

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Keberagaman budaya nusantara perlu diperkenalkan dan dipelajari oleh generasi muda sejak dini di sekolah dasar (Anis Fuadah, 2023). Rasa cinta tanah air penting ditumbuhkan dalam diri agar nantinya menjadi warga negara Indonesia yang dapat menghargai bangsanya sendiri (Tri Hariyani et al., 2023). Dalam hal ini, kebudayaan nusantara perlu dilestarikan dengan mengenalkan dan mempelajari berbagai ragam budaya untuk meningkatkan rasa cinta terhadap bangsa yang dapat menciptakan rasa nasionalisme. Di sekolah dasar, penerapan pembelajaran atau edukasi dalam mempelajari kebudayaan nusantara ditanamkan pada siswa dengan cara, yaitu (1) bernyanyi lagu “Indonesia Raya” pada saat upacara bendera, (2) mengenal bunyi dan lambang dari Pancasila, (3) warga sekolah memperingati Hari Nasional, (4) memperkenalkan berbagai kebudayaan nusantara Indonesia dengan memperlihatkan rumah adat, pakaian adat, makanan khas daerah, serta rutin menyanyikan lagu daerah, dan (5) mengunjungi museum budaya terdekat (Tri Hariyani et al., 2023).

Dalam pelaksanaan pembelajaran, siswa diharapkan mampu membangun rasa ingin tahunya untuk mengenal, mempelajari, memahami, dan mampu memperoleh informasi dalam eksplorasi budaya nusantara dan kearifan lokal masyarakat sekitar dan daerah tertentu untuk dapat menghargai keberagaman serta nilai-nilai yang ada dalam kebudayaan tersebut (Rahmadayanti & Hartoyo, 2021).

Budaya pada setiap wilayah di Indonesia memiliki ciri khas dan keunikannya sendiri. Maka dari itu, kebudayaan-kebudayaan tersebut perlu dipertahankan untuk dilestarikan sebagai simbol budaya Indonesia (Damastuti et al., 2023). Namun kenyataannya, masih banyak siswa yang belum mengetahui apa saja kebudayaan nusantara, mulai dari nama, bentuk rumah adat, tampilan pakaian adat daerah, lagu daerah, serta makanan khas daerah. Hal ini karena banyaknya jumlah budaya di Indonesia yang membuat siswa cukup sulit untuk mengingat perbedaan budaya tiap daerahnya.

Kurikulum merdeka merupakan kurikulum baru yang memberikan kebebasan dan kemerdekaan bagi siswa, guru, dan sekolah dalam mengembangkan pembelajaran di sekolah dengan konsep “Merdeka Belajar” (Alimuddin, 2023). Kurikulum merdeka menekankan pada kemampuan literasi untuk siswa (Rahmadayanti & Hartoyo, 2021). Dengan kemampuan tersebut, siswa diharapkan memiliki karakter serta pemikiran kritis yang diperoleh dari proses belajar di sekolah, selain itu mampu berkomunikasi dengan baik dalam mengaplikasikan pengetahuannya dalam kehidupan sehari-hari di masyarakat dan lingkungannya (Santoso et al., 2023).

Kurikulum merdeka menitikberatkan pada pengembangan karakter sesuai dengan Profil Pelajar Pancasila sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Permendikbud) No. 22 Tahun 2022 tentang Rencana Strategis Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Tahun 2020-2024 (Santoso et al., 2023). Profil Pelajar Pancasila merupakan beberapa karakter dan kompetensi yang diharapkan dapat dicapai oleh siswa berdasarkan pada nilai luhur Pancasila. Terdapat 6 dimensi dan beberapa elemen dalam Profil Pelajar Pancasila, yaitu (1)

