BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di tingkat Sekolah Dasar menjadi salah satu bentuk implementasi kurikulum merdeka yang memadukan materi IPA dan IPS, dengan tujuan untuk memberikan wawasan yang menyeluruh bagi siswa terkait fenomena alam dan kehidupan sosial yang terdapat di lingkungan sekitarnya (Andreani & Gunansyah, 2023). Salah satu manfaat utama dari pengintegrasian mata pelajaran IPA dan IPS menjadi IPAS adalah meningkatnya kemampuan literasi sains dan sosial pada siswa. Literasi sains mencakup penguasaan terhadap konsep-konsep ilmiah, kemampuan berpikir secara logis dan analitis, serta kecakapan dalam memahami dan menginterpretasikan informasi yang berkaitan dengan sains. Di sisi lain, literasi sosial menunjukkan kemampuan siswa dalam mengidentifikasi sistem sosial, norma dan nilai budaya, serta kemampuan mereka untuk terlibat aktif dalam kehidupan bermasyarakat (Zakarina dkk., 2024). Keterpaduan materi IPA dan IPS melalui pembelajaran IPAS diharapkan mampu mendukung tercapainya hasil belajar siswa secara lebih optimal. Perpaduan pengetahuan dalam pembelajaran diharapkan mampu membantu siswa menguasai konsep secara lebih menyeluruh sehingga memiliki

kesiapan yang lebih baik untuk beradaptasi terhadap perubahan pada bidang pendidikan, teknologi, serta kehidupan masyarakat di masa depan.

Meskipun demikian, implementasi pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di Sekolah Dasar masih menghadapi berbagai kendala. Salah satu tantangan utamanya yakni minimnya fasilitas dan alat penunjang dalam proses pembelajaran. Menurut Zahra (2024) Pelaksanaan pembelajaran IPAS di sekolah dasar melalui Kurikulum Merdeka masih menemui berbagai hambatan. Banyak guru belum optimal dalam menggunakan media pembelajaran, sehingga integrasi antara ilmu sosial dan ilmu alam dalam IPAS belum berjalan maksimal. Penggabungan IPA dan IPS juga membuat guru harus menguasai dua bidang ilmu yang berbeda, sehingga diperlukan usaha lebih dalam meningkatkan pengetahuan dan keterampilan, terutama bagi guru yang hanya memiliki latar belakang pada salah satu bidang. Selain itu, keterbatasan fasilitas dan perbedaan tingkat pemahaman guru semakin menegaskan pentingnya dukungan sarana yang memadai serta adanya pelatihan berkelanjutan. Upaya tersebut diperlukan agar guru lebih siap melaksanakan pembelajaran IPAS sejalan dengan penerapan kurikulum merdeka. Keterpaduan muatan IPA dan IPS pada pembelajaran IPAS masih menjadi tantangan bagi sebagian siswa. Kondisi ini berkaitan dengan proses belajar yang mengharuskan siswa menghubungkan konsep dari kedua bidang tersebut secara terpadu (Ilham dkk., 2024).

Pembelajaran IPAS yang ideal mendorong keterlibatan siswa secara langsung melalui proses mengamati, bertanya, mengeksplorasi, menganalisis, dan menyampaikan hasil belajarnya (Lailiyah dkk., 2025). Karena IPAS perpaduan antara muatan IPA dan IPS, maka penyampaian materinya idealnya dilakukan

secara tematik dan dikaitkan dengan kondisi kehidupan sehari-hari. Melalui pembelajaran IPAS, siswa diharapkan dapat mengeksplorasi nilai-nilai kearifan lokal yang berkaitan dengan topik yang dipelajari serta menggunakannya untuk menyelesaikan berbagai permasalahan. Oleh karena itu, IPAS dapat menjadi sarana untuk mengembangkan keingintahuan siswa melalui pengenalan pada berbagai fenomena dan peristiwa yang mereka temukan di lingkungan sekitar. Pembelajaran IPAS perlu didukung dengan pemilihan strategi yang tepat untuk menciptakan proses belajar yang efektif, mendorong keaktifan siswa, dan mendukung pencapaian hasil belajar secara optimal.

