

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan merupakan aspek yang sangat penting untuk meningkatkan kualitas diri individu. Dalam Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pada pasal 1 dipaparkan bahwa Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Pendidikan juga merupakan usaha sadar dan terencana dalam mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik aktif mengembangkan potensi dirinya (Qosyim & Priyonggo, 2018).

Membaca merupakan pintu untuk memasuki segala mata pelajaran, di bidang pendidikan maupun pada semua aspek kehidupan manusia . Ketika sudah mampu membaca, seseorang akan lebih mudah menjalani kehidupan dengan kualitas yang lebih baik. Pada kenyataannya berdasarkan data terbaru UNESCO pada januari 2020, Indonesia adalah negara yang menduduki peringkat nomor dua dari bawah di dunia di bidang literasi (Rahmawati, 2020). Pernyataan tersebut berarti bahwa minat baca masyarakat di Indonesia masih sangat rendah. Rendahnya

minat baca peserta didik di Indonesia menjadi factor penyebab pendidikan di Indonesia ada di tingkat lebih rendah dari negara-negara lainnya (Prasrihamni *et al.*, 2022). Rendahnya hasil pelajar mata pelajaran IPAS sering dipengaruhi karena rendahnya minat baca peserta didik. Peserta didik tidak suka membaca buku pelajaran walaupun sudah ditugaskan membaca sebelum pelajaran dibahas, terutama pada mata pelajaran yang menyajikan banyak materi dalam bentuk teks padat daripada gambar seperti ilmu pengetahuan social. Kurangnya gambar dan padatnya teks pada buku pelajaran IPAS menyebabkan peserta didik kurang termotivasi mempelajarinya.

Pendidikan di era ini sangat membutuhkan adanya inovasi-inovasi baru yang berpengaruh dalam proses Pendidikan. Hal tersebut seiring dengan kemajuan teknologi yang terus berkembang. Maka dari itu diharapkan dalam bidang Pendidikan adanya inovasi yang memanfaatkan kemajuan teknologi tersebut. Salah satu contohnya adalah inovasi media pembelajaran. Media pembelajaran adalah alat bantu yang efektif dalam proses menyampaikan materi ke peserta didik agar peserta didik lebih mudah memahami materi. Pada penelitian ini yang memfokuskan pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan social. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran wajib yang ada di setiap jenjang pendidikan di Indonesia, pada jenjang Sekolah Dasar mata pelajaran IPS memuat materi sejarah, sebagaimana ditegaskan dalam Keputusan Menteri Pendidikan Nasional (Permendiknas) No. 22 Tahun 2006, pengetahuan sejarah mengandung nilai-nilai kearifan yang dapat digunakan untuk melatih kecerdasan, membentuk sikap karakter dan kepribadian peserta didik. Untuk itu, nilai-nilai sejarah harus tercermin dalam pola perilaku nyata para peserta didik (Purni, 2023). Maka dari itu

pengetahuan sejarah sangatlah penting untuk di pahami salah satunya yaitu konsep kerajaan hindu di Nusantara. Pemahaman konsep kerajaan hindu di nusantara sangatlah sulit di pahami apabila kurangnya minat membaca pada peserta didik, penanaman minat membaca di sekolah dasar merupakan modal awal untuk peserta didik dalam memahami konsep kerajaan hindu di nusantara. Menurut (Prawiyogi *et al.*, 2021) dalam (Dalman 2013:144) menyatakan bahwa minat membaca merupakan keinginan untuk melakukan aktivitas membaca yang dilakukan dengan ketekunan dan didasari oleh rasa ingin tahu yang berasal dari dalam diri individu untuk membangun pola komunikasi dan menemukan tulisan dengan rasa senang pada dirinya sendiri. Maka dari itu untuk memahami suatu bacaan perlu ditingkatkannya minat membaca bagi peserta didik sekolah dasar, ini menjadi tantangan tersendiri bagi tenaga pendidik untuk dapat meningkatkan minat membaca bagi peserta didik sekolah dasar. Dalam upaya meningkatkan minat membaca peserta didik peneliti merancang Media Pembelajaran berbantuan *Augmented reality* (QR). Yaitu, pemanfaatan teknologi dalam merancang Media Pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan minat membaca untuk memahami konsep kerajaan hindu di nusantara. Sejalan dengan (Harsiwi & Arini, 2020) menyatakan bahwa Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan multimedia interaktif mampu meningkatkan penguasaan konsep, prestasi belajar, dan kemampuan berpikir kritis. Memahami konsep sejarah kerajaan hindu di indonesia tidak bisa dilakukan hanya dengan buku bacaan perlu juga diimbangi dengan keterlibatan langsung dengan adanya timbal balik antara peserta didik dan media pembelajaran, oleh sebab itu pengembang merancang sebuah Media Pembelajaran. Sejalan dengan Aminatun *et al.*, (2022) Metode

