

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) spesifikasi produk yang diharapkan, (7) asumsi dan keterbatasan pengembangan, dan (8) definisi istilah.

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan sarana strategis yang ditempuh individu dalam rangka mengoptimalkan kualitas kehidupannya. Melalui proses pendidikan, potensi sumber daya yang dimiliki dapat dikembangkan secara maksimal sehingga individu mampu beradaptasi dan berkontribusi secara positif dalam kehidupan sosial kemasyarakatan (Putri dkk., 2023). Pernyataan tersebut sejalan dengan pendapat Rusdiana & Wulandari (2022) yang menyatakan pendidikan berperan penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia dan mempersiapkan individu menghadapi perubahan. Sumber daya manusia yang unggul tidak terbentuk secara instan, melainkan melalui proses panjang yang berlangsung secara bertahap dan berkelanjutan, seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, serta dinamika sosial yang terus berubah. Oleh karena itu, diperlukan upaya sistematis dalam mendidik, membina, serta mengembangkan potensi individu sejak usia dini agar mampu beradaptasi dan berkontribusi secara optimal dalam kehidupan bermasyarakat. (Siregar dkk., 2024). Sejalan dengan hal tersebut, menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan menyatakan bahwa:

Pendidikan nasional memiliki fungsi untuk mengembangkan potensi serta membentuk karakter dan peradaban bangsa yang bermartabat, dalam upaya mencerdaskan kehidupan bangsa. Adapun tujuan pendidikan nasional adalah untuk mengembangkan kemampuan peserta didik agar tumbuh menjadi pribadi yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, terampil, kreatif, mandiri, serta mampu menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab.

Pembelajaran dan kurikulum merupakan bagian dalam sebuah proses pendidikan. Pembelajaran adalah upaya untuk membentuk karakter serta mengembangkan potensi peserta didik melalui sinergi antara sekolah, keluarga, dan masyarakat (Prastawati & Mulyono, 2023). Pembelajaran yang terstruktur dan sistematis dapat membantu meningkatkan kualitas pendidikan. Seiring perkembangan zaman, pendidikan abad ke-21 menekankan penguasaan kompetensi dan keterampilan, serta mendorong peserta didik menjadi individu yang aktif, mandiri, dan proaktif dalam mengelola proses belajarnya. Menurut Rahayu. dkk (2022) menyatakan bahwa pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran menjadi bagian penting dalam mendukung efektivitas belajar, memperluas akses informasi, mendorong kolaborasi, serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif di era digital.

Kurikulum merupakan rancangan yang mencakup tujuan, materi, metode, dan evaluasi sebagai pedoman pelaksanaan pendidikan. Pernyataan tersebut selaras dengan pendapat yang dikemukakan oleh Suratno dkk. (2022) yang menjelaskan bahwa kurikulum adalah proses yang dimulai dari asesmen kebutuhan, penetapan tujuan, pemilihan materi dan metode, hingga evaluasi hasil belajar. Indonesia kini menerapkan Kurikulum Merdeka yang memberi keleluasaan bagi guru dan siswa mengembangkan pembelajaran sesuai potensi masing-masing. Kurikulum ini menekankan penguatan karakter, penguasaan materi, dan pengembangan

kompetensi secara optimal (Digna & Widyasari, 2023). Penerapan Kurikulum Merdeka di sekolah dasar salah satunya diwujudkan melalui mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) yang dirancang sebagai pembelajaran terpadu. IPAS merupakan mata pelajaran terpadu yang mengombinasikan konsep dasar ilmu alam dan sosial untuk membantu peserta didik memahami keterkaitan antara manusia dan lingkungannya. IPAS bertujuan menumbuhkan rasa ingin tahu, kemampuan berpikir kritis, observasi, dan kepedulian terhadap lingkungan serta kehidupan sosial (Masrifah dkk., 2023). Dengan pendekatan yang kontekstual dan menyenangkan, IPAS mendorong peserta didik menjadi pembelajar aktif dan reflektif sejak dini, sejalan dengan semangat Kurikulum Merdeka yang menekankan pemahaman holistik.

