

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan di tingkat sekolah dasar memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk karakter dan pengetahuan dasar siswa. Kehidupan dan pendidikan tidak dapat dipisahkan karena pendidikan memiliki kekuatan untuk memaksimalkan perkembangan manusia dalam semua aspek seperti fisik, emosional, spiritual, dan sosial yang bermanfaat bagi individu yang mendapatkan pendidikan dan masyarakat secara keseluruhan (Chairunnisa *et al.*, 2023). Pada intinya, interaksi yang terjadi antara pendidik dengan peserta didik dengan tujuan pembelajaran dalam lingkungan tertentu merupakan bentuk dari pendidikan (Syahfira *et al.*, 2021). Pada proses pendidikan yang menjadi indikator dari keberhasilan dalam proses pembelajaran yaitu hasil belajar setiap siswa (Suyuti *et al.*, 2023). Sehingga upaya untuk memaksimalkan hasil belajar siswa menjadi perhatian yang utama di dalam pembelajaran. Menurut UU No. 20 Tahun 2003 terkait Sistem Pendidikan Nasional bertujuan agar pendidikan harus mampu untuk meningkatkan setiap potensi dari peserta didik untuk menjadi manusia yang memiliki iman, taqwa dan berakhlak mulia. Serta didukung dengan pengetahuan juga keterampilan yang dibutuhkan untuk hidup dalam masyarakat yang majemuk (UU No. 20 Tahun 2003).

Indonesia adalah negara dengan budaya yang beragam. Selain sebagai komponen identitas negara, keragaman budaya merupakan harta karun yang harus

dilindungi dan ditanamkan kepada generasi penerus sejak dini (Saputra *et al.*, 2025). Tradisi, adat istiadat, dialek, pakaian, makanan khas, dan karya seni berbeda-beda di setiap daerah adalah bentuk dari keragaman budaya di Indonesia (Kiswahni, 2022). Sebagai contoh, Bali memiliki tarian kecak yang khas dengan suara dan gerakannya sendiri, sementara Jawa memiliki budaya wayang kulit yang terkenal sebagai seni pertunjukan tradisional. Rumah tradisional yang dikenal sebagai Rumah Gadang, dengan atap berbentuk seperti tanduk kerbau, juga dimiliki oleh masyarakat Minangkabau di Sumatera Barat. Tarian tradisional dan ukiran unik yang menggambarkan kehidupan penduduk setempat dapat ditemukan di Papua. Semua variasi ini menyoroti keragaman budaya Indonesia dengan tetap mempertahankan Bhinneka Tunggal Ika.

Keanekaragaman Budaya Indonesia adalah materi yang penting untuk diajarkan di lingkungan sekolah dasar. Berdasarkan tujuan untuk memberi pemahaman kepada siswa bahwa Indonesia sangat kaya terhadap keragaman budaya (Anatasya *et al.*, 2024). Belajar tentang keanekaragaman budaya Indonesia di sekolah dasar bertujuan untuk melestarikan nilai-nilai budaya dan mengenalkan berbagai macam budaya agar tidak punah (Rahmi *et al.*, 2021). Melalui pendidikan multikultural, siswa dapat memperoleh pemahaman bahwa keberagaman bukanlah hal yang perlu diperdebatkan, melainkan sumber daya yang dapat meningkatkan kehidupan bersama (Saputra *et al.*, 2025). Keragaman budaya tidak hanya mencakup suku bangsa, bahasa, dan tradisi, tetapi juga nilai-nilai yang membentuk jati diri bangsa. Di tengah meningkatnya kenakalan remaja seperti tawuran, perundungan, dan sikap intoleran, Pendidikan Pancasila berperan penting untuk membentuk karakter setiap generasi muda Indonesia (Yunita *et al.*, 2024). Selain

itu mengenalkan budaya juga membantu anak menghargai perbedaan, yang kedepannya dapat mencegah sikap intoleran yang sering muncul akibat kurangnya pemahaman (Hariyanto, 2021).