pembelajaran interaktif adalah teknik pembelajaran atau suatu cara yang dapat guru gunakan dalam menyampaikan materi, dengan melibatkan peserta didiknya untuk terlibat aktif.

Untuk memahami konsep Sejarah Kerajaan Hindu di Nusantara membutuhkan minat membaca yang kuat dalam memahami isi bacaan. Kegiatan membaca merupakan kegiatan melihat bacaan atau proses memahami isi teks yang bertujuan untuk mencari informasi dan memperluas wawasan, kegiatan membaca merupakan hal yang sangat penting yang harus dikuasai, namun nyatanya banyak peserta didik yang bosan membaca atau memiliki minat yang rendah dalam membaca. Hal itu disebabkan oleh kurangnya daya tarik visual atau kurangnya keterlibatan interaktif dalam materi pembelajaran yang disajikan. Keterbatasan sumber daya menjadi salah satu faktor penyebab hal itu, dimana sekolah masih belum menyediakan media pembelajaran untuk mendukung proses pembelajaran, hal ini yang menjadi penghambat proses pembelajaran yang efektif dan menarik bagi peserta didik. Kurangnya pengalaman interaktif juga menjadi penyebab adanya hambatan dimana peserta didik tidak terlibat langsung dalam memahami konsep sejarah seperti halnya melalui penggunaan teknologi *Augmented reality*. Hal ini dapat mempengaruhi kurangnya minat peserta didik dalam mempelajari materi-materi sejarah tersebut. Kesulitan memahami konsep abstrak juga mempengaruhi keefektifan suatu pembelajaran, dimana konsep-konsep sejarah seperti kerajaan Hindu di Nusantara dapat terasa abstrak bagi peserta didik yang membutuhkan pendekatan yang lebih visual dan interaktif untuk dapat memahami materi lebih efektif.

Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan oleh pendidik agar dapat memperoleh pengetahuan, pembentukan sikap serta kepercayaan pada peserta didik

(Faradhita, 2022). Berdasarkan hasil observasi melalui penyebaran kusioner minat baca di Sd N 2 Kayuputih Melaka permasalahan yang di temukan yaitu, rendahnya minat baca peserta didik Kelas IV. Hasil Kuesioner minat baca dapat dilihat pada Tabel 1.1.

**Tabel 1.1**

**Hasil Penyebaran Kuesioner Minat Baca**

Nama Sekolah	Jumlah peserta didik	kategori				
		Sangat kurang	Kurang	cukup	baik	Sangat baik
SD Negeri 2 Kayuputih Melaka	17	7	6	0	3	1

Berdasarkan hasil penyebaran kusioner pada table di atas dinyatakan bahwa, minat membaca pada peserta didik kelas 4 di SD negeri 2 Kayuputih Melaka rendah, dimana yaitu, dari 17 Peserta didik di kelas IV presentase minat membacanya hanya sebesar 23,5%, dimana hal itu di sebabkan oleh guru masih menggunakan Metode ceramah dan hanya menggunakan media cetak seperti buku teks. Tanpa Media Pembelajaran yang memadai, berdampak terbatasnya pemahaman peserta didik karena informasi yang di dapat dari buku teks itu terbatas.