Dalam ranah pendidikan, pencapaian hasil belajar tidak semata-mata diukur pada angka seperti skor atau nilai, melainkan juga mencerminkan pada penguasaan kompetensi, keterampilan serta pembentukan sikap yang diselaraskan pada kriteria atau standar yang telah ditetapkan. Siswa dikategorikan memiliki pemahaman terhadap materi pembelajaran apabila pencapaian hasil belajarnya 86-100%, dengan syarat bahwa mereka telah memenuhi ketuntasan serta memerlukan pengayaan atau tantangan akademik lebih lanjut untuk mengoptimalkan perkembangan kognitifnya (Kemendikbudristek BSKAP, 2022). Standar nasional yang berfungsi sebagai acuan dalam mengevaluasi pencapaian hasil belajar peserta didik dikenal sebagai PAP (Penilaian Acuan Patokan) yang dijabarkan pada Tabel 1.1.

Tabel 1.1
Penilaian Acuan Patokan (PAP)

Persentase Penguasaan	Nilai Angka	Nilai Huruf	Predikat
90 - 100	4	A	Sangat Baik
80 - 89	3	B	Baik
65 - 79	2	C	Cukup
40 - 64	1	D	Kurang
00 - 39	0	E	Sangat Kurang

(Sumber: Agung, 2022)

PAP merupakan suatu pendekatan yang merepresentasikan batas kapabilitas peserta didik dalam mencapai tingkat keberhasilan atau kemampuan yang telah ditetapkan. Mengacu pada Pendekatan Acuan Patokan (PAP), seorang peserta didik dinyatakan lulus apabila telah menguasai minimal 80% dari kompetensi pengetahuan yang ditetapkan, dengan kategori pencapaian pada tingkat baik (Agung, 2022). Dengan demikian, strategi pembelajaran yang menekankan pemahaman konsep, keterampilan, dan pembentukan karakter sangat penting untuk mencapai tujuan pendidikan. Oleh karena itu, guru perlu merancang lingkungan belajar yang mendorong kenyamanan dan keterlibatan aktif siswa agar mereka termotivasi selama proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan pada hari Sabtu 15 Maret 2025 bersama dengan Ibu Ni Komang Damayanti Devidasi, S.Pd., selaku wali kelas V SD Negeri 1 Sumita, diketahui bahwa metode yang digunakan guru masih didominasi oleh ceramah dan hanya mengandalkan buku sebagai satu-satunya sumber belajar. Kurangnya integrasi media pembelajaran dalam proses pembelajaran berpotensi menurunkan motivasi, memicu kejenuhan dan mengurangi fokus mereka terhadap materi yang disampaikan. Keterbatasan sarana teknologi, seperti proyektor, menjadi kendala bagi guru dalam menerapkan beragam metode pembelajaran di dalam kelas. Dalam mata pelajaran IPAS, siswa

diharapkan memiliki pengetahuan dan keterampilan yang optimal dengan mencapai nilai ketuntasan minimal sebesar 86 (Kemendikbudristek BSKAP, 2022). Namun, di SD Negeri 1 Sumita, dari total 20 siswa kelas V, nilai rata-rata siswa dalam penilaian IPAS hanya mencapai 72,5. Artinya, terdapat selisih nilai sebesar 13,5 dari nilai ketuntasan yang ditetapkan BSKAP. Kondisi ini menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik belum mencapai ketuntasan belajar. Rendahnya pencapaian ini disebabkan oleh proses adaptasi guru terhadap implementasi Kurikulum Merdeka serta kompleksitas dan luasnya cakupan materi IPAS.

