

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

Pada bab ini dipaparkan sepuluh hal pokok yaitu: (1) latar belakang masalah, (2) identifikasi masalah, (3) pembatasan masalah, (4) rumusan masalah, (5) tujuan pengembangan, (6) manfaat penelitian, (7) spesifikasi produk yang diharapkan, (8) pentingnya pengembangan, (9) asumsi dan keterbatasan pengembangan, dan (10) definisi istilah.

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Mencerdaskan kehidupan bangsa merupakan tujuan utama yang tercantum dalam UUD 1945 alenia ke IV. Pendidikan tidak hanya bertujuan untuk mengembangkan potensi individu dan meningkatkan kualitas sumber daya manusia, tetapi juga berfungsi untuk membentuk karakter serta identitas nasional. Setiap warga negara memiliki hak untuk mendapatkan pendidikan yang layak, dan upaya untuk mencerdaskan bangsa melibatkan semua elemen masyarakat, termasuk pemerintah, keluarga, dan pendidik. Dalam konteks global saat ini, sangat penting untuk memiliki cita-cita pendidikan yang jelas dan terarah agar nantinya dapat menghadapi tantangan dan membangun Masyarakat yang beradab.

Pendidikan yang berkualitas menjadi kunci dalam mencapai tujuan mencerdaskan kehidupan bangsa. Di Indonesia, pendidikan tidak hanya bertujuan untuk memberikan pengetahuan, tetapi juga untuk membentuk karakter dan mempersiapkan generasi muda agar mampu nantinya bersaing di tingkat global. Dalam konteks ini, pentingnya proses pembelajaran yang efektif menjadi sangat

kelas. Proses ini mencakup berbagai metode dan strategi yang dirancang untuk mengoptimalkan pengalaman belajar siswa.

Untuk dapat menciptakan pendidikan berkualitas dibutuhkan pembelajaran yang optimal. Proses pembelajaran merupakan campuran dari proses belajar dan mengajar. Secara umum, belajar merupakan suatu proses perubahan perilaku sebagai hasil dari interaksi antar individu dengan lingkungan sekitarnya dalam memenuhi kebutuhan hidup. Pada pelaksanaan proses belajar mengajar, terdapat suatu interaksi antara pendidik dan peserta didik yang nantinya diharapkan dapat menghasilkan suatu perubahan pada peserta didik, dari yang tidak tau menjadi tau, dari yang belum mampu menjadi mampu, yaitu dari yang belum terdidik menjadi terdidik, serta dari yang belum kompeten menjadi berkompeten. Hal penting dari suatu proses pembelajaran ini adalah keberhasilannya dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Dalam suatu proses pembelajaran tidak akan lepas dengan adanya peran guru. Guru merupakan salah satu komponen yang memegang peranan sangat penting dalam suatu proses belajar mengajar di sekolah. Salah satu indikator keberhasilan seorang guru adalah kemampuan dalam mengajar di kelas. Dalam proses pembelajaran, seorang guru harus mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, yang diharapkan dapat menarik minat siswa untuk mempelajari materi yang akan diajarkan. Salah satunya adalah kemampuan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dengan cara yang menarik, sehingga siswa akan tertarik untuk belajar. Hal ini juga diikuti dengan penggunaan metode dan media pembelajaran yang mendukung pemahaman materi. Penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan minat siswa dalam proses pembelajaran. Oleh

karena itu, guru dituntut untuk menciptakan dan mengembangkan ide-ide kreatif guna meningkatkan antusiasme dan semangat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

Menciptakan media pembelajaran dapat dikaitkan dengan salah satu pilar pendidikan UNESCO, yaitu *“Learning to Know”*. Dengan menggunakan media pembelajaran, guru membantu siswa untuk memperoleh pengetahuan baru dan memahami konsep dengan cara yang lebih menarik dan interaktif. Media yang dirancang dengan baik dapat memfasilitasi proses belajar, tetapi juga dapat pemahaman siswa, yang pada akhirnya akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Ketika siswa terlibat secara aktif dengan media pembelajaran, mereka akan cenderung lebih mudah mengingat dan menerapkan pengetahuan yang diperoleh, sehingga hasil belajar menjadi optimal. Hasil belajar merupakan salah satu aspek fundamental dalam pendidikan yang mencerminkan pencapaian dan pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan. Dalam konteks pendidikan, hasil belajar tidak hanya diukur dengan nilai atau skor, tetapi juga mencakup penguasaan kompetensi, ketrampilan, dan sikap yang relevan dengan kurikulum yang diterapkan.