Berdasarkan hasil wawancara Guru wali kelas IV SD Negeri 2 Kayuputih Melaka yang dilaksanakan pada 20 Mei 2024 bahwa Tanpa penggunaan Media Pembelajaran juga berakibat menurunnya minat membaca peserta didik, hal ini berdampak ikut menurunnya minat baca peserta didik dalam memahami konsep Sejarah Kerajaan Hindu di Nusantara, masalah yang lain bila penelitian ini tidak di jalankan yaitu keterbatasan pengalaman belajar, dimana peserta didik tidak mendapatkan pengalaman belajar yang beragam dan mendalam terkait materi

konsep kerajaan hindu di nusantara yang kompleks, pengalaman belajar yang terbatas dapat menghambat pemahaman dan keterampilan mereka, dampak lainnya bila penelitian ini tidak di jalankan yaitu, kurangnya pengetahuan akan teknologi, dimana tanpa penggunaan teknologi seperti *Augmented reality* dalam pembelajaran, peserta didik akan kehilangan kesempatan untuk mengembangkan teknologi yang semakin penting di era digital saat ini. sesuai dengan pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa peserta didik membutuhkan media pembelajaran *Pop-up book* karena sesuai dengan media tersebut mengandung unsur gambar dan teks yang mampu mendorong minat membaca peserta didik. Selain itu dengan media *pop-up book* interktif juga bisa membantu peserta didik melakukan adaptasi dengan media teknologi. Pernyataan tersebut sejalan dengan yang diungkapkan oleh (Amalia *et al.*, 2024) bahwa “Dengan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi, pendidikan dalam era digital menghadapi tantangan baru dan banyak peluang”. Peserta didik kelas 4 di SD Negeri 2 Kayuputih melaka juga sebagian besar sudah memiliki alat komunikasi berupa *handphone* sehingga mempermudah peneliti dalam melakukan penelitian.

Sesuai dengan hasil pemaparan diatas, maka peneliti melaksanakan penelitian pengembangan yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Pop-up book* Berbantuan *Augmented reality* Untuk Meningkatkan Minat Membaca Konsep Kerajaan Hindu di Nusantara Kelas IV di Sekolah Dasar”. Bertujuan untuk mengatasi permasalahan yang sudah di temukan oleh sebab itu, peneliti mengembangkan Media Pembelajaran Berbantuan *Augmented reality* yang bermuatan IPS untuk meningkatkan minat membaca peserta didik mengenai konsep kerajaan hindu di nusantara. manfaat dari *Augmented reality* dalam dunia

pendidikan antara lain untuk merepresentasikan objek 3D yang tidak dapat diperlihatkan langsung kepada peserta didik karena beberapa alasan, seperti objek yang terlalu besar, objek yang berbahaya, atau fasilitas yang kurang memadai. Dengan demikian, penggunaan *augmented reality* dalam pendidikan dapat memudahkan peserta didik untuk memahami mata pelajaran tanpa harus membayangkan seperti apa objek yang dijelaskan oleh guru (Noviyanto *et al.*, 2021). Pada media ini yang bersisi, gambar, teks, dan *Quis* yang nantinya peserta didik dapat membaca penjelasan satu persatu dari ke lima kerajaan bercorak hindu di nusantara dapat meningkatkan pemahaman peserta didik mengenai konsep kerajaan hindu di nusantara akan lebih meningkat dari sebelumnya

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa media *Augmented reality* dapat di manfaatkan sebagai salah satu media pembelajaran yang memuat antara media konkrit dan virtual yang diharapkan mampu membuat kegiatan pembelajaran berlangsung lebih praktis dan membantu peserta didik lebih mudah memahami materi yang disampaikan. Adapun manfaat media *Pop-up book* sendiri menurut (Dewanti *et al.*, 2018) antara lain: (1) Mengajarkan anak untuk menghargai buku dan merawatnya dengan baik, (2) Merangsang imajinasi anak, (3) Memberi pengetahuan serta memberi pengenalan bentuk benda, (4) Dapat digunakan sebagai media untuk menumbuhkan motivasi baca pada anak. Media ini di buat untuk mengatasi permasalahan yang ada di SD Negeri 2 Kayuputih Melaka yang di mana tingkat minat membacanya itu rendah. Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran *pop-up book* berbantuan *augmented reality* untuk memperkuat minat membaca konsep kerajaan Hindu di Nusantara pada peserta didik kelas 4 di SD Negeri 2 Kayuputih Melaka menjadi langkah penting

dalam menghadirkan pengalaman pembelajaran yang mendalam, dan berkesan bagi generasi muda dalam memahami warisan budaya dan sejarah bangsa.

## **1.2 Identifikasi Masalah Penelitian**

Merujuk pada latar belakang permasalahan yang telah di paparkan, teridentifikasi permasalahan yang akan di jabarkan yaitu sebagai berikut.