Berdasarkan observasi saat pembelajaran IPAS di kelas V SD Negeri 1 Sumita, sejumlah siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami topik “Daerah Kebanggaanku”. Hal ini terlihat dari proses pembelajaran yang masih menggunakan metode konvensional, di mana Ibu Ni Komang Damayanti Devidasi, S.Pd. selaku wali kelas, dominan menerapkan ceramah dan tanya jawab tanpa bantuan media visual atau interaktif. Materi yang luas seperti keberagaman budaya membuat siswa kebingungan, apalagi dengan hanya mengandalkan buku sebagai satu-satunya sumber ajar. Siswa juga tampak cepat jenuh, kurang fokus, dan menunjukkan minat serta motivasi belajar yang rendah, sehingga berdampak pada pencapaian hasil belajar siswa mengalami penurunan secara signifikan.

Tingkat ketercapaian hasil belajar peserta didik dipengaruhi beberapa faktor, yakni faktor internal dan eksternal (Suardi Wiradarma dkk., 2021). Faktor internal mencakup aspek-aspek yang berasal dari dalam diri individu atau siswa itu sendiri, meliputi kondisi kesehatan, intelegensi, minat, motivasi, serta kebiasaan belajar, sedangkan faktor eksternal mencakup lingkungan keluarga, kurikulum, dan sarana

pendukung. Namun diantara semua faktor penyebab rendahnya pencapaian hasil belajar siswa, minat serta motivasi siswa untuk belajar memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar yang diperoleh. Pernyataan tersebut sejalan dengan pandangan (Tarigan dkk., 2024) yang menyatakan bahwa keberhasilan seseorang dalam proses pembelajaran sangat ditentukan oleh minat dan motivasi terhadap materi yang dipelajari. Rendahnya minat dan motivasi menyebabkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran menurun, sehingga berdampak pada hasil belajar yang belum optimal. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan pembelajaran yang mampu membangkitkan ketertarikan siswa, khususnya dalam pembelajaran IPAS, agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal

Menindaklanjuti permasalahan yang diidentifikasi, pengembangan media pembelajaran berbasis *augmented reality* (AR) menjadi alternatif inovatif yang efektif untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar melalui pengalaman yang lebih interaktif. Hal ini juga didukung oleh pernyataan dari Pratiwi dkk. (2024) bahwa teknologi ini dinilai efektif meningkatkan minat dan motivasi belajar melalui pengalaman yang lebih interaktif. Meskipun sekolah belum memiliki fasilitas seperti proyektor, penggunaan AR tetap memungkinkan karena siswa diperbolehkan membawa ponsel. Salah satu keunggulan AR adalah kemampuannya menyajikan visual yang nyata terhadap konsep yang sulit dijelaskan secara konvensional (Yoga & Tegeh, 2024). Dalam pembelajaran warisan budaya, misalnya, AR dapat menampilkan objek tiga dimensi seperti pakaian adat, rumah tradisional, atau senjata khas, sehingga siswa lebih mudah memahami materi. Hal ini sejalan dengan temuan Dewi & Suniasih (2023) yang menyatakan bahwa pemanfaatan media pembelajaran yang memuat elemen visual

atau animasi memiliki daya tarik yang signifikan terhadap minat belajar siswa. Melalui pendekatan ini, siswa tidak hanya membaca atau melihat gambar di buku, tetapi juga mendapatkan pengalaman belajar yang lebih mendalam.

