objek fisik yang ada. Jika tanpa objek fisik di hadapannya, anak di tahap ini akan masih mengalami kesulitan untuk menyelesaikan tugas logika.

Pada saat ini wujud fisik dari materi kebudayaan di Indonesia banyak terdapat di tempat-tempat khusus seperti museum, namun tidak dapat dipungkiri dikondisi pandemi seperti ini kegiatan seperti itu kurang dianjurkan guna meminimalisir penyebaran virus. Selain itu, untuk melakukan hal tersebut juga memerlukan waktu dan biaya yang tidak sedikit. Hal ini juga didukung oleh (DeArmond et al., 2021) bahwasanya mendukung pembelajaran dan kesejahteraan social emosional anak tidak hanya dengan memberikan dukungan, melainkan juga dengan memastikan bahwa lingkungan belajar sudah aman. Selain itu pula, didapati bahwa sampai saat ini masih banyak pembelajaran yang menggunakan model ataupun metode belajar yang bersifat konvensional dan belum melakukan improvisasi yang sesuai dengan tuntutan perkembangan zaman dan lingkungan siswa berada, untuk menjadi lebih modern (Tumini, 2019). Hal ini sejalan dengan (Caprisa et al., 2020) kemajuan teknologi terus terjadi sedangkan informasi mengenai keanekaragaman suku, bangsa dan budaya belum sepenuhnya didukung oleh media informasi yang menarik dan baru.

Upaya dalam memaksimalkan proses pembelajaran harus tetap dilakukan. Hal ini sejalan dengan (Daniel, 2020) berpendapat bahwa teknologi dalam pembelajaran yang selama berbulan-bulan bahkan bertahun-tahun dipelajari harus sudah diimplementasikan. Pelatihan praktis dibutuhkan untuk melaksanakan pembelajaran jarak jauh. Perubahan memang penting, namun penyesuaianlah yang paling penting.

Tentunya banyak hal yang perlu dipertimbangkan dalam pemanfaatan media. Dengan beberapa kelebihan yang dimiliki oleh *augmented reality* ini diantaranya dapat memberikan jawaban dari permasalahan mengenai waktu dan biaya, sebab *augmented reality* ini dapat digunakan dimana saja dan kapan saja tanpa terbatas ruang dan waktu. Hal ini sependapat dengan (Serdyukov, 2017) bahwa inovasi pendidikan juga dapat dihitung menggunakan beberapa faktor diantaranya produktivitas (hasil belajar lebih banyak dalam waktu tertentu), efisiensi waktu (waktu lebih singkat untuk mempelajari materi yang sama), ataupun efisiensi biaya (lebih sedikit biaya per siswa). Selain itu juga sejalan dengan Giasiranis & Sofos (dalam Toledo-Morales & Sanchez-Garcia, 2018) menggunakan *augmented reality* dalam proses pengajaran memiliki nilai tambah karena memberikan peningkatan dalam prosesnya. Selain itu sejalan juga dengan Uluyol & Eryilmaz (dalam Azi & Gündüz, 2020) dengan *augmented reality* ini siswa dapat menjangkau lingkungan yang tidak dapat dijangkau melalui pembelajaran tradisional dan diperkaya melalui lingkungan virtual, sehingga dapat berinteraksi dengannya. Dan didukung pula dengan (Sweeney et al., 2018) bahwa *augmented reality* menawarkan cara untuk melestarikan ataupun memulihkan tempat dan waktu tertentu.

Diharapkan dengan pembuatan media ini dapat membantu pendidik dalam meminimalisir biaya dan waktu dalam proses pembelajaran. Hal ini didukung oleh (Acesta & Nurmaylany, 2018a) mengenai beberapa keunggulan *augmented reality* yakni guru menjadi lebih efisien karena tidak harus membawa banyak alat peraga untuk dapat menyampaikan materi dan juga dapat memanfaatkan *smartphone* untuk membantu dalam pengadaan media pembelajaran. Selain itu hal ini juga didukung dengan beberapa keuntungan dari *augmented reality* diantaranya 1) Menurut Shelton & Stevens; Wojciechowski & Cellary (dalam Sirakaya & Sirakaya, 2019) Memberikan pembelajaran konsep-konsep abstrak dengan mengkonkretkannya. 2) Menurut Bressler & Bodzin; Delello; Ibáñez, Di Serio, Villarán & Delgado Kloos (dalam Sirakaya & Sirakaya, 2019) Menarik minat siswa terhadap pelajaran 3) Menurut Delello; Enyedy, Danish & DeLiema; Wojciechowski & Cellary (dalam Sirakaya & Sirakaya, 2019) Memfasilitasi pembelajaran.

Augmented reality ini nantinya akan berperan dalam semua bidang, apalagi pada bidang pendidikan baik itu dalam tingkatan SD ataupun perguruan tinggi.

Bahkan kita dapat merasakan laboratorium virtual dengan pengalaman yang sama seperti saat kita merasakan di laboratorium fisik. Sehingga sangat memungkinkan jika dalam waktu dekat kita akan dapat merasakan manfaat dari penggunaan *augmented reality* ini, sehingga memungkinkan cara belajar yang berbeda dan lebih maju (Kaviyaraj & Uma, 2021). Sejalan pula dengan pendapat (Chen et al., 2017) dipaparkan bahwa aplikasi *augmented reality* ini selama dua dekade terakhir semakin mendapatkan perhatian dikarenakan lebih banyak menghasilkan pembelajaran yang berpusat pada siswa. Hal inipun didasari oleh jurnal yang diterbitkan diindeks *Social Sciences Citation Index* (SSCI) selama 2011 sampai 2016 yang terus berkembang dan meningkat secara signifikan sejak 2013. Sejalan pula dengan yang dipaparkan oleh (Bicen & Demir, 2020) bahwa perkembangan artikel mengenai *augmented reality* di google scholar sejak 2016 sampai 2020 terus meningkat dan paling tinggi ditemui antara 2017-2018 sebesar 27%, dan ditemukan bahwa disiplin ilmunya mencakup 10 jenis namun paling banyak ditemukan di bidang ilmu pendidikan pascasarjana, selanjutnya diikuti oleh pendidikan IPA dan matematika.