Beriman, bertakwa kepada Tuhan YME, dan berakhlak mulia adalah pelajar Indonesia diharapkan mampu memahami ajaran agama dan kepercayaan yang dianutnya, serta menerapkan pemahamannya dalam kehidupan sehari-hari, berakhlak mulia. Ada lima elemen dari dimensi ini yaitu akhlak beragama, akhlak pribadi, akhlak kepada manusia, akhlak kepada alam, dan akhlak bernegara, (2) Berkebinekaan global, adalah pelajar Indonesia diharapkan mampu mempertahankan budaya luhur serta identitas bangsa Indonesia, selain itu mampu berpikiran terbuka dalam berinteraksi dengan budaya lain sehingga dapat menciptakan rasa saling menghormati dan menghargai budaya satu sama lain. Adapun elemen dari dimensi ini yaitu mengenal dan menghargai budaya, kemampuan komunikasi interkultural dalam berinteraksi dengan sesama, dan memiliki rasa tanggung jawab terhadap pengalaman kebinekaan, (3) Bergotongroyong, adalah pelajar Indonesia diharapkan mampu melakukan kegiatan secara bersama-sama dengan hati yang ikhlas sehingga memudahkan kegiatan atau tugas yang sedang dikerjakan. Adapun elemen dari dimensi ini yaitu kolaborasi, kepedulian, dan berbagi, (4) Mandiri, adalah pelajar Indonesia diharapkan mampu melaksanakan proses belajar secara mandiri dengan baik dan bertanggung jawab terhadap hasil belajarnya. Adapun elemen dari dimensi ini yaitu kesadaran akan diri dan situasi yang dihadapi, (5) Bernalar kritis, adalah pelajar Indonesia diharapkan mampu memproses, menganalisis, dan menyimpulkan sebuah informasi dengan baik. Adapun elemen dari dimensi ini yaitu memperoleh dan memproses gagasan, menganalisis gagasan, merefleksi gagasan, dan menyimpulkan, serta mengambil keputusan, (6) Kreatif, adalah pelajar Indonesia diharapkan mampu menghasilkan dan mengembangkan sesuatu yang baru dan bermakna sehingga berdampak baik

dalam kehidupan. Adapun elemen dari dimensi ini yaitu menghasilkan gagasan yang orisinal dan karya yang baru (Alimuddin, 2023).

Di sekolah dasar, Profil Pelajar Pancasila dapat diwujudkan dengan salah satu cara yaitu melalui Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila atau P5. Hal tersebut juga selaras dengan pembelajaran abad 21 yang dibutuhkan oleh generasi bangsa untuk menghadapi tantangan yang ada di zaman sekarang. Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) merupakan salah satu bentuk inovasi berupa kegiatan kokurikuler dalam kurikulum merdeka yang memiliki tujuan untuk memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempelajari atau menghasilkan karya dan pengetahuan yang baru, serta membantu siswa lebih kooperatif dan kolaboratif dalam pembelajaran. Program atau kegiatan P5 disesuaikan dengan karakter dan kebutuhan siswa zaman sekarang untuk menciptakan generasi bangsa dengan memiliki kepribadian sebagai pelajar Pancasila (Keta et al., 2023). Beberapa kegiatan yang dapat diperoleh oleh siswa dalam kegiatan P5, yaitu (a) mengeksplorasi ilmu pengetahuan dan teknologi, mengembangkan keterampilan, dan menanamkan dalam diri 6 dimensi Profil Pelajar Pancasila, (b) mempelajari dan memaknai tema atau isu yang ada, misalnya seperti gaya hidup berkelanjutan, toleransi, kesehatan mental, kebudayaan nusantara, wirausaha, teknologi, dan lainnya, (c) melakukan aksi nyata terhadap isu penting yang sesuai dengan perkembangan belajar siswa.

Berdasarkan sekolah dasar yang diteliti yaitu SD Negeri 4 Banyuasri, penerapan kurikulum merdeka di sekolah tersebut diusahakan sesuai dengan yang sudah diterima atau diprogramkan oleh sekolah. Pada tahun 2023, kurikulum merdeka di sekolah tersebut sudah diterapkan pada kelas I, II, IV, dan V. Namun

pada awal penerapannya hanya pada kelas I dan kelas IV saja. Tentu dalam pelaksanaannya menitikberatkan pada Profil Pelajar Pancasila. Terdapat beberapa kegiatan yang dilaksanakan khususnya oleh siswa kelas IV, yaitu sudah melakukan penanaman sayur seperti terong dan cabe. Selain itu, untuk kegiatan peduli lingkungan, siswa kelas IV diajak untuk melakukan pembuatan *ecobrick* dengan mewujudkan pembuatan bangku. Dalam penerapan kegiatan-kegiatan tersebut, yang masih diutamakan adalah proses, belum pada hasilnya. Untuk kegiatan pengenalan budaya, masih hanya dilakukan pada kegiatan Pramuka dengan metode siswa bertanya jawab dengan temannya terkait budaya Indonesia.