Hasil *Programme for International Student Assessment* (PISA) 2022 menunjukkan skor literasi membaca siswa Indonesia hanya 359, jauh di bawah rata-rata *Organisation for Economic Co-operation and Development* (OECD) yaitu 476, dengan mayoritas siswa tidak mencapai tingkat kemahiran minimum (OECD, 2023). Data Asesmen Kompetensi Minimum (AKM) 2022 mendukung temuan ini, menunjukkan bahwa sebagian besar siswa hanya mampu memahami informasi eksplisit dan belum mampu menafsirkan teks secara kritis (Kemdikbudristek, 2022). Rendahnya skor PISA Indonesia pada aspek literasi mencerminkan lemahnya kemampuan siswa dalam memahami bacaan. Literasi, yang diajarkan sejak SD melalui pelajaran Bahasa Indonesia, merupakan dasar penting dalam memahami materi pelajaran lain. Jika literasi lemah, hasil belajar pun ikut rendah khususnya materi Keberagaman Budaya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila yang membutuhkan pemahaman teks.

Maka, peningkatan literasi sejak dini menjadi kunci untuk meningkatkan hasil belajar secara menyeluruh. Penelitian (Amelia *et al.*, 2024) menguatkan hal tersebut dengan menunjukkan bahwa rata-rata skor kemampuan literasi siswa Indonesia hanya 375,296. Keterbatasan ini berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa dalam muatan Pendidikan Pancasila, khususnya pada materi keberagaman budaya yang menuntut pemahaman kritis terhadap nilai-nilai kebangsaan, toleransi, dan kerja sama lintas budaya. Namun, kemampuan siswa Indonesia termasuk kurang dalam menerapkan pengetahuan pada kegiatan analisis, pemecahan dan

evaluasi masalah yang termasuk kompleks serta dekat dengan kehidupan nyata (Wibawa, 2021). Tanpa kemampuan literasi yang memadai, siswa cenderung kurang memaknai keberagaman dengan baik dan kurang mampu merefleksikan realitas sosial secara kontekstual. Akibatnya, pembelajaran nilai-nilai Pancasila belum sepenuhnya berhasil membentuk karakter dan sikap kebhinekaan yang kuat di kalangan siswa.

Berdasarkan hasil wawancara secara langsung dengan wali kelas V dan observasi yang dilaksanakan di SD Negeri 3 Kaliuntu pada tanggal 14 Maret 2025, pembelajaran mengenai topik Keragaman Budaya Indonesia sering kali menghadapi tantangan, seperti rendahnya hasil belajar siswa, metode pengajaran yang konvensional, penggunaan media pembelajaran yang masih menggunakan buku dan gambar 2D serta kurangnya pemanfaatan teknologi, sehingga pemahaman siswa terhadap materi kurang maksimal. Dalam penyampaian materi di kelas, mengoptimalkan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran audio visual yang dimana menampilkan video youtube terkait materi. Hasil wawancara pada siswa kelas V SD Negeri 3 Kaliuntu menyatakan bahwa beberapa siswa merasa bosan jika hanya mendengarkan penjelasan materi secara abstrak dan hanya menonton video dari *youtube*. Hal tersebut didukung dari kurangnya hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 3 Kaliuntu pada materi Keberagaman Budaya Indonesia muatan Pendidikan Pancasila.

Penggunaan media pembelajaran dan inovasi yang kurang pada proses pembelajaran berperan dalam hasil belajar yang rendah pada siswa kelas V di SD Negeri 3 Kaliuntu. Dalam proses pembelajaran, media pembelajaran digunakan untuk menciptakan pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif. Selama proses

pembelajaran di kelas, menciptakan suasana belajar yang mendukung dan sesuai dengan kebutuhan siswa merupakan sebuah keharusan (Wibawa & Sukmayasa, 2017). Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan materi ajar dan memiliki potensi untuk mendorong siswa agar aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran (Kusumawati & Fadiana, 2024). Penggunaan media pembelajaran yang tepat dan sesuai karakteristik anak SD juga dapat mendorong peningkatan motivasi belajar siswa (Hae *et al.*, 2021). Sehingga media pembelajaran sangat penting untuk meningkatkan hasil belajar siswa (Ismaya *et al.*, 2024). Berdasarkan pencatatan hasil belajar siswa pada muatan Pendidikan Pancasila topik Keberagaman Budaya Indonesia, nilai siswa tergolong rendah. Kemudian, pencatatan nilai sumatif Pendidikan Pancasila siswa kelas V SD Negeri 3 Kaliuntu juga tergolong rendah.