1. Rendahnya minat membaca peserta didik materi Sejarah Kerajaan Hindu Di Nusantara, yang di sebabkan oleh tidak adanya penggunaan Media Pembelajaran.
2. Peserta didik kurang berpartisipasi selama mengikuti kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran konvensional yang membuat peserta didik tidak focus dan bersikap pasif selama mengikuti kegiatan pembelajaran.
3. Terbatasnya Media Pembelajaran di SD N 2 Kayuputih Melaka yang menyebabkan menurunnya minat baca peserta didik.
4. Konsep-konsep sejarah seperti kerajaan Hindu di Nusantara dapat terasa abstrak bagi peserta didik yang memerlukan pendekatan pembelajaran yang lebih visual untuk membantu mereka memahami dengan lebih baik.

## **1.3 Pembatasan Masalah**

Pada penelitian ini, peneliti lebih memfokuskan pada point utama yang akan diteliti. Berdasarkan indentifikasi permasalahan tersebut, Penelitian ini berfokus pada penanganan masalah yaitu Terbatasnya Media Pembelajaran di SD N 2 Kayuputih

Melaka yang menyebabkan menurunnya minat baca peserta didik. Berkaitan dengan pembatasan masalah tersebut, maka pilihan yang dapat dilaksanakan adalah Media Pembelajaran *Pop-up book* Berbantuan *Augmented reality* Untuk meningkatkan minat membaca peserta didik konsep sejarah kerajaan hindu di nusantara.

#### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah di paparkan, ditrmukan rumusan permasalahan dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Bagaimana *desain* Media Pembelajaran *pop-up book* berbantuan *augmented reality* terhadap konsep sejarah kerajaan hindu di nusantara di sekolah dasar?
2. Bagaimana validitas isi Media Pembelajaran berbasis *augmented reality* terhadap konsep sejarah kerajaan hindu di nusantara di sekolah dasar?
3. Bagaimana kepraktisan Media Pembelajaran berbasis *augmented reality* terhadap konsep sejarah kerajaan hindu di nusantara di sekolah dasar?
4. Bagaimana efektivitas Media Pembelajaran *pop-up book* berbantuan *augmented reality* untuk meningkatkan minat membaca konsep sejarah kerajaan hindu di nusantara di SD N 2 Kayuputih Melaka?

#### 1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah di tetapkan, maka di temukan tujuan pengembangan sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui *desain* Media Pembelajaran *pop-up book* berbantuan *augmented reality* untuk meningkatkan minat membaca konsep sejarah kerajaan hindu di nusantara di sekolah dasar.
2. Untuk mengetahui hasil validasi Media Pembelajaran *pop-up book* berbantuan *augmented reality* untuk meningkatkan minat membaca konsep sejarah kerajaan hindu di nusantara di sekolah dasar.
3. Untuk mengetahui kepraktisan pengembangan Media Pembelajaran *pop-up book* berbantuan *augmented reality* untuk meningkatkan minat membaca konsep sejarah kerajaan hindu di nusantara di sekolah dasar.
4. Untuk mengetahui keefektivitasan pengembangan Media Pembelajaran *pop-up book* berbantuan *augmented reality* untuk meningkatkan minat membaca konsep sejarah kerajaan hindu di nusantara di SD N 2 Kayuputih Melaka.

## 1.6 Manfaat Pengembangan

Penelitian pengembangan Media Pembelajaran *Pop-up book* Berbantuan *Augmented reality* bermanfaat untuk meningkatkan minat membaca konsep kerajaan hindu di Nusantara Kelas 4 Sekolah Dasar adalah sebagai berikut.

### 1) Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini bermanfaat untuk meningkatkan minat membaca peserta didik terkait materi kerajaan hindu di nusantara melalui Media Pembelajaran Berbasis *Augmented reality*, serta dapat di jadikan landasan teori dalam perkembangan pendidikan.

### 2) Manfaat Praktis

Adapun manfaat untuk praktis dari penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut.

**a) Bagi Peserta Didik**

Bagi peserta didik, media pembelajaran ini sangat bermanfaat didalam kegiatan pembelajaran siswa di kelas sehingga proses pembelajaran dirasa lebih menarik minat belajar peserta didik, dan media ini berisi gambar 3D yang dapat menambah minat peserta didik untuk membaca konsep kerajaan hindu di nusantara.