Mengenai pentingnya penerapan kurikulum merdeka, maka siswa perlu memaknai kompetensi dan karakter dari Profil Pelajar Pancasila, salah satunya adalah keberbinekaan global. Dalam dimensi tersebut, disebutkan bahwa siswa perlu mengenal, menghargai budaya Indonesia, dan mempertahankan identitas bangsa, serta mampu berkomunikasi dan berinteraksi antarbudaya (Rahmadayanti & Hartoyo, 2021). Dalam hal ini, kebudayaan nusantara perlu dilestarikan dengan mengenal dan mempelajari berbagai ragam budaya untuk meningkatkan rasa cinta terhadap bangsa yang dapat menciptakan rasa nasionalisme. Oleh karena itu, pembelajaran mengenai kebudayaan nusantara perlu ditanamkan sejak di sekolah dasar. Dari pemahaman tersebut, siswa diharapkan mampu menerapkan nilai-nilai toleran terhadap keragaman yang ada. Siswa juga dapat mengupayakan pelestarian kebudayaan dalam kehidupan sehari-hari, serta menyadari akan keragaman budaya di Indonesia sehingga timbul rasa bangsa untuk mengaplikasikan nilai-nilai kebudayaan dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, pada materi kebudayaan

nusantara ini, terdapat penguatan materi pendidikan karakter pada keberbinekaan global.

Perkembangan yang terjadi di abad 21 menjadikan perkembangan teknologi sangatlah mempengaruhi bidang pendidikan, salah satunya dalam proses pembelajaran siswa dalam pemanfaatan beragam bahan ajar dan media pembelajaran dalam proses pembelajaran untuk siswa. Maka, keberhasilan suatu pembelajaran dapat diciptakan salah satunya dengan memanfaatkan media pembelajaran. Salah satu manfaat dari penerapan media pembelajaran adalah dapat membantu siswa dalam memahami suatu materi secara berulang-ulang dan siswa menjadi antusias dalam kegiatan pembelajaran (Pebriani et al., 2021). Namun kenyataannya, penggunaan media pembelajaran belum dapat dimanfaatkan dan diterapkan dengan maksimal, terutama untuk media digital. Salah satu penyebabnya adalah keterbatasan guru dalam pemahaman dan pengoperasian media berbasis teknologi. Materi pembelajaran yang dianggap membosankan bagi siswa dapat dijelaskan dengan bantuan media pembelajaran. Dalam hal ini, perlu kiranya sebagai seorang pendidik mempunyai terobosan dalam pembuatan media berbasis teknologi yang dapat mempermudah pembelajaran, baik bagi guru dan siswa.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan dengan guru kelas IV SD Negeri 4 Banyuasri, yaitu dijumpai minimnya penggunaan media pembelajaran yang inovatif, khususnya dalam memperkenalkan dan mempelajari kebudayaan nusantara. Perangkat yang digunakan dalam pembelajaran terkadang hanya menggunakan *power point* serta lingkungan yang memungkinkan untuk dimanfaatkan sebagai media pelajaran yang sesuai dengan materi yang dekat dengan lingkungan siswa. Selain itu, berdasarkan fakta lain yang ditemukan di kelas

IV SD Negeri 4 Banyuasri, belum diterapkannya atau dilaksanakannya pekan raya seperti pameran yang menjadi salah satu wujud dalam penerapan program P5 untuk memperkenalkan keberagaman budaya yang melibatkan siswa untuk membuat proyek terkait kebudayaan nusantara. Penelitian yang dilakukan oleh Yusup, Sumantri, dkk. (2024) menyatakan bahwa pentingnya program P5 berupa pameran budaya adalah untuk mendorong rasa ingin tahu siswa melalui eksplorasi keragaman budaya dan kearifan lokal, mendapatkan konsep dari nilai-nilai yang tertanam di masyarakat, serta menyalurkan ke dalam sebuah penampilan seni dan drama tari, serta kewirausahaan. Selain itu siswa kelas IV SD Negeri 4 Banyuasri cenderung sulit mengenal budaya nusantara karena dalam pengenalannya hanya baru sampai pada lingkup kebudayaan Bali saja. Pernyataan tersebut didukung dengan hasil angket siswa dengan 85% siswa merasa kesulitan mengikuti proses pembelajaran yang berkaitan dengan materi kebudayaan nusantara dan 80% siswa merasa lebih tertarik apabila pembelajaran tentang kebudayaan nusantara tersaji dalam bentuk media digital.