Standar nasional yang digunakan dalam pengukuran hasil belajar siswa disebut dengan PAP (Penilaian Acuan Patokan). PAP merupakan pendekatan penilaian yang menggambarkan batas kemampuan peserta didik dalam mencapai kriteria kemampuan atau keberhasilan yang telah ditentukan. Dalam mapel IPAS, siswa diharapkan memiliki pengetahuan serta ketrampilan yang optimal dengan mencapai ketuntasan minimal 86% dengan predikat baik (Kemendikbudristek BSKAP,2022:35). Oleh karena itu, pendekatan pembelajaran yang berorientasi

pada pemahaman konsep, penerapan ketrampilan, serta pengembangan karakter siswa menjadi sangat penting dalam mencapai tujuan tersebut.

IPAS merupakan salah satu bidang studi yang ada pada kurikulum baru yang bernama kurikulum merdeka. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah ilmu yang memfokuskan pemahaman materi mengenai makhluk yang hidup dan benda mati di dunia ini. Pada mata pelajaran IPAS ini mencakup dua gabungan muatan didalamnya antara lain muatan IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) dan muatan IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial). Peneliti memilih untuk mengembangkan media pembelajaran yang ditujukan kepada siswa kelas V di SD No 2 Sedang. Diharapkan dengan adanya media ini, siswa dapat lebih memahami muatan IPAS, khususnya pada materi Sistem Pencernaan Manusia.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan pada hari Sabtu, 10 Agustus 2024 bersama wali kelas V, beliau menyampaikan bahwa terdapat permasalahan yang dihadapi selama berlangsungnya proses pembelajaran di kelas. Adapun permasalahannya yaitu siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi sistem pencernaan manusia dikarenakan cakupan materi yang sangat padat yang dimana, pada materi sistem pencernaan manusia mengandung banyak hafalan mengenai tampilan organ dan penjelasan terkait didalamnya sehingga siswa tidak dapat menguasai keseluruhan materi dengan maksimal. Berdasarkan hasil observasi di lapangan, dari jumlah siswa di kelas V yakni 24 siswa yang ada, 16 siswa mendapatkan hasil rata-rata IPAS 73, dari rata-rata tersebut masih kurang dari KKTP mapel IPAS yang diberikan oleh sekolah yakni 80. Menurut BSKAP Kemendikbudristek, peserta didik dinyatakan lulus jika memiliki penugasan

pembelajaran sebesar 86%. Berdasarkan skor rata-rata yang diperoleh siswa, hasil belajar dalam mata pelajaran IPAS belum memenuhi standar BSKAP.

Tabel 1.1  
Nilai rata-rata siswa kelas V

No	Nama siswa	Nilai
1.	Ayu Pertamina Dewi	70
2.	Gede Dickta Al-Kautsar	75
3.	I Gusti Ayu Sintya Dewi	75
4.	I Gusti Ngurah Gangga Pratama	70
5.	I Gusti Ngurah Nyoman Bagus Raditya	75
6.	I Made Gani Purnama Yoga	70
7.	Kadek Indra Prananta	75
8.	Ketut Panji Satya Diputra	75
9.	Ni Luh Juliandari Dewi	75
10.	Ni Made Ayu Sinta Damayanti	75
11.	Ni Putu Charlitha Putri Maheswari	75
12.	Ni Putu Dina Eka Maharani	75
13.	Ni Nyoman Putri Ayu Laura Asthary	75
14.	Putu Kenzie Kayana Abhi Rama	75
15.	Putu Okta Berliani	70
16.	I Komang Bagas Januartha	70
<b>Rata-Rata</b>		<b>73</b>