Sejalan dengan Kurikulum Merdeka yang menekankan penguatan karakter, kemandirian, dan kreativitas, media pembelajaran berbasis *augmented reality* (AR) idealnya diintegrasikan dengan model yang relevan. Salah satunya adalah model *discovery learning*, yang mendorong siswa untuk aktif mencari, mengeksplorasi, dan membangun pemahaman sendiri terhadap materi melalui proses penemuan. Keunggulan penerapan model *discovery learning* dalam pembelajaran terletak pada keterlibatan aktif peserta didik dalam proses belajar dan diskusi, hal ini dikarenakan mereka dilibatkan secara langsung dalam aktivitas berpikir kritis dan penerapan kemampuan kognitif untuk menemukan suatu kesimpulan atau hasil akhir (Cahyaningtyas dkk., 2023). Peserta didik tidak hanya memahami materi secara konsep, tetapi juga mendapatkan pengalaman langsung dalam pemecahan masalah, sehingga memperkuat pemahaman yang bermakna. Proses ini menciptakan pengalaman belajar yang mendalam dan menumbuhkan rasa pencapaian serta kepuasan dalam diri siswa. Berdasarkan permasalahan di atas maka dibutuhkan Pengembangan Media Kartu *Augmented Reality* Berbasis *Discovery Learning* Siswa Topik Daerah Kebangganku Muatan IPAS Kelas V di SD Negeri 1 Sumita yang diharapkan media ini dapat mempermudah siswa dalam melakukan pembelajaran di sekolah.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yaitu:

- 1) Kemampuan siswa dalam memahami materi IPAS, khususnya terkait keberagaman budaya masih tergolong rendah, yang tercermin dari hasil belajar yang mengalami penurunan.
- 2) Tingkat motivasi dan ketertarikan peserta didik terhadap kegiatan pembelajaran di kelas masih belum optimal karena proses pembelajaran cenderung berjalan secara monoton, karena didominasi oleh metode ceramah dan tanya jawab yang konvensional.
- 3) Pemanfaatan media pembelajaran digital oleh pendidik masih tergolong minim, sehingga proses belajar mengajar menjadi kurang menarik dan menimbulkan kebosanan bagi peserta didik.
- 4) Pembelajaran IPAS masih dianggap kurang menarik karena hanya mengandalkan buku pedoman sebagai sumber belajar utama.
- 5) Belum terdapat inisiatif dari guru dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif seperti kartu teknologi *augmented reality* (AR).

1.3. Pembatasan Masalah

Mengacu pada pemaparan identifikasi masalah yang telah diuraikan sebelumnya, perlu dilakukan pembatasan masalah agar fokus utama penelitian dapat ditangani secara lebih efektif. Dalam hal ini, peneliti berupaya mengatasi permasalahan tersebut melalui pengembangan media kartu *Augmented Reality* berbasis *Discovery Learning* pada topik daerah kebanggaanmu pada muatan IPAS kelas V di SD Negeri 1 Sumita.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian mengenai batasan masalah yang telah dijelaskan sebelumnya, maka perumusan masalah dalam penelitian ini dapat dikemukakan sebagai berikut.

- 1) Bagaimanakah rancang bangun media kartu *Augmented Reality* berbasis *Discovery Learning* untuk meningkatkan hasil belajar pada topik daerah kebanggaanku muatan IPAS kelas V SD Negeri 1 Sumita?
- 2) Bagaimanakah validitas kartu *Augmented Reality* berbasis *Discovery Learning* untuk meningkatkan hasil belajar pada topik daerah kebanggaanku muatan IPAS kelas V SD Negeri 1 Sumita?
- 3) Bagaimanakah kepraktisan kartu *Augmented Reality* berbasis *Discovery Learning* untuk meningkatkan hasil belajar pada topik daerah kebanggaanku muatan IPAS kelas V SD Negeri 1 Sumita?
- 4) Bagaimanakah efektivitas kartu *Augmented Reality* berbasis *Discovery Learning* untuk meningkatkan hasil belajar pada topik daerah kebanggaanku muatan IPAS kelas V SD Negeri 1 Sumita.

1.5. Tujuan Penelitian Pengembangan

Berdasarkan uraian mengenai rumusan masalah yang telah dijelaskan sebelumnya, maka tujuan dalam penelitian ini dapat dikemukakan sebagai berikut:

- 1) Untuk mengetahui rancang bangun media kartu *Augmented Reality* berbasis *Discovery Learning* learning untuk meningkatkan hasil belajar pada topik daerah kebanggaanku muatan IPAS Kelas V SD Negeri 1 Sumita.