Siswa membutuhkan media agar memiliki ketertarikan terhadap apa yang sedang dipelajarinya. Melihat kondisi tersebut, maka media slide 3D berbasis *augmented reality* dapat dijadikan salah satu pilihan menarik perhatian siswa dalam pembelajaran, khususnya dalam mempelajari kebudayaan nusantara atau yang disingkat dengan media “BUSAN 3D” yaitu Budaya Nusantara 3D. *Augmented reality* merupakan teknologi atau aplikasi yang memadukan dunia nyata dengan dunia maya, yang memproyeksikan objek secara dua dan tiga dimensi yang dapat ditampilkan dalam lingkungan nyata (Kasim, 2024). Media pembelajaran 3D berbasis *augmented reality* merupakan sebuah inovasi baru dalam meningkatkan

pembelajaran dalam bentuk tiga dimensi. Dengan adanya media slide 3D ini, diharapkan siswa dapat memaknai kebudayaan nusantara dengan baik dan menyenangkan sehingga nantinya siswa dapat menghargai budaya dan memperkenalkan kebudayaannya dengan budaya lain. Dengan penggunaan media berbasis digital ini, siswa akan lebih aktif, kreatif, dan kolaboratif dalam pembelajaran.

Dengan media slide 3D berbasis *augmented reality*, akan menghasilkan pembelajaran yang efektif dan menarik karena siswa dapat melihat suatu objek dengan tampilan tiga dimensi tanpa mengurangi makna atau isi dari materi (Markos et al., 2023). Media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran perlu disesuaikan dengan karakteristik siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran sebagai pengantar informasi bagi siswa. Kegiatan pembelajaran harus aktif dan memberikan inovasi dan motivasi bagi siswa yang didukung dengan media yang dapat menunjang proses belajar tersebut. Dengan perkembangan zaman yang ada, tentu media belajar berbasis teknologi perlu dirancang dengan efisien dan efektif agar dapat menciptakan proses pembelajaran yang menarik, memperluas pengetahuan siswa, dan meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang sedang dibelajarkan (Sela et al., 2023). Berdasarkan pemaparan diatas, maka dilakukan penelitian dengan mengangkat judul “Pengembangan Media Slide “BUSAN 3D” Berbasis *Augmented Reality* Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Terhadap Kebudayaan Nusantara Bagi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka diperoleh identifikasi masalah penelitian, sebagai berikut.

1. Minimnya penggunaan media pembelajaran yang inovatif sebagai alat bantu dalam proses belajar.
2. Penerapan media pembelajaran digital cenderung rendah karena keterbatasan guru dalam pengoperasian media berbasis teknologi.
3. Belum dilaksanakannya pekan raya dalam penerapan program P5 untuk memperkenalkan kebudayaan nusantara kepada siswa.
4. Siswa cenderung sulit mengenal budaya nusantara karena dalam pengenalannya hanya baru sampai pada lingkup kebudayaan Bali saja.
5. Siswa membutuhkan media digital dalam pembelajaran.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dikemukakan di atas, maka penelitian ini membatasi permasalahan yang diteliti. Adapun batasan masalah pada penelitian ini, yaitu sebagai berikut.

1. Mengembangkan media slide “BUSAN 3D” berbasis *augmented reality* materi kebudayaan nusantara, agar pembelajaran lebih inovatif sehingga pelaksanaan pembelajaran dapat berjalan maksimal.
2. Penelitian hanya dilakukan pada siswa kelas IV SD Negeri 4 Banyuasri.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan paparan latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan masalah pada penelitian ini, yaitu sebagai berikut.

