

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Pada tingkatan sekolah dasar dan menengah, diterapkan kurikulum nasional yang mencakup berbagai muatan pelajaran, termasuk ilmu pengetahuan sosial. Pada sektor pendidikan, bidang kajian yang ditujukan untuk menumbuhkan pemahaman, cara bersikap, dan kemampuan sosial guna menciptakan serta mengembangkan pribadi individu menjadi warga negara yang baik disebut sebagai Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) (Nasution *et al.*, 2023). IPS penting untuk dibelajarkan dalam pendidikan karena mempelajari interaksi dalam masyarakat. Pengembangan pembelajaran IPS ditujukan untuk mengembangkan mutu sumber daya manusia melalui berbagai dimensi seperti, pengetahuan, sikap, nilai, dan keterampilan dasar yang berlandaskan pada kehidupan nyata, terutama dalam konteks sosial di masyarakat (Rahayu *et al.*, 2020).

Pembelajaran IPS pada jenjang sekolah dasar merupakan tahap awal sosialisasi di lingkungan pendidikan formal, sehingga materi IPS memiliki peranan besar pada peserta didik sekolah dasar. Untuk tingkat sekolah dasar, mata pelajaran IPS dimaksudkan untuk mengoptimalkan kemampuan pola pikir kritis dan penalaran logis pada peserta didik, serta memberikan bekal keterampilan sosial yang bermanfaat untuk kehidupan bermasyarakat dan lingkungannya (Ekaprasetya *et al.*, 2022). Ilmu pengetahuan sosial sendiri mencakup berbagai fakta, konsep, peristiwa, dan generalisasi terkait perilaku manusia untuk membangun diri, lingkungan, masyarakat, dan bangsa, dengan berlandaskan pada pengalaman

historis yang telah terjadi, situasi saat ini, serta proyeksi dan antisipasi untuk masa yang akan datang (Parni, 2020).

Pembelajaran IPS menuntut guru untuk menyampaikan materi secara benar agar konsep yang diajarkan relevan dengan fakta serta realitas yang terjadi di lapangan. Pembelajaran seharusnya melibatkan pengalaman langsung dengan masyarakat dan lingkungan alam agar peserta didik bisa memahami konsep dengan lebih nyata (Nasution *et al.*, 2023). Pada tingkat sekolah dasar IPS sebaiknya diajarkan dengan menggunakan pendekatan terpadu yang disesuaikan terhadap karakteristik perkembangan kemampuan berpikir peserta didik yang dikatakan masih dalam fase berpikir konkret (usia 7-12 tahun) sesuai dengan teori oleh Jean Piaget (Imanulhaq & Ichsan, 2022). Dalam pembelajaran IPS, peserta didik juga membutuhkan alat peraga atau media yang dapat menunjang kejelasan konsep yang diajarkan oleh guru, sehingga mempermudah penguasaan materi untuk peserta didik. Atas dasar tersebut, pembelajaran IPS sebaiknya melibatkan pengalaman langsung serta pemahaman mendalam, bukan hanya sekedar hafalan, teori, dan mengingat, karena hal tersebut cenderung mudah terlupakan. (Parni, 2020).

Selain itu, minat belajar juga menjadi aspek krusial pada kegiatan pembelajaran guna memaksimalkan pencapaian hasil belajar peserta didik. Minat belajar merupakan suatu bentuk kecenderungan individu untuk menunjukkan ketertarikan terhadap aktivitas belajar, yang dapat memengaruhi pencapaian hasil belajarnya (Chandra *et al.*, 2023). Adapun minat belajar mencakup beberapa indikator yaitu, (1) memiliki perasaan senang saat menjalani proses belajar, (2) keterlibatan peserta didik saat mengikuti kegiatan belajar mengajar, (3) ketertarikan peserta didik dengan materi ajar yang dipaparkan oleh guru, (4) perhatian peserta didik sepanjang kegiatan

pembelajaran berlangsung (Hidayah *et al.*, 2023). Agar dapat dikatakan memiliki minat yang baik, peserta didik perlu memenuhi indikator-indikator tersebut. Tingginya minat belajar peserta didik berkontribusi pada meningkatnya motivasi dan keaktifan dalam proses pembelajaran, yang kemudian dapat berdampak positif terhadap pencapaian akademik peserta didik (Simanullang *et al.*, 2024). Oleh karena itu, guru semestinya membangun lingkungan pembelajaran yang interaktif dan menarik guna memupuk minat belajar peserta didik.