Pada proses pembelajaran di kelas wali kelas V menyatakan masih merasa nyaman menggunakan pendekatan pembelajaran konvensional yaitu seperti menggunakan metode ceramah dan tanya jawab untuk menyampaikan materi pembelajaran akibatnya, siswa cenderung sulit dalam memahami materi pembelajaran. Dalam proses pembelajaran wali kelas V hanya menggunakan media berupa papan tulis dan juga buku sebagai panduan tanpa adanya media pembelajaran yang bervariasi. Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti dalam program Kampus Mengajar, terlihat bahwa karakteristik siswa di SD selama proses pembelajaran kurang kondusif. Terdapat kurangnya antusiasme siswa dalam belajar dan memahami materi, siswa tampak cepat bosan, serta kurang tertarik untuk mengikuti pembelajaran di kelas. Selain itu, guru juga masih kurang

bervariasi dalam pemanfaatan media yang digunakan dalam proses pembelajaran. Dilihat dari keadaan tersebut, dapat disimpulkan bahwa siswa kelas V memerlukan media relevan dan menarik yang akan digunakan dalam muatan IPAS materi Sistem Pencernaan Manusia yang dimana media tersebut nantinya akan melibatkan peserta didik agar lebih aktif dalam pembelajaran dan tentunya menyenangkan bagi peserta didik sehingga peserta didik tertarik dalam memahami materi pembelajaran yang nantinya akan mampu meningkatnya hasil belajar siswa. Media pembelajaran yang akan dirancang oleh peneliti setelah melihat permasalahan tersebut adalah media pembelajaran *Flashcard* berbasis *Augmented Reality*.

Media pembelajaran *Flashcard* merupakan sebuah kartu yang di dalamnya terdapat gambar-gambar yang didalamnya akan dilengkapi dengan keterangan yang sesuai dengan gambar tersebut. Media kartu bergambar ini sebagai bentuk permainan edukatif yang nantinya mampu merangsang visual siswa untuk dapat lebih spesifik dalam mengingat atau menuntun siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar tersebut. Fungsi dari penggunaan media *Flashcard* ini yaitu untuk meningkatkan kemampuan ingatan pada anak, kemandirian, kosa kata (wahyuni, 2021). Media pembelajar *Flashcard* ini akan dikolaborasikan dengan teknologi yang bernama *Augmented Reality* (AR). AR merupakan teknologi yang menggabungkan antara dunia nyata dan dunia maya yang bersifat interaktif dengan ditampilkannya gambar animasi tiga dimensi (Aditama, Adnyana, & Ariningsih, 2019). *Augmented Reality* merupakan salah satu upaya untuk memperoleh pengetahuan yang lebih nyata dan komperhensif dan hal tersebut dapat meminimalisir kesalahan konseptual yang dimiliki oleh siswa dalam memahami konsep yang sebenarnya (Putri & widuna 2020).

Pada pelaksanaan dan rencananya, pada *Flashcard* akan berisikan gambar organ-organ pada sistem pencernaan manusia. Siswa nantinya akan diajak untuk mengamati gambar pada media *Flashcard* dan melihat bagaimana bentuk *3d* yang di *scan* dalam bentuk barkot terdapat pada media *Flashcard*. pada media *Flashcard*. Pada tampilan kartu yang lainnya akan terdapat materi yang nantinya bisa dipahami oleh siswa. *Augmented Reality* ini diharapkan dapat memvisualisasikan objek berupa organ sistem pencernaan secara jelas kepada siswa yang dimana siswa belum pernah meliahat secara jelas bagaimana bentuk dari organ tersebut secara lebih nyata.

Media pembelajaran *Flashcard* berbasis *Augmented Reality* ini diartikan sebagai media yang memiliki kemampuan untuk menjelaskan sesuatu yang abstrak melalui sebuah gambar yang menarik serta terlihat nyata dalam bentuk *3d*. Media pembelajaran ini dirancang semenarik mungkin yang dimana nanti dalam tampilannya akan menarik perhatian siswa yang diharapkan nantinya akan mampu merangsang kemampuan siswa untuk berfikir kritis untuk mencari tahu lebih dalam serta memahami suatu materi. Sehubungan dengan latar belakang yang telah dipaparkan, dipandang perlu untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran. Media pembelajaran tersebut yakni Pengembangan media *Flashcard* berbasis *Augmented Reality* materi sistem pencernaan manusia mapel IPAS kelas V SD No 2 Sedang, Badung

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut.