Diketahui, dari 26 siswa kelas V di SD Negeri 3 Kaliuntu, hanya 3 siswa atau setara 11,5% yang mampu meraih nilai dengan predikat baik yakni, rentangan nilai 80-89. Kemudian, 12 siswa atau setara dengan 46% siswa memperoleh nilai dengan predikat cukup yakni, rentangan nilai 65-79. Kemudian, 8 siswa atau setara dengan 30,8% siswa memperoleh nilai dengan predikat kurang yakni, rentang nilai 55-64. Serta 3 siswa atau setara dengan 11,5% siswa memperoleh nilai dengan predikat sangat kurang yakni, nilai 0-55. Perolehan presentase ini didapat dari jumlah siswa yang memperoleh nilai dengan predikat baik, sedang, cukup, atau kurang, bagi jumlah seluruh siswa, kali 100%.

Data ini menunjukkan, hasil belajar muatan Pendidikan Pancasila pada topik Keberagaman Budaya Indonesia di SD Negeri 3 Kaliuntu masih belum optimal, artinya siswa belum memahami materi dengan baik. Hal ini disebabkan kurangnya

media pembelajaran yang mendukung siswa lebih mudah untuk memahami materi serta, kurangnya inovasi dalam menyampaikan materi pembelajaran. Hal tersebut semakin membuktikan media pembelajaran dan pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran sangat mempengaruhi pencapaian hasil belajar siswa. Oleh karena itu diperlukan media pembelajaran yang lebih inovatif dan kreatif agar siswa dapat memahami materi pembelajaran dengan maksimal dan bukan hanya sekedar teori yang abstrak (Susanti *et al.*, 2024). Penggunaan media pembelajaran yang inovatif dapat meningkatkan motivasi belajar yang berpengaruh pada hasil belajar siswa (Anggita *et al.*, 2024). Dalam mencapai hasil belajar yang maksimal tentunya diperlukan sebuah inovasi yang menumbuhkan motivasi dan minat siswa dalam pembelajaran untuk menciptakan siswa yang kreatif, inovatif, kritis serta mandiri (Gabriela, 2021). Sehingga jika siswa memiliki motivasi dan minat belajar yang baik, maka hasil belajar siswa akan meningkat serta tujuan pembelajaran juga akan tercapai dengan maksimal.

Peningkatan hasil belajar setiap siswa akan dapat dicapai dengan melakukan penerapan dari teknologi ke dalam pendidikan. Kemajuan teknologi digital membuka peluang serta menghadirkan tantangan baru (Widiari *et al.*, 2023). Seiring pesatnya kemajuan tersebut, teknologi telah terintegrasi ke berbagai bidang penting dalam kehidupan termasuk pendidikan di era digital yang terus berkembang pesat. (Jenita *et al.*, 2023). Pengalaman saat belajar akan menjadi lebih menyenangkan dan efektif bagi siswa, ketika memanfaatkan sarana yang berbasis teknologi pada pembelajaran (Suyuti *et al.*, 2023). Teknologi juga dapat mengubah gaya pembelajaran tradisional menjadi lebih modern, interaktif dan kreatif (Ichsan *et al.*, 2023). Di era digital saat ini, terdapat berbagai teknologi yang dapat di adopsi untuk

menunjang proses dalam mengajar yang dilakukan baik di dalam kelas maupun di luar kelas. Kemudian, adanya teknologi yang di-integrasikan pada pendidikan berperan penting dalam mempersiapkan siswa yang mampu untuk menghadapi tantangan di dunia modern (Kalyani, 2024). Sehingga guru diharapkan mampu untuk menguasai teknologi agar dapat mengadopsi teknologi ke dalam media pembelajaran.