Namun kenyataan di lapangan kerap kali tidak berjalan sesuai dengan kondisi ideal yang diupayakan. Mengacu pada temuan saat observasi dan wawancara yang telah dilakukan bersama guru kelas IV di SD Negeri 2 Mas, Gugus IV Kecamatan Ubud, pada hari Rabu, 09 April 2025, diketahui beberapa fakta mengenai tantangan yang di hadapi dalam proses pembelajaran. Pada kegiatan pembelajaran, guru sudah mengupayakan untuk memanfaatkan media ajar yang ada, namun baru sebatas menggunakan media gambar, video, dan media lagu, tetapi terbatas untuk beberapa materi saja.

Untuk pembelajaran IPS sendiri, guru cenderung berpatokan pada buku dan hanya menggunakan media gambar karena terbatasnya media pembelajaran untuk muatan IPS di sekolah. Akan tetapi, peserta didik kurang tertarik untuk membaca atau mempelajari buku yang tebal, yang mana mereka harus membaca banyak untuk mendapatkan inti dari materi. Peserta didik cenderung mudah lupa terhadap materi apabila hanya belajar melalui membaca teks panjang tanpa didukung oleh media pembelajaran yang lebih interaktif. Terlebih lagi, beberapa materi cenderung kurang bisa dimengerti peserta didik karena mereka tidak bisa mempraktikkan ataupun tidak pernah melihat apa yang mereka pelajari secara nyata atau langsung dalam kehidupan.

Kondisi tersebut memengaruhi minat peserta didik dalam belajar.

Pembelajaran mengenai Kerajaan Hindu di Nusantara beserta peninggalannya menjadi contoh materi yang sukar dipahami serta kurang menarik bagi peserta didik karena masih berpatokan pada buku teks yang bersifat tekstual. Hal ini diperparah dengan keterbatasan visualisasi, di mana peninggalan sejarah seperti prasasti atau candi hanya dapat dilihat melalui gambar di buku teks yang sering kali memiliki resolusi kurang memadai. Sehingga menyulitkan peserta didik membayangkan bentuk asli dari peninggalan-peninggalan tersebut. Kurangnya penggunaan media yang inovatif membuat proses belajar menjadi kurang optimal, dan peserta didik mudah merasa bosan, yang terlihat dengan tidak fokusnya peserta didik saat pelajaran berlangsung. Akibatnya terjadi penurunan minat belajar IPS pada peserta didik terutama untuk pokok bahasan kerajaan Hindu di Nusantara. Kurangnya minat belajar dipengaruhi oleh terbatasnya penggunaan media dalam pembelajaran, yang tercermin dari rendahnya partisipasi peserta didik ketika proses belajar mengajar berlangsung (Utama *et al.*, 2021).

Berdasarkan keterangan wali kelas, dari total 20 peserta didik, hanya sekitar 3 orang (15%) yang menunjukkan minat belajar yang baik, yaitu dengan aktif bertanya, memperhatikan penjelasan guru, dan terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Sekitar 5 orang (25%), mau mengikuti pembelajaran namun sekedar menyimak. Kemudian Sekitar 12 orang (60%) menunjukkan minat belajar yang kurang baik. Terdapat beberapa indikator yang menunjukkan peserta didik memiliki minat belajar yang kurang baik. Pada indikator perasaan senang, sebagian peserta didik menunjukkan kurangnya antusiasme saat mengikuti pembelajaran IPS. Pada indikator ketertarikan, peserta didik cenderung kurang menunjukkan keingintahuan pada materi yang

dipelajari. Pada indikator perhatian, masih ditemukan peserta didik yang tidak fokus dan mudah terdistraksi selama pembelajaran berlangsung. Sementara itu, pada indikator keterlibatan, sebagian peserta didik cenderung kurang berpartisipasi dan pasif saat mengikuti pembelajaran.