- 1) Siswa yang masih kurang memahami muatan IPAS khususnya pada materi sistem pencernaan manusia, hal ini dilihat dari menurunnya hasil belajar siswa.
- 2) Kurangnya motivasi dan minat siswa terhadap pembelajaran di kelas
- 3) Pembelajaran didalam kelas masih terkesan monoton dan hanya menggunakan metode ceramah dan tanya jawab
- 4) Masih kurangnya guru dalam menerapkan variasi media pembelajaran IPAS dalam bentuk digital
- 5) Pembelajaran IPAS masih dianggap membosankan dan tidak menarik karena dalam proses pembelajaran hanya berpatokan pada buku pedoman saja
- 6) Belum adanya upaya guru dalam membuat media *Flashcard* berbasis *AR*

### **1.3 Pembatasan Masalah**

Berdasarkan berbagai permasalahan yang telah diidentifikasi sebelumnya, diperlukan pembatasan masalah agar permasalahan utama dapat diselesaikan secara optimal. Peneliti menyelesaikan masalah melalui upaya pengembangan Media *Flashcard* Berbasis *Augmented Reality* Materi Sistem Pencernaan Manusia Mapel IPAS Kelas V SD No 2 Sedang, Badung.

### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka permasalahan yang dijadikan dasar pada penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimanakah kualitas rancang bangun media *Flashcard* berbasis *Augmented Reality* materi sistem pencernaan manusia mapel IPAS kelas V SD No 2 Sedang, Badung?
2. Bagaimanakah validitas media *Flashcard* berbasis *Augmented Reality* materi sistem pencernaan manusia mapel IPAS kelas V SD No 2 Sedang, Badung?
3. Bagaimanakah kepraktisan media *Flashcard* berbasis *Augmented Reality* materi sistem pencernaan manusia mapel IPAS kelas V SD No 2 Sedang, Badung?
4. Bagaimanakah efektivitas media *Flashcard* berbasis *Augmented Reality* materi sistem pencernaan manusia mapel IPAS kelas V SD No 2 Sedang, Badung?

### 1.5 Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mendeskripsikan kualitas rancang bangun media *Flashcard* berbasis *Augmented Reality* materi sistem pencernaan manusia mapel IPAS kelas V SD No 2 Sedang, Badung.
2. Untuk mengetahui validitas media *Flashcard* berbasis *Augmented Reality* materi sistem pencernaan manusia mapel IPAS kelas V SD No 2 Sedang, Badung.
3. Untuk mengetahui kepraktisan media *Flashcard* berbasis *Augmented Reality* materi sistem pencernaan manusia mapel IPAS kelas V SD No 2 Sedang, Badung.

4. Untuk mengetahui efektivitas media *Flashcard* berbasis *Augmented Reality* materi sistem pencernaan manusia mapel IPAS kelas V SD No 2 Sedang, Badung.

## 1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Adapun manfaat yang ingin dicapai dari pengembangan media pembelajaran *Flashcard* berbasis *Augmented Reality* ini adalah sebagai berikut.

### 1.6.1 Manfaat Teoritis

Diharapkan hasil penelitian ini mampu memberikan sumbangan berupa media pembelajaran yang telah diterapkan oleh peneliti dengan harapan media tersebut nantinya akan mampu diaplikasikan kembali oleh guru dan diharapkan mampu meningkatkan semangat belajar siswa dan kemampuan siswa dalam berfikir kritis dalam memahami materi.

### 1.6.2 Manfaat praktis

Secara praktis hasil penelitian ini diharapkan memberikan manfaat bagi beberapa pihak yang akan dipaparkan sebagai berikut.