Permasalahan yang telah dijabarkan diatas, memperlihatkan bahwa perlu melakukan pengembangan suatu media pembelajaran berbasis teknologi pada muatan Pendidikan Pancasila di kelas V khususnya topik Keberagaman Budaya Indonesia, sehingga siswa mendapatkan pengalaman belajar yang lebih bermakna, dan dekat dengan kondisi nyata saat ini, tentunya juga dapat berpengaruh pada peningkatan hasil belajar siswa. Teknologi yang menjanjikan untuk meningkatkan hasil belajar dalam pembelajaran adalah *Augmented Reality*. Pemanfaatan dari teknologi tersebut telah mulai diterapkan ke berbagai bidang dalam kehidupan, seperti penerapannya pada bidang pendidikan, yaitu untuk penggunaan media pembelajaran di dalam ruang kelas (Nistrina, 2021). *Augmented Reality* dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif, sehingga siswa lebih mudah memahami konsep yang diajarkan (Djamaluddin & Wardana, 2019). Penggunaan teknologi *Augmented Reality* akan diadopsi ke dalam media pembelajaran berupa kartu pintar yang interaktif dan inovatif, media pembelajaran tersebut bernama "*Smart Card Augmented Reality*". *Smart Card Augmented Reality* ini dikembangkan menjadi media pembelajaran dengan mengkombinasikan gambar 2D dan 3D yang dapat memberikan edukasi yang nyata terkait keragaman budaya di Indonesia yang disampaikan menggunakan teknologi *Augmented Reality*

dan dicetak dalam bentuk kartu yang disebut *Smart Card*. Penggunaan dari *Augmented Reality* saat ini sebagai media pembelajaran belum banyak diteliti, sehingga penelitian ini diharapkan memberikan pemahaman dan keterbaruan kepada guru dan siswa akan pentingnya penguasaan teknologi.

Media pembelajaran *Smart Card Augmented Reality* diadopsi ke dalam bentuk kartu dikarenakan kartu adalah permainan yang biasa dimainkan oleh siswa, sehingga tanpa mereka sadari saat menggunakan media tersebut siswa dapat belajar sambil bermain. Alasan lain, dari segi kebutuhan tempat atau ruang untuk menyimpan media, media *Smart Card Augmented Reality* tidak butuh tempat atau ruang penyimpanan yang besar dikarenakan media ini berbentuk kartu yang mudah dibawa, disimpan, serta digunakan oleh siswa maupun guru. Tidak hanya itu, media ini juga dapat digunakan oleh siswa untuk bermain didalam maupun diluar kelas dengan memodifikasinya dengan permainan-permainan sederhana yang sering mereka mainkan. Dalam menggunakan media pembelajaran ini, siswa tidak dituntut untuk setiap orang memiliki *smartphone* dikarenakan penggunaan media ini dilakukan secara berkelompok. Sejalan dengan teori David dan Rogen Johnson terkait model pembelajaran kooperatif dalam jurnal “Analisis Model Pembelajaran Kooperatif Learning Dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa Sekolah Dasar Pada Pembelajaran IPS” yang menekankan pentingnya lima unsur dasar dalam aktivitas pembelajaran kooperatif, yaitu saling ketergantungan positif, tanggung jawab individu, interaksi tatap muka, keterampilan sosial, dan evaluasi proses kelompok. Dalam proses pembelajaran tidak hanya berfokus pada guru melainkan siswa juga aktif dalam proses pembelajaran (Haliza *et al.*, 2023). Sehingga diharapkan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran dapat

meningkat dan tercapai secara maksimal.