Permasalahan tersebut selaras dengan pendapat oleh Komar & Winarsih (2020), yang mengatakan bahwa penyampaian materi IPS yang hanya mengandalkan buku teks tanpa adanya variasi dan menggunakan metode ceramah cenderung monoton, sehingga berpotensi menimbulkan kebosanan pada peserta didik. Atas dasar permasalahan tersebut perlu dilakukan inovasi media ajar yang disesuaikan pada karakteristik peserta didik, serta dapat menghadirkan pengalaman nyata agar materi yang dipelajari peserta didik lebih konkret (Suroiya & Prasetya, 2021; Kertiari *et al.*, 2020).

Di sisi lain, SD Negeri 2 Mas sebenarnya memiliki potensi untuk mendukung inovasi pembelajaran berbasis teknologi. Sekolah telah dilengkapi dengan fasilitas seperti jaringan *Wi-Fi*, proyektor, perangkat interaktif digital (PID), dan pengeras suara. Selain itu, mayoritas peserta didik sudah memiliki *smartphone* dan diperbolehkan membawanya ke sekolah untuk kepentingan pembelajaran. Kondisi ini membuka peluang untuk menghasilkan media pembelajaran yang lebih interaktif juga inovatif guna mendorong peningkatan minat belajar peserta didik.

Dalam era digitalisasi yang berkembang pesat seperti saat sekarang ini, teknologi telah mendorong evolusi yang signifikan untuk berbagai aspek, yang juga mencakup aspek pendidikan. Terutama pada proses pembelajaran yang turut terkena imbas oleh adanya pengaruh teknologi sebagai sarana penunjang yang efektif dalam mendukung kegiatan pembelajaran. Hal ini berdampak terhadap berkembangnya proses

pembelajaran yang tidak lagi bergantung pada metode konvensional saja, tetapi telah dipadukan dengan teknologi yang dapat memberikan suasana belajar yang lebih aktif serta menarik. Media belajar interaktif berbasis teknologi, mendorong keterlibatan serta antusiasme peserta didik pada proses pembelajaran, sehingga berpotensi mendorong peningkatan minat belajar peserta didik (Laksemi *et al.*, 2025). Adanya integrasi teknologi pada media pembelajaran membuka peluang bagi peserta didik untuk memperluas pembelajaran dari apa yang mereka pelajari di kelas. Di samping itu, guru menjadi mempunyai fleksibilitas untuk menerapkan berbagai variasi dalam metode dan gaya belajar yang lebih efektif. Dengan teknologi, proses pembelajaran dapat dijalankan secara bertahap serta berkelanjutan melalui media yang dapat digunakan oleh peserta didik tanpa batasan waktu dan tempat, baik melalui *smartphone*, maupun perangkat komputer (Frick, 2020).

Media audiovisual saat ini adalah salah satu metode pembelajaran yang kerap digunakan. (Prasanti *et al.*, 2023). Media audiovisual seperti video pembelajaran dapat menjadi inovasi media penunjang pembelajaran pada muatan IPS karena mengombinasikan unsur suara dan gambar visual dalam menyajikan materi sehingga pembelajaran tidak lagi hanya berpatokan pada buku dan pembelajaran menjadi lebih variatif serta menarik. Selain itu, produk teknologi lainnya yang dapat dimanfaatkan dalam pendidikan ialah *Augmented Reality*. *Augmented Reality* merupakan perangkat yang memberi kemungkinan objek berupa video atau gambar dapat hadir di dunia nyata dalam bentuk tiga dimensi yang dapat dioperasikan menggunakan *smartphone*. (Alfitriani *et al.*, 2021). *Augmented Reality* mampu mendukung visualisasi konsep yang abstrak dengan lebih jelas. Dengan teknologi ini struktur suatu objek terlihat lebih jelas dan nyata, sehingga cocok digunakan sebagai media pembelajaran untuk berbagai

muatan pelajaran, salah satunya muatan IPS, terkhusus untuk memvisualisasikan peninggalan-peninggalan kerajaan.