- 2) Untuk mengetahui validitas kartu *Augmented Reality* berbasis *Discovery Learning* untuk meningkatkan hasil belajar pada topik daerah kebanggaanku muatan IPAS kelas V SD Negeri 1 Sumita.
- 3) Untuk mengetahui kepraktisan kartu *Augmented Reality* berbasis *Discovery Learning* untuk meningkatkan hasil belajar pada topik daerah kebanggaanku muatan IPAS Kelas V SD Negeri 1 Sumita.
- 4) Untuk mengetahui efektivitas kartu *Augmented Reality* berbasis *Discovery Learning* untuk meningkatkan hasil belajar pada topik daerah kebanggaanku muatan IPAS Kelas V SD Negeri 1 Sumita.

1.6. Manfaat Hasil Penelitian

Adapun manfaat dari pengembangan kartu *augmented reality* berbasis *discovery learning* sebagai berikut.

1) Manfaat Teoretis

Penelitian pengembangan ini diharapkan dapat menjadi inovasi dalam mengembangkan media pembelajaran yang selaras dengan tuntutan abad ke-21. Selain itu, melalui kartu *augmented reality* berbasis *discovery learning* yang dikembangkan, diharapkan mampu mendorong minat dan motivasi belajar siswa, sehingga berkontribusi pada peningkatan hasil belajar pada topik Daerah Kebanggaanku dalam muatan IPAS kelas V SD.

2) Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi peserta didik, guru, kepala sekolah dan peneliti lainnya.

a. Bagi Peserta didik

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi peserta didik dalam memahami topik “Daerah Kebanggaanku” pada muatan IPAS kelas V melalui bantuan media kartu berbasis *augmented reality*. Selain meningkatkan pemahaman terhadap keragaman budaya Indonesia, media ini juga diharapkan mampu menumbuhkan kemampuan berpikir kritis serta menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan bermakna sesuai dengan prinsip model *discovery learning*.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini juga diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang relevan dengan kemajuan teknologi. Media ini dapat dimanfaatkan sebagai alat bantu dalam menyampaikan topik “Daerah Kebanggaanku” secara lebih menarik dan interaktif, serta menjadi salah satu bentuk inovasi yang mendukung efektivitas proses pembelajaran di kelas.

c. Bagi Kepala Sekolah

Bagi kepala sekolah, hasil penelitian ini dapat menjadi acuan dalam merumuskan kebijakan yang mendorong guru untuk mengembangkan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif, selaras dengan

karakteristik serta kebutuhan peserta didik, sebagai bagian dari upaya peningkatan mutu pendidikan di sekolah.

d. Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini dapat menjadi referensi bagi peneliti lain dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi yang mendukung proses belajar secara optimal.

1.7. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

- 1) Produk ini adalah media pembelajaran inovatif berupa kartu berbasis *Augmented Reality* (AR) yang dikembangkan untuk mendukung topik “Daerah Kebanggaanku” pada mata pelajaran IPAS kelas V di SD Negeri 1 Sumita.
- 2) Materi disajikan dalam bentuk kartu yang menampilkan gambar serta informasi terkait berbagai contoh warisan budaya benda dan tak benda yang ada di Indonesia.
- 3) Media kartu ini dirancang menggunakan Canva untuk visual desain dan diintegrasikan dengan teknologi *Augmented Reality* melalui aplikasi *Assemblr*. Proses pengembangan memerlukan laptop, sementara tampilan objek 3D dapat diakses melalui ponsel.
- 4) Media ini digunakan dalam kegiatan pembelajaran di kelas, di mana kartu akan ditampilkan di depan siswa, dan masing-masing siswa akan menggunakan ponsel mereka untuk memindai *barcode* yang tersedia pada kartu guna menampilkan objek dalam bentuk tiga dimensi.