#### a. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi siswa dalam memahami materi sistem pencernaan manusia muatan IPAS yang akan dibantu menggunakan media *Flashcard* berbasis *Augmented Reality* sehingga nantinya dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa.

b. Bagi Guru

Pengembangan media pembelajaran *Flashcard* berbasis *Augmented Reality* materi sistem pencernaan manusia siswa kelas V ini memiliki tujuan yaitu untuk meningkatkan kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran serta dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran menjadi lebih menarik

c. Bagi kepala sekolah

Diharapkan hasil dari penelitian ini dapat dijadikan suatu sebagai dasar pertimbangan oleh kepala sekolah dalam penetapan kebijakan yang tepat dalam mengembangkan kemampuan guru yang berhubungan dengan pemanfaatan media pembelajaran khususnya pada media *Flashcard* berbasis *Augmented Reality* muatan IPAS materi sistem pencernaan manusia

d. Bagi peneliti lain

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memotivasi serta memberikan referensi untuk mengembangkan media pembelajaran *Flashcard* berbasis *Augmented Reality* yang lebih baik kedepannya.

### 1.7 Spesifikasi produk yang diharapkan

Dalam penelitian pengembangan produk ini, yang dihasilkan adalah sebuah media *Flashcard* berbasis *Augmented Reality* pada muatan IPAS materi sistem pencernaan manusia. Media ini berfungsi sebagai media alternatif yang dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi ajar serta membuat proses

pembelajaran semakin menarik dan mampu menarik minat siswa untuk belajar sehingga siswa akan memperoleh peningkatan terhadap hasil belajarnya.

Adapun spesifikasi produk pengembangan *Flashcard* berbasis *Augmented Reality* ini yaitu sebagai berikut:

- 1) Produk ini merupakan media sederhana berupa media *Flashcard* berbasis *Augmented Reality* materi sistem pencernaan manusia mapel IPAS kelas V SD No 2 Sedang, Badung
- 2) Materi yang disajikan dalam bentuk kartu yang berisi gambar dari organ-organ pencernaan manusia manusia
- 3) Media *flashcard* dikembangkan menggunakan aplikasi *Canva* dan untuk *Augmented Reality* menggunakan aplikasi *assemblr* kedua aplikasi tersebut memerlukan laptop serta memerlukan handpone untuk mengakses gambar dalam bentuk 3D
- 4) Media *Flashcard* berbasis *Augmented Reality* ini dipaparkan di depan kelas dan para siswa akan membawa handpone yang digunakan untuk mengakses gambar 3D pada barkot yang sudah disediakan pada *Flashcard*

### **1.8 Pentingnya Pengembangan**

Berdasarkan hasil observasi, dari segi karakteristik siswa, pembelajaran di kelas terlihat kurang kondusif, dengan rendahnya antusiasme siswa dalam memahami materi, cepatnya kebosanan dan kurangnya ketertaikan siswa dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Guru yang hanya menggunakan papan tulis dan buku ajar konvensional tidak mampu menarik perhatian siswa, dan penggunaan media pembelajaran digital yang disiapkan kurang relevan dan menarik, sehingga

siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi. Hal ini tentu berpengaruh negatif pada hasil belajar siswa, yang tercermin dari rendahnya pemahaman dan pencapaian akademis mereka.

Untuk mengatasi masalah ini, pengembangan media pembelajaran *Flashcard* berbasis *Augmented Reality* diharapkan dapat membantu guru dalam menyampaikan materi dengan lebih efektif. Dengan media ini, diharapkan siswa akan lebih aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran, sehingga menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan. Tampilan materi dalam bentuk 3D diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep yang diajarkan, membantu siswa memahami bentuk organ dengan jelas, dan mengurangi kesalahpahaman dengan visualisasi. Dengan demikian, penerapan media *AR* ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara keseluruhan, baik dari segi pemahaman materi maupun pencapaian akademis.

### **1.9 Asumsi dan keterbatasan pengembangan**

Penelitian Pengembangan media *Flashcard* berbasis *Augmented Reality* materi sistem pencernaan manusia mapel IPAS kelas V SD No 2 Sedang, Badung ini memiliki asumsi dan keterbatasan yaitu sebagai berikut.

#### **1.9.1. Asumsi pengembangan**

Adapun asumsi dalam proses pengembangan produk ini yaitu sebagai berikut.