Adapun beberapa kajian terdahulu yang sejalan dengan inovasi ini diantaranya, penelitian dengan judul “Penerapan Media Pembelajaran Audio Visual untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPS Pada Siswa Kelas IV SD IT Al-Furqon Madina”, hasil temuan dari penelitian tersebut yakni media audiovisual mendukung peningkatan minat belajar, ketertarikan, antusiasme mempermudah keterpahaman, dan membangun suasana belajar menjadi kondusif (Isdamayani *et al.*, 2024). Selanjutnya, penelitian berjudul “Pengembangan Video Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar IPS Siswa SD” menyatakan bahwa penggunaan media video pembelajaran dinilai valid dan efektif diterapkan untuk mendukung peningkatan minat belajar IPS peserta didik SD (Sunardin *et al.*, 2023). Penelitian berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Augmented Reality* pada Materi Peninggalan Kerajaan Hindu-Budha di Indonesia”, mengindikasikan media pembelajaran dengan integrasi *Augmented Reality* memfasilitasi peserta didik untuk melihat situasi dengan lebih nyata dan memiliki bayangan terhadap hasil pembelajaran yang disajikan oleh guru (Suroiya & Prasetya, 2021).

Berdasarkan beberapa kajian di atas menunjukkan bahwa video pembelajaran dan *Augmented Reality* efektif diterapkan sebagai media penunjang pembelajaran. Akan tetapi, beberapa hasil kajian tersebut belum sepenuhnya bisa menjadi jawaban atas kendala yang terjadi di SD Negeri 2 Mas pada peserta didik kelas IV, khususnya untuk pembelajaran IPS, materi Kerajaan Hindu di Nusantara dan peninggalannya. Untuk itu, perlu adanya inovasi media pembelajaran yang menggabungkan kedua elemen yakni video pembelajaran dan *Augmented Reality* untuk materi Kerajaan Hindu di Nusantara

agar pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menarik yang kemudian mendorong minat belajar peserta didik. Atas dasar hal tersebut, studi pengembangan dengan mengangkat judul “Pengembangan Video Pembelajaran dengan *Augmented Reality* untuk Materi Kerajaan Hindu di Nusantara Muatan IPS kelas IV SD” dilakukan. Inovasi ini akan mengintegrasikan *Augmented Reality* dalam video pembelajaran.

Kebaharuan dari media ini yaitu, materi pembelajaran akan disajikan dalam bentuk video yang menarik, sementara peninggalan-peninggalan kerajaan Hindu yang berupa candi dan prasasti akan direalisasikan dengan *Augmented Reality* yang disajikan dalam bentuk marker khusus yang disisipkan pada video pembelajaran. Nantinya marker tersebut dapat di pindai oleh peserta didik menggunakan *smarthphone*, kemudian hasil pindaian akan menghadirkan objek secara lebih nyata berupa objek tiga dimensi. Dengan menggabungkan dua teknologi tersebut, memberi kesempatan pada peserta didik untuk mengamati dan mempelajari wujud tiga dimensi peninggalan-peninggalan kerajaan Hindu, sembari mendengarkan penjelasan materi dari video sekaligus sebagai penguatan bagi pengetahuan yang diperoleh. Dengan begitu, peserta didik dengan kecenderungan belajar baik itu secara visual, auditori, ataupun kinestetik dapat belajar bersamaan sehingga terjadilah pembelajaran yang menyenangkan dan efektif.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Menurut analisis latar belakang yang diberikan, ada beberapa masalah yang dapat diidentifikasi sebagai berikut.

- 1) Materi Kerajaan Hindu di Nusantara dianggap sukar dipahami serta kurang menarik sebab penyajiannya masih bersifat tekstual dan belum didukung media interaktif. Peserta didik cepat merasa bosan dan cepat lupa akan materi akibat

pembelajaran yang berpatokan pada buku dan monoton.