Berdasarkan uraian diatas, penulis bermaksud untuk mendesain suatu Media Pembelajaran IPS khususnya pada materi Keberagaman Budaya di Indonesia dalam bentuk aplikasi android berbasis *augmented reality*. Maka judul penelitian ini ialah **“Rancang Bangun Media Pembelajaran Materi Keberagaman Budaya Di Indonesia Berbasis *Augmented Reality* Dalam Pembelajaran IPS Kelas 4”**.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Adapun rumusan masalah dari penelitian ini diantaranya :

- a. Bagaimana rancangan media pembelajaran materi keberagaman budaya di Indonesia berbasis *augmented reality* dalam pembelajaran ips untuk siswa SD kelas 4?
- b. Bagaimana pengembangan media pembelajaran materi keberagaman budaya di Indonesia berbasis *augmented reality* dalam pembelajaran IPS untuk siswa SD kelas 4?
- c. Bagaimana respon guru dan siswa terhadap media pembelajaran materi keberagaman budaya di Indonesia berbasis *augmented reality* dalam pembelajaran IPS untuk siswa SD kelas 4?

1.3 Tujuan Penelitian

Secara umum, penelitian ini memiliki tujuan umum dan tujuan khusus. Tujuan umum pendidikan ini adalah untuk merancang dan menciptakan Media Pembelajaran Materi Keberagaman Budaya Di Indonesia Berbasis *Augmented Reality*. Adapun tujuan khusus dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Untuk mengetahui rancangan media pembelajaran materi keberagaman budaya di Indonesia berbasis *augmented reality* dalam pembelajaran IPS untuk siswa SD kelas 4
- b. Untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran materi keberagaman budaya di Indonesia berbasis *augmented reality* dalam pembelajaran IPS untuk siswa SD kelas 4
- c. Untuk mengetahui respon guru dan siswa terhadap rancangan media pembelajaran materi keberagaman budaya di Indonesia berbasis *augmented reality* dalam pembelajaran IPS untuk siswa SD kelas 4

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini tentunya akan mendatangkan manfaat dalam penerapan Media Pembelajaran Materi Keberagaman Budaya Di Indonesia Berbasis *Augmented Reality*. Manfaat yang diperoleh adalah :

- **Bagi Siswa**, menjadi termotivasi dan mudah memahami materi Keberagaman di Indonesia serta mendorong siswa agar menyukai pembelajaran IPS khususnya dalam materi Keberagaman Budaya di Indonesia.
- **Bagi Guru**, memperoleh pengetahuan tentang media pembelajaran yang inovatif, kreatif, efektif dan efisien yang dapat digunakan untuk mengajar di kelas.
- **Bagi Peneliti**, melatih keterampilan mengajar dan mempunyai kesempatan untuk merancang dan mengembangkan media pembelajaran.
- **Bagi Sekolah**, menambah variasi media pembelajaran khususnya dalam mata pelajaran IPS dalam materi keberagaman di Indonesia.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Gambaran mengenai keseluruhan isi skripsi dan pembahasannya dijelaskan dalam sistematika sebagai berikut; (1) bab I pendahuluan, (2) bab II kajian pustaka, (3) bab III metode penelitian, (4) bab IV temuan dan pembahasan, (5) bab V simpulan dan saran, (6) daftar pustaka, lampiran, dan riwayat penulis.

Poin - poin yang telah disampaikan memiliki sub poin yang memiliki penjelasan lebih lanjut.

Bagian bab I menjelaskan mengenai latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi.

Bagian bab II kajian pustaka, menjelaskan tentang kajian teoritis yang menguraikan seluruh tinjauan literatur yang berhubungan dengan fokus penelitian seperti; media pembelajaran, *augmented reality*, pembelajaran IPS, dan penelitian yang relevan yang mendukung penelitian media pembelajaran materi keberagaman budaya di indonesia berbasis *augmented reality*.

Bagian bab III metode penelitian, menjelaskan mengenai desain penelitian DnD metode penelitian pengembangan dengan menggunakan model penelitian ADDIE. Pengumpulan data menggunakan angket dan uji validasi para ahli. Pengumpulan data penelitian menggunakan instrumen penelitian yang sesuai dengan teknik pengumpulan data. Teknik analisis data menggunakan skala likert.

Bagian bab IV temuan dan pembahasan, dijelaskan mengenai temuan dan pembahasan penelitian yang merujuk pada rumusan masalah penelitian.

Bagian bab V simpulan implikasi dan rekomendasi menjelaskan mengenai simpulan dari penelitian yang dilakukan dan implikasi serta rekomendasi penelitian yang diperuntukan untuk pembaca.

Adapun bagian daftar pustaka adalah kumpulan referensi yang peneliti gunakan sebagai penunjang sumber literatur pada penelitian. Terakhir, bagian lampiran – lampiran merupakan lembar tambahan berupa berkas penunjang penelitian, serta riwayat hidup penelitian.