Siswa pada jenjang pendidikan dasar memiliki karakteristik perkembangan perkembangan yang beragam, mencakup aspek kognitif, sosial, dan emosional. Berdasarkan teori Piaget, pada tahap ini siswa sekolah dasar termasuk ke dalam tahap operasional konkret. Pada tahap ini, kemampuan berpikir logis mulai berkembang, tetapi siswa masih lebih mudah memahami konsep melalui objek atau situasi yang dapat diamati secara nyata (Pitriani dkk., 2023). Proses belajar mereka lebih efektif jika dilakukan melalui pengalaman langsung, pengamatan, dan kegiatan bermain yang memiliki makna. Di samping itu, siswa SD cenderung menunjukkan keingintahuan yang besar, memiliki dorongan untuk belajar, serta tertarik pada pengalaman dan aktivitas baru yang menarik. Dalam hal sosial, mereka mulai menjalin hubungan dengan teman sebaya dan sangat membutuhkan bimbingan dari guru serta lingkungan masyarakat dalam membentuk sikap disiplin, tanggung jawab, dan kemampuan bekerja sama. Keterlibatan orang tua juga memegang peranan penting dalam membentuk karakter anak, seiring dengan pertumbuhan dan perkembangan mereka, mengingat keluarga merupakan

lingkungan pertama yang dikenal anak sekaligus tempat awal mereka belajar (Susiani & Suranata, 2022). Maka dari itu, karakteristik siswa perlu menjadi pertimbangan ketika menyusun pembelajaran di sekolah sehingga kegiatan belajar dapat berlangsung secara optimal dan memberikan pengalaman menyenangkan.

Kondisi nyata di lapangan mengindikasikan adanya siswa yang masih memperoleh hasil belajar IPAS yang belum optimal, terutama ketika sarana yang yang digunakan untuk mendukung proses belajar belum mempertimbangkan karakteristik gaya belajar siswa, baik visual, auditori, maupun kinestetik. Penggunaan metode belajar yang kurang bervariasi dapat menyebabkan keterlibatan siswa menjadi rendah sehingga berdampak pada motivasi belajar dan penguasaan materi IPAS. Dewi dkk. (2021) mengungkapkan bahwa motivasi siswa ketika mengikuti kegiatan belajar memiliki hubungan dengan pencapaian hasil belajar pada jenjang sekolah dasar. Kurangnya dorongan untuk belajar dapat menjadi salah satu faktor yang berkaitan dengan belum optimalnya hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilaksanakan pada tanggal 4 Juni 2025 di kelas IV SD Negeri 1 Banjar Tegal, diketahui bahwa pembelajaran IPAS pada materi kekayaan budaya Indonesia sudah memanfaatkan berbagai sumber belajar, seperti media sederhana berupa *powerpoint*, buku paket, serta video pembelajaran dari *youtube*. Dalam proses pembelajaran di kelas, penyampaian materi masih melibatkan penjelasan secara lisan sebagai salah satu bentuk penyampaian informasi. Penggunaan sumber belajar yang digunakan dapat membantu dalam penyampaian materi kepada siswa. Namun, temuan hasil observasi mengindikasikan bahwa media pembelajaran yang telah tersedia belum

dimanfaatkan secara optimal untuk menciptakan kegiatan belajar yang interaktif dan meningkatkan keterlibatan siswa. Temuan tersebut tercermin dari keterlibatan sebagian siswa yang masih rendah selama kegiatan pembelajaran, disertai kesulitan memahami materi terkait kekayaan budaya Indonesia. Kondisi tersebut menjadi dasar perlunya menghadirkan media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif dengan mempertimbangkan karakteristik siswa SD. Pemanfaatan teknologi pada media pembelajaran dapat digunakan sebagai salah satu upaya untuk mempermudah penyampaian materi, meningkatkan partisipasi siswa, serta mendukung pencapaian hasil belajar terkait kekayaan budaya Indonesia.

Pemanfaatan *flipbook* digital berbasis *augmented reality* (AR) dapat menjadi salah satu alternatif untuk mendukung pembelajaran kekayaan budaya Indonesia pada siswa kelas IV SD. Tes kemampuan awal diberikan kepada 33 siswa menggunakan soal pilihan ganda dengan kriteria ketuntasan tujuan pembelajaran (KKTP) sebesar 75. Hasil tes menunjukkan bahwa 54,55% siswa telah mencapai ketuntasan, sedangkan 45,45% lainnya belum mencapai kriteria yang ditetapkan. Hasil tes awal memperlihatkan bahwa pencapaian sebagian siswa masih berada di bawah kriteria ketuntasan yang telah ditetapkan. Temuan tersebut kemudian menjadi pertimbangan untuk menghadirkan *flipbook* digital berbasis *augmented reality* (AR) sebagai media yang dapat memberikan pengalaman belajar lebih interaktif sekaligus mendukung pencapaian hasil belajar pada materi kekayaan budaya Indonesia. Rendahnya hasil belajar siswa disajikan pada Tabel 1.1.