- 2) Peninggalan sejarah seperti candi dan prasasti hanya ditampilkan melalui gambar yang resolusinya sering kali kurang memadai. Hal ini menyulitkan peserta didik membayangkan wujud asli dan memahami konteks benda bersejarah tersebut, sehingga peserta didik belum memiliki pengalaman belajar secara visual dan mendekati nyata terhadap peninggalan sejarah tersebut.
- 3) Media pembelajaran IPS yang saat ini digunakan belum disesuaikan terhadap karakteristik peserta didik kelas IV SD yang menyukai hal visual, interaktif, dan pengalaman belajar yang konkret.
- 4) Kurangnya minat belajar IPS peserta didik khususnya pada materi Kerajaan Hindu di Nusantara.

### 1.3 Pembatasan Masalah

Hasil identifikasi permasalahan menunjukkan bahwa cakupan kajian masih cukup luas. Untuk itu, pembatasan masalah perlu dilakukan untuk memperjelas ruang lingkup dan fokus penelitian ini. Dalam penelitian ini, pembatasan masalah berfokus pada keterbatasan media ajar yang memiliki daya tarik dan nilai inovasi untuk materi Kerajaan Hindu di Nusantara yang dapat memvisualisasikan secara lebih nyata terkait wujud peninggalan-peninggalan Kerajaan Hindu tersebut. Maka, pilihan yang dapat dilakukan adalah pengembangan video pembelajaran dengan *Augmented Reality* untuk materi Kerajaan Hindu di Nusantara pada muatan IPS kelas IV di SD Negeri 2 Mas, Gugus IV Kecamatan Ubud, yang mencakup beberapa visualisasi peninggalan Kerajaan Hindu di Nusantara berupa candi, dan prasasti dalam format tiga dimensi (3D) yang dapat dioperasikan menggunakan perangkat digital seperti *smarthphone*.

#### 1.4 Rumusan Masalah

Dengan mempertimbangkan paparan latar belakang, masalah penelitian ini dapat diuraikan sebagai berikut.

- 1) Bagaimana rancang bangun media video pembelajaran dengan *Augmented Reality* untuk materi Kerajaan Hindu di Nusantara pada muatan IPS kelas IV SD?
- 2) Bagaimana validitas media video pembelajaran dengan *Augmented Reality* untuk materi Kerajaan Hindu di Nusantara pada muatan IPS kelas IV SD?
- 3) Bagaimana kepraktisan media video pembelajaran dengan *Augmented Reality* untuk materi Kerajaan Hindu di Nusantara pada muatan IPS kelas IV SD?
- 4) Bagaimana keefektifan media video pembelajaran dengan *Augmented Reality* pada materi kerajaan Hindu di Nusantara guna meningkatkan minat belajar IPS pada peserta didik di SD Negeri 2 Mas?

#### 1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini, berdasarkan rumusan masalah di atas, yakni sesuai dengan paparan berikut.

- 1) Untuk menghasilkan rancang bangun media video pembelajaran dengan *Augmented Reality* untuk materi Kerajaan Hindu di Nusantara pada muatan IPS kelas IV SD.
- 2) Untuk mengkaji validitas media video pembelajaran dengan *Augmented Reality* untuk materi Kerajaan Hindu di Nusantara pada muatan IPS kelas IV SD.
- 3) Untuk mengkaji tingkat kepraktisan media video pembelajaran dengan *Augmented Reality* untuk materi Kerajaan Hindu di Nusantara pada muatan IPS kelas IV SD.
- 4) Untuk mengkaji keefektifan media video pembelajaran dengan *Augmented Reality*

pada materi kerajaan Hindu di Nusantara guna meningkatkan minat belajar IPS pada peserta didik kelas IV di SD Negeri 2 Mas.

## 1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharap memiliki kebermanfaatan baik itu dari segi teoritis ataupun segi praktis, sebagaimana uraian di bawah ini.

### 1) Manfaat Teoritis

Penelitian yang dilakukan diharapkan mampu menyumbang peranan untuk pengembangan pengetahuan dalam bidang pendidikan, terutama pada pemanfaatan video pembelajaran berbasis *Augmented Reality* di sekolah dasar. Lebih lanjut, hasil penelitian ini diharapkan mampu memperkaya referensi dan menjadi dasar pengembangan penelitian berikutnya yang berhubungan dengan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi modern disesuaikan dengan karakteristik serta kebutuhan peserta didik tingkat pendidikan dasar.