Beberapa penelitian terkait yang mendapatkan hasil baik menandakan bahwa pengembangan ini sangat relevan untuk dilaksanakan seperti penelitian yang dilaksanakan oleh (Maharani *et al.*, 2022) terkait tentang pengembangan Media Kartu Bergambar Berbantuan *Augmented Reality* (AR) untuk Mengembangkan Kemampuan Bahasa bagi Anak Kelompok B. Penelitian tersebut mendapat hasil validasi ahli rancang bangun sebesar 90,90% yang berarti sangat baik, ahli isi pembelajaran sebesar 96,66% yang berarti sangat baik, ahli desain instruksional sebesar 100% yang berarti sangat baik, ahli media pembelajaran sebesar 88,33% yang berarti baik, uji coba perorangan sebesar 94,79% yang berarti sangat baik, dan uji coba kelompok kecil sebesar 94,04% yang berarti sangat baik. Dari penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa media Kartu Bergambar Berbantuan *Augmented Reality* (AR) memenuhi kriteria baik dan sangat efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan pemaparan latar belakang tersebut, peneliti akan melakukan penelitian pengembangan yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Smart Card Augmented Reality* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Keberagaman Budaya Indonesia Kelas V SD”. Dengan adanya media pembelajaran yang menggabungkan media cetak berupa *Smart Card* dan teknologi *Augmented Reality*. Inovasi ini diharapkan menghadirkan pembelajaran yang kontekstual, visual, dan interaktif guna meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, adapun permasalahan yang

teridentifikasi dalam penelitian ini, yakni:

- 1.2.1 Hasil belajar siswa kelas V di SD Negeri 3 Kaliuntu tergolong rendah, ditunjukkan dengan data hanya 11.5% siswa yang mencapai predikat baik, sementara 88.5% siswa berada di bawah standar kompetensi minimal.
- 1.2.2 Penggunaan metode pembelajaran konvensional dan monoton, ditunjukkan dari hasil wawancara guru dan siswa kelas V SD Negeri 3 Kaliuntu, dimana masih menggunakan metode pembelajaran dalam bentuk ceramah dan mengandalkan buku, yang menyebabkan siswa menjadi bosan.
- 1.2.3 Kesulitan siswa mengakses materi tambahan, siswa mengalami kesulitan dalam mencari materi pembelajaran tambahan yang sesuai dengan kebutuhan mereka, sehingga mereka tidak dapat memperdalam pemahaman terhadap materi Keberagaman Budaya Indonesia yang diajarkan.
- 1.2.4 Kurangnya penggunaan media pembelajaran inovatif, ditunjukkan dari hasil wawancara guru kelas V SD Negeri 3 Kaliuntu yang mengatakan media pembelajaran hanya berupa gambar 2D dari buku dan sesekali menampilkan video youtube terkait materi Keberagaman Budaya Indonesia.
- 1.2.5 Belum diterapkannya penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran, saat ini belum diterapkannya media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* di kelas V SD Negeri 3 Kaliuntu.

1.3 Pembatasan Masalah

Berlandaskan pada identifikasi masalah, ruang lingkup kajian yang ditemukan dapat dikatakan cukup luas, sehingga diperlukan pembatasan masalah pada penelitian untuk menghindari meluasnya ruang lingkup yang dikaji serta dapat menciptakan hasil kajian yang optimal. Identifikasi masalah dijadikan acuan dalam

menentukan pembatasan masalah ini yang akan berfokus terhadap belum adanya pengembangan media pembelajaran *Smart Card Augmented Reality* pada muatan materi Keberagaman Budaya Indonesia di kelas V SD Negeri 3 Kaliuntu yang mampu memfasilitasi peningkatan hasil belajar siswa pada muatan Pendidikan Pancasila.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah, maka peneliti merumuskan fokus permasalahan yang dipaparkan sebagai berikut:

- 1.4.1 Bagaimanakah rancang bangun dari media pembelajaran *Smart Card Augmented Reality* pada materi Keberagaman Budaya Indonesia muatan Pendidikan Pancasila kelas V SD?
- 1.4.2 Bagaimanakah validitas dari media pembelajaran *Smart Card Augmented Reality* pada materi Keberagaman Budaya Indonesia muatan Pendidikan Pancasila kelas V SD?
- 1.4.3 Bagaimanakah kepraktisan dari media pembelajaran *Smart Card Augmented Reality* pada materi Keberagaman Budaya Indonesia muatan Pendidikan Pancasila kelas V SD?
- 1.4.4 Bagaimanakah keefektifan dari media pembelajaran *Smart Card Augmented Reality* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Keberagaman Budaya Indonesia muatan Pendidikan Pancasila kelas V SD?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berlandaskan dari rumusan masalah yang telah diuraikan, tujuan dari penelitian pengembangan berfokus sebagaimana yang akan dipaparkan berikut:

1.5.1 Menghasilkan rancang bangun dari media pembelajaran *Smart Card Augmented Reality* pada materi Keberagaman Budaya Indonesia muata Pendidikan Pancasila kelas V SD.