1.8. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Penelitian pengembangan media kartu *Augmented Reality* ini didasarkan pada beberapa asumsi utama sebagai landasan berpikir dalam proses perancangannya, yaitu sebagai berikut:

1.8.1 Asumsi Pengembangan

- 1) Media kartu *Augmented Reality* berbasis *Discovery Learning* pada muatan IPAS dengan topik daerah kebanggaanku diyakini mampu meningkatkan ketertarikan serta motivasi belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran, sehingga mendukung tercapainya tujuan pembelajaran.
- 2) Kehadiran media kartu *Augmented Reality* ini diharapkan dapat merangsang kemampuan berpikir kritis siswa, serta mempermudah mereka dalam memahami konsep-konsep terkait warisan budaya. Dengan demikian, pemahaman siswa terhadap materi akan lebih mendalam dan berpotensi menghasilkan pencapaian belajar yang lebih optimal.
- 3) Media kartu *Augmented Reality* ini juga dapat menjadi alat bantu yang efektif bagi guru dalam menyampaikan materi pembelajaran, sekaligus mendorong partisipasi aktif seluruh siswa dalam proses pembelajaran.
- 4) Saat ini, belum tersedia media pembelajaran kartu *Augmented Reality* pada muatan IPAS topik daerah kebanggaanku di SD Negeri 1 Sumita, sehingga pengembangan media ini menjadi solusi inovatif untuk menunjang proses belajar mengajar di sekolah tersebut.

1.8.2 Keterbatasan Pengembangan

Penelitian pengembangan kartu *Augmented Reality* ini memiliki keterbatasan penelitian yaitu sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran kartu *Augmented Reality* ini dirancang secara khusus untuk digunakan oleh peserta didik kelas V di SD Negeri 1 Sumita.
- 2) Produk yang dikembangkan berfokus pada satu muatan pelajaran, yakni IPAS dengan topik daerah kebanggaanku, yang disajikan melalui media kartu *Augmented Reality*.
- 3) Penggunaan media pembelajaran ini memerlukan perangkat pendukung berupa *smartphone* agar peserta didik dapat mengakses tampilan objek tiga dimensi melalui kode *barcode* yang tersedia pada *flashcard*.
- 4) Produk yang dikembangkan hanya mampu meningkatkan hasil belajar siswa kelas V dalam ranah kognitif.

1.9. Definisi Istilah

- 1) Penelitian pengembangan merupakan penelitian yang bertujuan untuk merancang, menghasilkan dan mengembangkan suatu produk, baik dalam bentuk media, desain, maupun perangkat pembelajaran, yang selanjutnya akan melalui proses uji coba guna menilai tingkat kelayakan dan efektivitasnya. Dalam penelitian ini, digunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri atas lima tahapan utama yaitu *Analyze*, *Design*, *Development*, *Implementation* dan *Evaluation*.

- 2) *Augmented Reality* adalah sebuah teknologi yang memungkinkan pengguna mengubah tampilan visual dari gambar dua dimensi (2D) menjadi tiga dimensi (3D) melalui perangkat seperti smartphone, laptop, dan sejenisnya. Pada bagian ini akan dijelaskan mengenai pengertian, peran, keunggulan, serta keterbatasan dari teknologi *Augmented Reality*.
- 3) Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan cabang ilmu yang mempelajari makhluk hidup dan benda tak hidup di alam semesta beserta interaksi di antara keduanya. Selain itu, IPAS juga mengkaji bagaimana manusia berperan sebagai makhluk sosial maupun individu yang berinteraksi dengan lingkungan.
- 4) *Discovery Learning* merupakan pendekatan pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk menemukan konsep dan pengetahuan secara mandiri. Dalam prosesnya, siswa diarahkan melalui tahapan mengamati, mengklasifikasi, menyusun dugaan, mengeksplorasi, serta menarik kesimpulan, sehingga mampu mengembangkan kemampuan berpikir analitis dan kreatif.
- 5) Topik Daerah Kebanggaanku merupakan mencakup materi yang mempelajari mengenai berbagai warisan budaya benda dan tak benda yang terdapat di Indonesia dan di lingkungan tempat tinggal.