### 2) Manfaat Praktis

#### a. Bagi Guru

Pengembangan media video pembelajaran yang terintegrasi *Augmented Reality* bisa dijadikan strategi alternatif bagi guru guna menjawab keterbatasan media pembelajaran, khususnya dalam menyampaikan materi Kerajaan Hindu di Nusantara. Media yang dikembangkan dapat mendukung guru mengajarkan materi secara menarik, interaktif yang juga dapat memberi kesempatan peserta didik untuk mengalami pembelajaran yang lebih konkret.

#### b. Bagi Peserta Didik

Video pembelajaran yang dilengkapi dengan *Augmented Reality* mendorong

pemahaman materi oleh peserta didik dengan memanfaatkan aktivitas visual yang lebih nyata, menyenangkan, dan sejalan dengan perkembangan teknologi, sekaligus mendorong peningkatan minat belajar peserta didik.

c. Bagi Sekolah

Temuan penelitian ini boleh dijadikan tambahan referensi serta perhitungan bagi sekolah dalam memanfaatkan dan mengembangkan media ajar berbasis teknologi guna menunjang kegiatan belajar, kemudian terjadilah peningkatan terhadap mutu pembelajaran di sekolah.

d. Bagi Peneliti Lainnya

Penelitian ini bisa digunakan sebagai dasar dan acuan bagi peneliti selanjutnya guna mengembangkan media video pembelajaran yang memanfaatkan *Augmented Reality* atau media pembelajaran berbasis teknologi lainnya dalam muatan IPS maupun mata pelajaran lainnya baik di tingkat sekolah dasar ataupun tingkat pendidikan berikutnya, sehingga menghasilkan produk yang lebih maksimal.

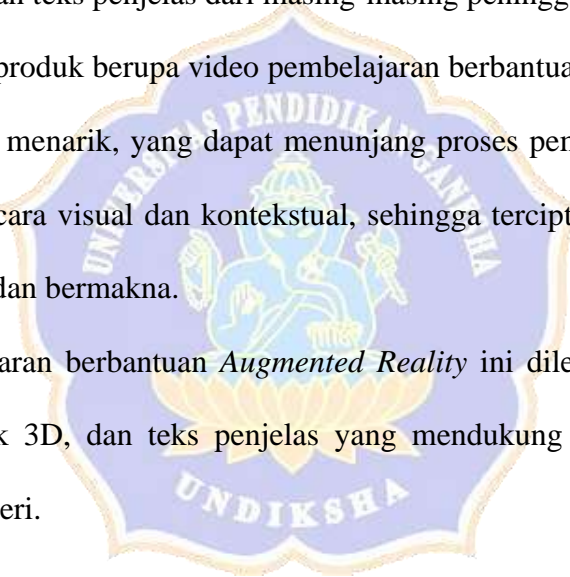
### 1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Penelitian ini berfokus pada pengembangan produk berupa video pembelajaran dilengkapi dengan *Augmented Reality* sebagai hasil akhir. Berikut merupakan spesifikasi produk dari penelitian ini.

- 1) Produk yang dihasilkan yaitu video pembelajaran yang dilengkapi dengan *Augmented Reality* yang dirancang untuk menyajikan objek-objek tiga dimensi (3D) dari beberapa candi dan prasasti peninggalan sejarah kerajaan bercorak Hindu di Nusantara.
- 2) Dalam video pembelajaran, disajikan materi yang berfokus pada pengetahuan

terkait keberadaan dan perkembangan kerajaan-kerajaan Hindu di Nusantara serta raja-raja dari masing-masing kerajaan, serta peninggalan sejarah yang berupa candi dan prasasti.