Tabel 1. 1
Hasil Belajar Siswa

Nama Sekolah	Kelas	KKTP	Jumlah Siswa	Siswa yang mencapai KKTP		Siswa yang belum mencapai KKTP	
				Siswa	%	Siswa	%
SD Negeri 1 Banjar Tegal	IV	75	33	20	54,55%	13	45,45%

Pada tabel 1.1 memberikan gambaran bahwa sebagian siswa masih mengalami kesulitan mencapai hasil belajar yang diharapkan pada materi kekayaan budaya Indonesia. Hasil belajar pada materi kekayaan budaya Indonesia masih perlu mendapat perhatian agar dapat mencapai pencapaian yang optimal. Salah satu hal yang perlu diperhatikan ialah penyelenggaraan kegiatan belajar yang mampu meningkatkan partisipasi siswa selama pembelajaran di kelas. Mudiana dkk., (2021) mengungkapkan bahwa penggunaan pendekatan pembelajaran konvensional dapat membuat keterlibatan siswa menjadi terbatas. Oleh sebab itu, diperlukan pembaruan pada proses pembelajaran yang mampu meningkatkan partisipasi siswa sekaligus mengembangkan kemampuan berpikirnya. Kondisi ini dapat memengaruhi proses belajar IPAS topik kekayaan budaya Indonesia, yang mencakup beragam bentuk kebudayaan, mulai dari rumah adat, makanan khas, alat musik, lagu daerah, pakaian adat hingga tarian tradisional. Materi tersebut penting untuk menanamkan nilai toleransi, nasionalisme, dan identitas kebangsaan, namun sering sulit dipahami karena penyajiannya tidak sesuai dengan kebutuhan visual dan konteks kehidupan siswa. Keterbatasan media pembelajaran, seperti penggunaan gambar statis pada buku teks, menyebabkan objek budaya belum dapat dipahami secara lebih konkret dan komprehensif oleh siswa. Minimnya pembaruan pada kegiatan belajar berpotensi mengurangi dorongan dan partisipasi siswa.

Kehadiran media yang menyajikan materi secara interaktif, kontekstual, dan menarik dapat menjadi alternatif untuk meningkatkan keterlibatan siswa serta mendukung pencapaian hasil belajar pada materi kekayaan budaya Indonesia.

Dari hasil observasi tersebut, diantara praktik pembelajaran IPAS yang berlangsung dengan idealnya pembelajaran IPAS menunjukkan kesenjangan. Dimana proses pembelajaran menggunakan media yang sederhana seperti penggunaan *power point*, buku paket, dan video *youtube* yang kurang sesuai dengan karakteristik materi kebudayaan yang memerlukan visualisasi nyata dan pengalaman langsung. Selain hal tersebut, pemanfaatan media belajar interaktif seperti *flipbook* digital atau *augmented reality* (AR) untuk membantu penyampaian materi IPAS juga terlihat belum terealisasikan dalam kelas. Keadaan tersebut turut memengaruhi tingkat partisipasi siswa selama kegiatan belajar, sekaligus menimbulkan hambatan bagi mereka untuk mengingat beragam unsur kekayaan budaya Indonesia. Padahal, penguasaan materi mengenai kekayaan budaya Indonesia merupakan bagian penting dalam membentuk identitas, karakter, serta rasa cinta terhadap budaya bangsa sejak usia dini.

Pemanfaatan teknologi melalui *flipbook* digital dan *augmented reality* (AR) dapat menghadirkan visualisasi budaya yang nyata sehingga siswa mendapatkan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif. Penggunaan media tersebut juga berpotensi mendukung pencapaian hasil belajar siswa. Selain pemanfaatan media berbasis teknologi, pengalaman nyata melalui kegiatan seperti kunjungan ke museum dan partisipasi pada kegiatan budaya daerah juga dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat secara aktif, membangun motivasi belajar, serta memperkuat pemahaman mereka terhadap kekayaan budaya Indonesia.

Penjelasan ini sejalan dengan penelitian terdahulu yakni Khusna dkk. (2024) menunjukkan bahwa pemanfaatan *augmented reality* (AR) mampu menghadirkan visualisasi materi melalui objek dan animasi 3D yang menarik. Penyajian tersebut dapat mendorong minat dan motivasi siswa untuk belajar. Selain hal tersebut, penggunaan media *flipbook* juga berpotensi meningkatkan *self-efficacy* siswa serta menjadikan pembelajaran lebih menarik dari pada pembelajaran sebelumnya. Maka dari itu, pendidikan IPAS perlu dirancang secara kreatif dengan mengangkat unsur budaya lokal untuk siswa memahami kekayaan budaya Indonesia secara lebih mendalam.