1. Bagaimana rancang bangun pengembangan media slide “BUSAN 3D” berbasis *augmented reality* untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap kebudayaan nusantara bagi siswa kelas IV sekolah dasar?
2. Bagaimana validitas media slide “BUSAN 3D” berbasis *augmented reality* untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap kebudayaan nusantara bagi siswa kelas IV sekolah dasar?
3. Bagaimana efektivitas media slide “BUSAN 3D” berbasis *augmented reality* untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap kebudayaan nusantara bagi siswa kelas IV sekolah dasar?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah pada uraian di atas, maka tujuan dalam penelitian pengembangan ini, adalah sebagai berikut.

1. Untuk mendeskripsikan rancang bangun pengembangan media slide “BUSAN 3D” berbasis *augmented reality* untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap kebudayaan nusantara bagi siswa kelas IV sekolah dasar.
2. Untuk mengetahui validitas media slide “BUSAN 3D” berbasis *augmented reality* untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap kebudayaan nusantara bagi siswa kelas IV sekolah dasar.

3. Untuk mengetahui efektivitas media slide “BUSAN 3D” berbasis *augmented reality* untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap kebudayaan nusantara bagi siswa kelas IV sekolah dasar.

1.6 Manfaat Pengembangan

Pengembangan media slide “BUSAN 3D” berbasis *augmented reality* untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap kebudayaan nusantara bagi siswa kelas IV sekolah dasar dapat memberikan manfaat secara teoritis dan praktis. Adapun manfaat teoritis dan praktis dari penelitian ini, adalah sebagai berikut.

1) Manfaat Teoritis

Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dalam merancang dan menerapkan media pembelajaran yang lebih inovatif serta memahami bahwa dengan penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar sangat penting. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat juga bermanfaat untuk dijadikan sebagai sumber informasi dalam menjawab permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran, terutama dalam pengembangan media slide “BUSAN 3D” berbasis *augmented reality* untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap kebudayaan nusantara bagi siswa kelas IV sekolah dasar.

2) Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Manfaat hasil penelitian ini bagi siswa yaitu dengan pengembangan media slide “BUSAN 3D” berbasis *augmented reality* dapat

mengoptimalkan pembelajaran dan lebih memaknai materi kebudayaan nusantara. Penggunaan media slide “BUSAN 3D” diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang bermakna dan tidak membuat siswa merasa jenuh. Selain itu, diharapkan siswa mendapatkan hasil positif dari pengembangan media slide “BUSAN 3D” dalam pembelajaran.

b. Bagi Guru

Manfaat hasil penelitian ini bagi guru yaitu dapat mengembangkan dan meningkatkan kualitas proses belajar mengajar menjadi lebih menarik, dapat mengidentifikasi kesulitan-kesulitan belajar yang dialami oleh siswa, serta dapat memanfaatkan, mengembangkan, dan menerapkan media pembelajaran yang ada, seperti salah satu media slide “BUSAN 3D” berbasis *augmented reality* untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap kebudayaan nusantara bagi siswa kelas IV sekolah dasar.

c. Bagi Peneliti

Manfaat hasil penelitian ini bagi peneliti yaitu dapat menambah pengetahuan dan wawasan mengenai pengembangan media slide “BUSAN 3D” berbasis *augmented reality* untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap kebudayaan nusantara bagi siswa kelas IV sekolah dasar yang diperlukan dalam mencapai tujuan pembelajaran terhadap pengetahuan dan pemahaman pada materi tersebut. Selain itu, hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan untuk terus mengembangkan inovasi dalam proses pembelajaran agar dapat mencapai tujuan yang diinginkan.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini dapat dijabarkan sebagai berikut.

1. Media slide “BUSAN 3D” berbasis *augmented reality* yang dikembangkan sebagai media edukasi untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap kebudayaan nusantara disesuaikan dengan kebutuhan siswa kelas IV sekolah dasar.
2. Apabila media slide “BUSAN 3D” berbasis *augmented reality* ini sudah menghasilkan produk, maka nantinya sangat praktis digunakan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran.
3. Media slide “BUSAN 3D” berbasis *augmented reality* dikembangkan dengan memanfaatkan *Assemblr Studio Web*, *monstermash.zone web*, aplikasi canva, serta memerlukan laptop dan proyektor dalam penerapannya untuk proses pembelajaran di kelas yang dibimbing oleh guru.
4. Media slide “BUSAN 3D” berbasis *augmented reality* di desain dengan semenarik mungkin agar siswa tertarik dan mudah mempelajarinya, serta muatan materi disesuaikan dengan kebutuhan siswa.
5. Media slide “BUSAN 3D” berbasis *augmented reality* dilengkapi dengan beberapa tampilan, sebagai berikut.
 - a) Tampilan cover, yang menampilkan judul materi, beberapa animasi, gambar, teks, dan audio.
 - b) Tampilan profil pengembang media.
 - c) Tampilan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran.