- 3) Produk yang dikembangkan ditujukan untuk pembelajaran IPS Kelas IV SD mengenai Kerajaan Hindu di Nusantara.
- 4) *Augmented Reality* dari candi dan prasasti disajikan dalam bentuk marker khusus yang dicantumkan dalam video, yang dapat dipindai melalui aplikasi *Assemblr Edu* menggunakan *smarthphone*. Kemudian akan menghasilkan objek 3D yang dilengkapi dengan teks penjelas dari masing-masing peninggalan tersebut.
- 5) Pengembangan produk berupa video pembelajaran berbantuan *Augmented Reality* disajikan secara menarik, yang dapat menunjang proses pemahaman materi oleh peserta didik secara visual dan kontekstual, sehingga tercipta pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna.
- 6) Video pembelajaran berbantuan *Augmented Reality* ini dilengkapi narasi audio, visualisasi objek 3D, dan teks penjelas yang mendukung peserta didik dalam pemahaman materi.



### **1.8 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

Pengembangan video pembelajaran dengan *Augmented Reality* mengacu pada beberapa asumsi pengembangan dan tentunya terdapat sejumlah keterbatasan pada penelitian ini sesuai pada uraian berikut.

#### **1) Asumsi Pengembangan**

Penelitian ini didasarkan pada sejumlah asumsi yang mendukung pengembangan suatu produk, antara lain,

- a. Guru dan peserta didik telah memiliki keterampilan dasar dalam menggunakan perangkat teknologi seperti *smartphone* untuk kegiatan belajar mengajar.
  - b. Video pembelajaran dengan *Augmented Reality* dianggap dapat mendorong peningkatan minat serta perhatian peserta didik terkait materi IPS, khususnya Kerajaan Hindu di Nusantara.
  - c. Media video pembelajaran yang diintegrasikan dengan *Augmented Reality* dapat menciptakan lingkungan belajar yang aktif dan menyenangkan untuk peserta didik
  - d. Penggunaan video yang diintegrasikan dengan *Augmented Reality* mampu mempermudah penguasaan konsep-konsep sejarah oleh peserta didik yang cenderung terkesan abstrak melalui visualisasi yang lebih konkret.
- 2) Keterbatasan Pengembangan
- Terdapat sejumlah keterbatasan pada penelitian pengembangan media video pembelajaran dengan *Augmented Reality* ini, yaitu,
- a. Video pembelajaran dengan *Augmented Reality* ini terbatas pada cakupan materi IPS kelas IV SD, yaitu topik Kerajaan Hindu di Nusantara.
  - b. Video pembelajaran dengan *Augmented Reality* yang dikembangkan didesain untuk digunakan oleh anak kelas IV sekolah dasar.
  - c. Video pembelajaran dengan *Augmented Reality* memerlukan perangkat digital seperti *smartphone* serta koneksi internet atau sinyal yang stabil untuk dapat menjalankan fitur *Augmented Reality* secara optimal.

## 1.9 Definisi Istilah

Guna mengantisipasi terdapat kekeliruan terhadap penelitian ini, istilah-istilah yang diadopsi perlu didefinisikan sesuai dengan uraian berikut,

- 1) Penelitian pengembangan diartikan sebagai jenis kajian dengan fokus pada penciptaan maupun penyempurnaan suatu karya, seperti alat, media, materi, desain, atau bentuk lain dari produk pembelajaran yang dirancang untuk menunjang proses belajar guna mencapai tujuan pembelajaran secara efektif.
- 2) Media video pembelajaran dengan *Augmented Reality* adalah media video pembelajaran yang menggunakan dukungan teknologi *Augmented Reality* di dalamnya yang bisa digunakan sebagai penunjang visualisasi konsep abstrak, sehingga membantu pemahaman peserta didik terhadap struktur suatu objek.
- 3) Model pengembangan ADDIE merupakan kerangka pedoman dalam menghasilkan suatu produk secara sistematis yang umum dipergunakan saat merancang serta mengembangkan pembelajaran. (Pitriani *et al.*, 2021; Katarina *et al.*, 2026).
- 4) Minat belajar IPS adalah keinginan atau ketertarikan peserta didik untuk turut berkontribusi aktif pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), yang dapat terlihat dari rasa ingin tahu, perhatian, serta kesenangan ketika mempelajari materi-materi sosial, geografi, ekonomi, dan sejarah seperti materi kerajaan Hindu di Nusantara.