Permasalahan dalam menghubungkan teori dengan praktik di lapangan memerlukan inovasi media pembelajaran yang mampu menjembatani keduanya. Salah satu alternatif penting yaitu pengembangan *flipbook* digital berbasis *augmented reality* (AR). Selain memuat materi dan gambar, media ini menyediakan visualisasi objek budaya dalam bentuk tiga dimensi (3D) yang dapat diakses melalui kamera perangkat. Objek tersebut dapat diamati dari berbagai sudut pandang dengan mengatur ukuran dan arah tampilannya sesuai kebutuhan pengguna. Penyajian informasi melalui *flipbook* digital berbasis *augmented reality* (AR) memungkinkan siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih sesuai dengan karakteristik belajarnya, khususnya melalui penyajian gambar dan eksplorasi objek 3D. Berbagai fitur pendukung, seperti *QR code* untuk mengakses informasi kebudayaan, kuis interaktif, dan ringkasan materi, dapat ditambahkan pada media untuk menunjang kegiatan belajar dan mendukung pencapaian hasil belajar siswa terkait kekayaan budaya Indonesia.

Adapun penelitian yang relevan yakni oleh Khusna dkk. (2024) mengembangkan media *flipbook* digital berbasis *augmented reality* (AR) untuk materi keragaman budaya kelas IV SD. Hasil pengembangannya menunjukkan bahwa media tersebut telah memenuhi aspek layak dan valid sebagai pendukung kegiatan belajar. Temuan penelitian juga memperlihatkan dampak positif terhadap *self-efficacy* serta menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik.

Penelitian relevan lainnya yakni penelitian oleh Barokah dkk. (2025) memperoleh hasil bahwa penerapan *flipbook* berbasis *augmented reality* (AR) memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan literasi sains siswa kelas V SD. Media tersebut memungkinkan penyajian materi melalui teknologi AR sehingga konsep yang dipelajari dapat dipahami melalui representasi yang lebih nyata.

Penelitian relevan selanjutnya ialah oleh Alfi dkk. (2024) mengembangkan media *augmented reality book* untuk materi tata surya telah terbukti memiliki tingkat valid dan layak dalam penerapan proses belajar di kelas. Penerapannya juga menunjukkan adanya peningkatan kemampuan visual-spasial dengan kategori tinggi. Penyajian objek melalui teknologi 3D memberikan kesempatan kepada siswa untuk mendapatkan gambaran yang lebih nyata terhadap materi yang dipelajari.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan, *augmented reality* (AR) dapat digunakan sebagai salah satu media pembelajaran yang menggabungkan objek nyata dengan unsur virtual. Penggunaan media ini diyakini dapat memberikan pengalaman belajar yang efektif serta efisien, sehingga diharapkan mampu mendukung peningkatan hasil belajar siswa pada materi kekayaan budaya Indonesia. Menurut Cahyono dkk. (2023), *flipbook* digital memiliki beberapa

manfaat, di antaranya: (1) dapat membantu guru dalam mengelola penyampaian materi secara lebih efisien; (2) konten pembelajaran dapat digunakan kembali dan diperbarui sesuai keperluan; (3) mendorong minat siswa untuk belajar; dan (4) mendukung peningkatan hasil belajar setelah mengikuti proses belajar. Media ini dirancang untuk menjawab permasalahan hasil belajar siswa yang masih rendah pada pelajaran kekayaan budaya Indonesia di SD Negeri 1 Banjar Tegal. Berdasarkan kondisi tersebut, mengembangkan *flipbook* digital berbasis *augmented reality* (AR) dilakukan sebagai suatu alternatif untuk mendukung peningkatan hasil belajar siswa kelas IV pada kekayaan budaya Indonesia.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, terdapat beberapa permasalahan yang dapat diidentifikasi sebagai berikut.

1. Rendahnya hasil belajar siswa dalam pelajaran IPAS materi kekayaan budaya Indonesia menunjukkan perlunya pengembangan media pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif untuk mendukung proses pembelajaran sesuai dengan karakteristik materi dan kebutuhan belajar siswa.
2. Proses pembelajaran di kelas masih melibatkan penyampaian materi secara lisan sebagai salah satu bentuk penyampaian informasi dan juga menggunakan media pembelajaran sederhana seperti penggunaan *powerpoint*, buku paket, dan video *youtube*, yang kurang menarik perhatian siswa.
3. Ketersediaan media belajar berbentuk *flipbook* digital yang menggabungkan *augmented reality* (AR) dalam pembelajaran IPAS materi kekayaan budaya Indonesia di kelas IV SD Negeri 1 Banjar Tegal masih belum terpenuhi.