Dengan memanfaatkan media Pembelajaran berbasis *augmented reality* dalam kegiatan pembelajaran peserta didik dapat mempengaruhi keaktifan siswa selama mengikuti proses pembelajaran karena dalam media ini berisi *game quis* guna untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta didik terhadap konsep kerajaan hindu di nusantara.

**b) Bagi Guru**

Media ini dapat bermanfaat dalam proses pembelajaran di kelas mengenai konsep kerajaan hindu di nusantara, pembelajaran di kelas dapat menjadi lebih menarik untuk peserta didik dan dapat menarik minat membaca serta keaktifan peserta didik untuk meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap konsep kerajaan hindu di nusantara dengan menerapkan Media Pembelajaran berbasis *augmented reality*.

**c) Bagi Kepala Sekolah**

Media pembelajaran yang di kembangkan ini, dapat digunakan sebagai acuan maupun contoh dalam proses pembelajaran agar lebih menarik minat membaca peserta didik di sekolah, dan media ini dapat meningkatkan kemampuan guru dalam mengajar agar tujuan dari pembelajaran bisa tercapai.

#### d) **Bagi Peneliti Lain**

Hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi yang relevan bagi peneliti lain mengenai pengembangan media pembelajaran ataupun sejenisnya.

### 1.7 **Spesifikasi Produk yang Diharapkan**

Produk penelitian ini berupa media *pop-up book* interkatif berbantuan *augmented reality* yang bergambar 3D (Tiga dimesi) yang di kemas dalam bentuk buku dengan ukuran A5. Di dalam *pop-up book* ini, menyajikan informasi tentang kerajaan bercorak Hindu di Nusantara secara menarik. halaman buku dirancang untuk merepresentasikan peta kerajaan-kerajaan tersebut dengan fitur QR yang memungkinkan pengguna untuk "melihat" gambar bangunan-bangunan bersejarah yang penting secara virtual. Ini akan memberikan pengalaman visual yang menarik dan membantu pengguna memahami lebih baik tentang lokasi, struktur, dan sejarah kerajaan-kerajaan tersebut. Selain itu, informasi tambahan seperti cerita-cerita legenda, tokoh-tokoh penting, dan kehidupan sehari-hari di kerajaan-kerajaan Hindu disajikan dalam bentuk gambar dan tulisan yang di akses melalui QR. Selain materi sejarah, media *pop-up book* ini juga berisi kuis singkat atau teka-teki yang berhubungan dengan konten yang disajikan. Hal ini dapat memotivasi pembaca

untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran dan meningkatkan minat mereka untuk membaca.

Produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini yaitu media *Augmented reality* pada materi konsep kerajaan hindu di nusantara untuk meningkatkan minat membaca peserta didik Kelas IV di Sekolah Dasar. Adapun spesifikasi produknya adalah sebagai berikut.

1. Media *Pop-up book* berbantuan *augmented reality* yang dibuat menyerupai aslinya dalam bentuk 3D, pada media ini didalamnya dilengkapi dengan lima kerajaan bercorak hindu di nusantara, serta quis yang di gunakan untuk melatih keaktifan peserta didik.
2. Media ini di cetak dalam bentuk buku *Pop-Up* berbantuan *augmented reality* dengan ukuran A5 yang bersis pembahasan pada setiap kerajaan bercorak hindu di nusantara, dan juga di sertai gambar dan QR Code yang dapat di scan oleh peserta didik untuk melihat setiap tahapan siklus air dalam bentuk gambar 3D, pada halaman pertama berisi indikator, petunjuk penggunaan, pembahasan setiap tahapan, dan quis.
3. Materi yang disajikan dalam media *Augmented reality* yaitu berfokus pada materi Sejarah Kerajaan Hindu di Nusantara, Informasi mengenai kerajaan-kerajaan Hindu yang pernah berdiri di wilayah Nusantara beserta tokoh-tokohnya, Peta dan Model Bangunan, Budaya dan Tradisi
4. QR Code dapat di akses melalui kamera handpone dan APP Scan yang digunakan untuk membuka media *Augmented reality* tersebut, setelah dibuka akan muncul menu utama lalu peserta didik harus klik view untuk memulai audio dan agar bisa melihat gambar 3Dnya, QR Code yang ada pada setiap

tahapan itu berbeda maka dari itu jika ingin mengakses materi pertaman agar scan sesuai dengan tahapan yang akan dilihat