1.5.2 Mengkaji validitas dari media pembelajaran *Smart Card Augmented Reality* pada materi Keberagaman Budaya Indonesia muata Pendidikan Pancasila kelas V SD.

1.5.3 Mengkaji kepraktisan dari media pembelajaran *Smart Card Augmented Reality* pada materi Keberagaman Budaya Indonesia muata Pendidikan Pancasila kelas V SD.

1.5.4 Mengkaji keefektifan dari media pembelajaran *Smart Card Augmented Reality* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Keberagaman Budaya Indonesia muata Pendidikan Pancasila kelas V SD.

1.6 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Dalam penelitian ini, produk yang dihasilkan adalah media *Smart Card Augmented Reality* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Keberagaman Budaya Indonesia muatan Pendidikan Pancasila. Media *Smart Card Augmented Reality* dikembangkan dengan tujuan dapat memfasilitasi siswa dan meningkatkan hasil belajar siswa saat terjadinya proses pembelajaran di kelas. Media *Smart Card Augmented Reality* ini akan menerapkan model ADDIE yang mencakup dari *analyze* (analisis), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi). Terkait spesifikasi dari produk pengembangan yang diharapkan, yaitu sebagai berikut.

1.6.1 Produk *Smart Card Augmented Reality* digunakan oleh guru dan siswa

sebagai media dalam proses pembelajaran.

- 1.6.2 Media pembelajaran *Smart Card Augmented Reality* yang dihasilkan dibuat dengan menggunakan aplikasi Canva dan platform Assemblr EDU.
- 1.6.3 Aplikasi Canva digunakan untuk mendesain kartu dengan menambahkan elemen gambar dan teks yang diperlukan dalam bentuk 2D.
- 1.6.4 Platform Assemblr EDU digunakan untuk mendesain visual 3D yang nantinya akan terlihat mengambang jika discan, sehingga terlihat seperti nyata dan hidup.
- 1.6.5 Materi yang disampaikan pada konten media pembelajaran *Smart Card Augmented Reality* adalah materi Keberagaman Budaya Indonesia kelas V muatan Pendidikan Pancasila.
- 1.6.6 Dalam media pembelajaran *Smart Card Augmented Reality* ini terdapat beberapa kombinasi yaitu teks, gambar, dan konten 3D agar dapat menarik perhatian siswa. Sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam proses pembelajaran.
- 1.6.7 Media pembelajaran *Smart Card Augmented Reality* tidak memerlukan perangkat yang terlalu canggih untuk memvisualisasikan konten 3D. Siswa hanya butuh *smartphone* yang dapat mengakses platform *Assemblr EDU*.
- 1.6.8 Media pembelajaran *Smart Card Augmented Reality* dilengkapi buku panduan yang memudahkan siswa untuk tahu bagaimana langkah-langkah penggunaan media
- 1.6.9 Media pembelajaran *Smart Card Augmented Reality* dilengkapi buku literasi berukuran kecil yang bertujuan untuk menambah pemahaman lebih bagi siswa dalam memahami materi.

1.6.10 Media pembelajaran *Smart Card Augmented Reality* dicetak dengan menggunakan bahan PVC sehingga media bisa bertahan hingga 10 tahun jika media ditempatkan di tempat yang aman.

1.6.11 Media pembelajaran *Smart Card Augmented Reality* dilengkapi dengan kotak penyimpanan, hal ini bertujuan untuk meminimalisir kartu hilang dan memudahkan untuk menggunakan dan menyimpannya kembali.