- d) Tampilan materi, yang terdiri dari beberapa slide terkait dengan kebudayaan nusantara dengan tampilan tiga dimensi mengenai nama provinsi, pakaian adat, rumah adat, makanan khas daerah, dan audio lagu daerah. Selain itu terdapat juga materi tentang cara melestarikan keragaman budaya di Indonesia.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan dalam penyampaian informasi dan materi kepada siswa dalam pembelajaran untuk menerima pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Pengembangan media pembelajaran ini dilakukan untuk membantu siswa dalam mencapai kegiatan belajar yang optimal, siswa menjadi aktif, dan menerima pembelajaran yang bermakna. Untuk mencapai hal itu, strategi yang digunakan tentu harus sesuai dengan karakteristik siswa. Di dukung dengan kondisi saat ini yaitu kemajuan teknologi, sehingga media pembelajaran yang digunakan dituntut untuk mengikuti perkembangan zaman, salah satunya dengan memanfaatkan media pembelajaran digital yang disesuaikan dengan kondisi siswa. Namun kenyataannya di lapangan, masih minim ditemukan media pembelajaran digital yang digunakan oleh guru dalam proses belajar siswa.

Berdasarkan hal tersebut, perlu kiranya dilakukan pengembangan media slide “BUSAN 3D” berbasis *augmented reality* yang dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna bagi siswa, sehingga

mendapatkan dampak atau hasil yang positif dari pengembangan media ini dalam upaya mengoptimalkan proses pembelajaran.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Dalam pengembangan media slide “BUSAN 3D” berbasis *augmented reality* ini ada beberapa asumsi dan keterbatasan, yaitu sebagai berikut.

a. Asumsi Pengembangan

1. Media pembelajaran yang dikembangkan menarik, praktis, dan dapat dipahami oleh siswa.
2. Media pembelajaran yang dikembangkan digunakan untuk memfasilitasi siswa dalam proses pembelajaran agar lebih optimal, praktis, dan menyenangkan untuk meningkatkan antusias siswa dalam pembelajaran
3. Media pembelajaran yang dikembangkan dapat membuat siswa aktif dan menjadi kolaboratif belajar dengan temannya.
4. Guru dan siswa dalam pembelajaran mampu menerapkan atau menggunakan perangkat laptop.

b. Keterbatasan Pengembangan

1. Media slide “BUSAN 3D” berbasis *augmented reality* sebagai media edukasi dikembangkan hanya pada materi kebudayaan nusantara.
2. Media slide “BUSAN 3D” berbasis *augmented reality* ini hanya diperuntukan bagi siswa kelas IV SD Negeri 4 Banyuasri.

1.10 Definisi Istilah

Untuk menghindari adanya kesalahpahaman terhadap beberapa istilah kunci yang digunakan dalam pengembangan ini, maka dirasa perlu untuk memberikan beberapa pendefinisian istilah, yaitu sebagai berikut.

1. Pengembangan media pembelajaran merupakan suatu usaha untuk menghasilkan suatu produk pembelajaran atau merancang ulang untuk dibuat menjadi lebih menarik dan dapat memenuhi kebutuhan siswa dalam kegiatan pembelajaran dengan menggunakan beberapa tahapan pengembangan.
2. Media slide 3D berbasis *augmented reality* merupakan suatu media dalam bentuk beberapa slide yang menampilkan objek yang dipadukan dalam bentuk dua dan tiga dimensi yang ditampilkan dalam bentuk *web* yang berguna sebagai informasi dalam proses belajar.
3. Materi kebudayaan nusantara merupakan materi yang mencakup keberagaman yang ada di Indonesia dan cara menghargai keberagaman tersebut. Kebudayaan nusantara terdiri dari pakaian adat, rumah adat, makanan khas daerah, lagu daerah, dan masih banyak lagi.