- 1) Media *Flashcard* berbasis *Augmented Reality* muatan IPAS materi sistem pencernaan manusia mampu menarik minat siswa

serta meningkatkan semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran agar mampu mencapai tujuan pembelajaran

- 2) Dengan adanya media *Flashcard* berbasis *Augmented Reality* muatan IPAS materi sistem pencernaan manusia dapat meningkatkan daya berfikir kritis siswa untuk memudahkan serta memahami konsep materi pembelajaran. Hal ini berpotensi meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi, yang pada akhirnya akan tercermin dari hasil belajar yang lebih baik.
- 3) Media *Flashcard* berbasis *Augmented Reality* muatan IPAS materi sistem pencernaan manusia ini dapat membantu guru dalam memaparkan suatu materi serta diharapkan dengan adanya Media pembelajaran *Flashcard* berbasis *Augmented Reality* ini dapat membuat semua siswa berperan aktif dalam proses pembelajaran sehingga nantinya siswa tidak akan merasa bosan siswa.
- 4) Belum tersedianya Media *Flashcard* berbasis *Augmented Reality* muatan IPAS materi sistem pencernaan manusia di SD No 2 Sedang.

### 1.9.2. Keterbatasan Pengembangan

Penelitian media *Flashcard* berbasis *Augmented Reality* memiliki keterbatasan yaitu sebagai berikut.

- 1) Pengembangan Media pembelajaran *Flashcard* berbasis *Augmented Reality* dirancang khusus hanya untuk siswa kelas V di SD No 2 Sedang

- 2) Produk yang dikembangkan adalah Media pembelajaran *Flashcard* berbasis *Augmented Reality* hanya dibuat satu muatan pelajaran yaitu muatan IPAS materi sistem pencernaan manusia
- 3) Media pembelajaran *Flashcard* berbasis *Augmented Reality* ini hanya dapat digunakan menggunakan alat bantu berupa handpone untuk mengakses gambar 3d
- 4) Penyebaran produk hasil dari penelitian pengembangan ini terbatas karena hanya dapat dikembangkan di SD No 2 Sedang, dikarenakan keterbatasan lokasi penelitian.

#### 1.10 Definisi istilah

Untuk menghindari adanya kesalahpahaman mengenai istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka perlu memberikan batasan-batasan istilah sebagai berikut.

- 1) Media Pembelajaran adalah semua hal yang dimanfaatkan untuk mengirimkan pesan, membangkitkan pikiran, perasaan, perhatian, dan motivasi siswa, dengan tujuan memfasilitasi proses belajar siswa. Pada pembahasan ini akan dipaparkan mengenai definisi dari media pembelajaran, manfaat media pembelajaran, jenis-jenis media pembelajaran dan syarat-syarat media pembelajaran yang layak diterapkan.
- 2) *Flashcard* merupakan sebuah kartu yang digunakan dalam proses pembelajaran yang di dalam kartu tersebut memuat gambar, teks, atau tanda simbol yang mengarahkan siswa yang berhubungan dengan

gambar tersebut. Pada pembahasan ini akan dipaparkan mengenai definisi dari media *Flashcard*, karakteristik media *Flashcard*, kelebihan dari media *Flashcard*, kelemahan dari media *Flashcard*.

- 3) *Augmented Reality* merupakan suatu teknologi yang memungkinkan pengguna dapat melihat gambar 2D (dua dimensi) menjadi gambar 3D (tiga dimensi) dengan menggunakan alat berupa smartphone, laptop, dan lain-lain. Pada pembahasan ini akan dipaparkan mengenai definisi dari *Augmented Reality*, peranan *Augmented Reality*, kelebihan *Augmented Reality*, kelemahan *Augmented Reality*,
- 4) Hasil belajar IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) adalah hasil kemampuan yang diperoleh siswa selama proses pembelajaran, khususnya dalam mata Pelajaran IPAS. Muatan IPAS mempelajari tentang makhluk hidup dan benda tak hidup yang berada di alam semesta. Pada pembahasan ini akan dipaparkan mengenai Hasil belajar IPAS, definisi IPAS, tujuan muatan IPAS dan materi Sistem Pencernaan Manusia.