1.7 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi dan keterbatasan penelitian dan pengembangan media *Smart Card Augmented Reality* pada materi Keberagaman Budaya Indonesia di kelas V Sekolah Dasar ini yaitu sebagai berikut.

1.7.1 Asumsi Pengembangan

Pengembangan media *Smart Card Augmented Reality* pada materi Keberagaman Budaya Indonesia dilakukan dengan asumsi sebagai berikut.

1. Siswa kelas V SD yang telah menguasai kemampuan membaca dan mengkomunikasikan, sehingga dapat menerima dan memahami materi yang disajikan melalui penggunaan media pembelajaran *Smart Card Augmented Reality* pada materi Keberagaman Budaya Indonesia dengan terintegrasi model pembelajaran *kooperatif*.
2. Siswa kelas V SD yang sudah mahir dalam mengoperasikan *smartphone* serta memiliki jaringan yang memadai untuk mengakses platform Assemblr EDU.
3. Media pembelajaran *Smart Card Augmented Reality* dapat membantu siswa dalam memahami konsep materi Keberagaman Budaya Indonesia
4. dan memperoleh pembelajaran yang bersifat nyata sehingga secara tidak

langsung akan mudah dipahami siswa tanpa hapalan.

5. Media pembelajaran *Smart Card Augmented Reality* dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa. Hal tersebut dikarenakan dalam media ini menggunakan teknologi Augmented Reality yang berupa fitur 3D yang terlihat realistis dan nyata. Penggunaan media ini diintegrasikan dengan model pembelajaran kooperatif sehingga siswa akan berkolaborasi dengan kelompok belajar dan meminimalisir semua siswa membawa *smartphone*.

1.7.2 Keterbatasan Media

Adapun keterbatasan dalam pengembangan media pembelajaran *Smart Card Augmented Reality* ini adalah sebagai berikut.

1. Pengembangan ini didasarkan pada analisis kebutuhan dikelas V SD Negeri 3 Kaliuntu, sehingga media yang dikembangkan harus menyesuaikan dengan kondisi lapangan.
2. Pengembangan media *Smart Card Augmented Reality* ini hanya terbatas pada materi Keberagaman Budaya Indonesia muatan Pendidikan Pancasila di kelas V SD Negeri 3 Kaliuntu, sehingga untuk mengembangkan pada topik lain memerlukan penyesuaian.
3. Pengembangan media *Smart Card Augmented Reality* ini memerlukan akses internet yang memadai dan mewajibkan siswa membawa *smarthpone*.

1.8 Definisi Istilah

Menghindari adanya kesalahpahaman terkait istilah-istilah yang digunakan pada penelitian pengembangan ini, maka diperlukan pemberian batasan-batasan terhadap istilah sebagai berikut.

- 1.8.1 Penelitian pengembangan adalah metode yang bertujuan untuk menciptakan

dan menguji efektivitas produk, terutama dalam pendidikan. Prosesnya meliputi analisis kebutuhan, perancangan, pengujian lapangan, dan revisi.

1.8.2 Model ADDIE adalah kerangka kerja yang digunakan untuk merancang dan mengembangkan program pembelajaran. Model ini terdiri dari lima tahapan, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

1.8.3 Media pembelajaran adalah alat atau bahan yang digunakan untuk menyampaikan informasi dan memfasilitasi proses belajar mengajar, yang berfungsi sebagai perantara dalam komunikasi pendidikan.

1.8.4 *Augmented Reality* adalah teknologi interaktif yang menggabungkan elemen digital, seperti visual 3D dan audio, dengan lingkungan nyata secara waktu nyata, sehingga menciptakan pengalaman yang memperkaya persepsi pengguna terhadap dunia fisik.

1.8.5 *Smart Card* dalam konteks ini adalah berupa kartu pintar yang digunakan sebagai media pemberajaran. Kartu ini memiliki ukuran yang sama dengan kartu kredit yang terbuat dari kertas atau PVC.

1.8.6 Assemblr EDU adalah platform edukasi yang menggunakan teknologi *Augmented Reality* dan 3D untuk membuat pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Platform ini dapat digunakan oleh guru dan siswa.