### **1.8 Pentingnya Pengembangan**

Permasalahan yang di dapatkan dari pengumpulan data yang sudah di lakukan di SD Negeri 2 Kayuputih Melaka Kelas IV kurangnya minat membaca pada peserta didik konsep kerajaan hindu di nusantara yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Hal ini disebabkan karena media pembelajarna yang masi tergolong terbatas maka dari itu peserta didik kesulitan dalam memahami konsep kerajaan hindu di nusantara, dari hal tersebut peneliti mengembangkan media pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan minat membaca peserta didik terkait konsep materi kerajaan hindu di nusantara.

Pengembangan media pembelajaran dilakukan sesuai hasil studi pendahuluan terkait kebutuhan guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Pemanfaatan media *Augmented reality* ini dapat menunjang proses kegiatan pembelajaran di kelas. Selama ini guru belum menggunakan jenis media pembelajaran yang tepat dan menarik. Peserta didik merasa jenuh saat mengikuti proses pembelajaran dengan media yang kurang inovatif. Oleh karena itu, pembuatan Media Pembelajaran *Pop-Up book* berbantuan *Augmented reality* ini diharapkan peserta didik dapat menikmati proses pembelajaran yang akan meningkatkan minat baca peserta didik terhadap materi.

### **1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

#### **1. Asumsi Pengembangan**

Pada penelitian ini terdapat beberapa asumsi yang meyakinkan untuk mengembangkan suatu produk yaitu:

- a) Guru dan peserta didik sudah menguasai penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran.
- b) Media Pembelajaran berbasis *augmented reality* mampu menarik ketertarikan peserta didik dalam mengerjakan tugas yang diberikan.
- c) Media Pembelajaran berbasis *augmented reality* dapat membantu guru dalam menciptakan proses belajar yang aktif dan menyenangkan.
- d) Media Pembelajaran berbasis *augmented reality* dapat meningkatkan minat membaca peserta didik.

## 2. Keterbatasan Pengembangan

Penelitian Media Pembelajaran ini memiliki beberapa keterbatasan sebagai berikut.

- a) Media pembelajaran *Pop-Up book* berbantuan *augmented reality* ini hanya memuat pelajaran IPS yaitu pada materi Kerajaan Hindu di Nusantara.
- b) Pengembangan media pembelajaran *Pop-Up Book* berbantuan *augmented reality* ini hanya dirancang untuk peserta didik kelas IV sekolah dasar.
- c) Media pembelajaran ini harus menggunakan handpone sebagai alat bantu dalam penerapan media ini, serta sinyal yang di gunakan harus memadai.

### 1.10 Definisi Istilah

Untuk menghindari terjadinya kesalahpahaman terhadap istilah-istilah yang dipakai pada penelitian ini, maka perlu untuk mendefinikan istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

1. Penelitian pengembangan adalah salah satu jenis penelitian yang dilakukan dengan tujuan untuk mengembangkan suatu media pembelajaran yang berkategori layak digunakan sesuai kebutuhan sehingga mampu mengatasi permasalahan yang dihadapi.
2. Media *Augmented reality* merupakan media menggunakan app assemblr studio sebagai dasarnya yang mampu membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan bagi peserta didik.
3. Model pengembangan ADDIE merupakan istilah sehari-hari yang digunakan untuk menggambarkan pendekatan sistematis untuk pengembangan pembelajaran. model ADDIE yang dikembangkan oleh Dick dan Carey meliputi lima tahapan yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation* dan *Evaluation* (Vivien Pitriani *et al.*, 2021). Adapun dalam tahapan ini terdapat tahap evaluasi, dimana tahapan ini akan berdampak positif pada kualitas pengembangan karena evaluasi dilakukan pada setiap tahapan.
4. Minat membaca pada konsep kerajaan di nusantara pada pembelajaran IPS sangatlah penting agar peserta didik dapat mengetahui bagaimana sejarah dari kerajaan hindu di nusantara.