4. Keterlibatan siswa selama kegiatan belajar perlu dioptimalkan dengan pemanfaatan media yang inovatif serta sesuai dengan perkembangan teknologi.

1.3 Pembatasan Masalah

Mengacu pada identifikasi masalah yang ditetapkan, pembatasan masalah diperlukan supaya pengkajian yang dilakukan dapat lebih berfokus kepada masalah-masalah yang hendak dipecahkan. Penelitian ini menitik beratkan pada manfaat penggunaan *flipbook* digital berbasis *augmented reality* (AR) sebagai sarana untuk mendukung peningkatan hasil belajar siswa pada pelajaran kekayaan budaya Indonesia di SD Negeri 1 Banjar Tegal.

1.4 Rumusan Masalah

Dengan mengacu pada permasalahan yang terdapat dalam latar belakang, rumusan masalah pada kajian ini yakni.

1) Bagaimana rancang bangun media *flipbook* digital berbasis *augmented reality*(AR) untuk meningkatkan hasil belajar kekayaan budaya Indonesia di Kelas IV SD Negeri 1 Banjar Tegal?
2) Bagaimana validitas media *flipbook* digital berbasis *augmented reality*(AR) untuk meningkatkan hasil belajar kekayaan budaya Indonesia di Kelas IV SD Negeri 1 Banjar Tegal?
3) Bagaimana kepraktisan media *flipbook* digital berbasis *augmented reality* (AR) untuk meningkatkan hasil belajar kekayaan budaya Indonesia di Kelas IV SD Negeri 1 Banjar Tegal?

4) Bagaimana efektivitas media *flipbook* digital berbasis *augmented reality* (AR) untuk meningkatkan hasil belajar kekayaan budaya Indonesia di Kelas IV SD Negeri 1 Banjar Tegal?

1.5 Tujuan Pengembangan

Mengacu pada rumusan masalah yang telah dipaparkan, tujuan yang ingin dicapai pada kajian ini yaitu sebagai berikut.

1) Untuk mengetahui rancang bangun media *flipbook* digital berbasis *augmented reality*(AR) dalam meningkatkan hasil belajar kekayaan budaya Indonesia di kelas IV SD Negeri 1 Banjar Tegal.
2) Untuk mengetahui validitas media *flipbook* digital berbasis *augmented reality* (AR) dalam meningkatkan hasil belajar kekayaan budaya indonesia di kelas IV SD Negeri 1 Banjar Tegal.
3) Untuk mengetahui kepraktisan media *flipbook* digital berbasis *augmented reality*(AR) dalam meningkatkan hasil belajar kekayaan budaya indonesia di kelas IV SD Negeri 1 Banjar Tegal.
4) Untuk mengetahui efektivitas media *flipbook* digital berbasis *augmented reality*(AR) dalam meningkatkan hasil belajar kekayaan budaya indonesia di kelas IV SD Negeri 1 Banjar Tegal.

1.6 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Penelitian media *flipbook* digital berbasis *augmented reality*(AR) sebagai media yang dapat digunakan untuk menunjang kegiatan belajar dan mendukung

pencapaian hasil belajar siswa kelas IV SD pelajaran kekayaan budaya Indonesia. Pengembangan media ini menghadirkan berbagai kekayaan budaya Indonesia, mulai dari rumah adat, makanan khas, alat musik, lagu daerah, pakaian adat hingga tarian tradisional melalui penyajian yang interaktif, sehingga kegiatan belajar dapat berlangsung secara lebih bervariasi dan kurang dinamis. Melalui alternatif ini memungkinkan guru menyajikan materi dengan cara yang kreatif sekaligus memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengamati dan mengeksplorasi objek budaya melalui sajian yang menarik. Adapun karakteristik dari media pembelajaran ini meliputi:

1) Materi yang disajikan membahas kekayaan budaya Indonesia yang ditujukan bagi siswa kelas IV SD. Pembahasan mencakup berbagai bentuk budaya yang dapat dijumpai secara nyata, seperti rumah adat, makanan khas, alat musik, lagu daerah, pakaian adat, serta tarian tradisional dari berbagai wilayah di Indonesia.
2) Teknologi *augmented reality* (AR) diterapkan pada *flipbook*, yang dapat diakses melalui link dengan menggunakan perangkat seperti *smartphone* atau *tablet* maupun laptop, dengan kombinasi tampilan gambar, teks, dan animasi 3D.
3) Objek budaya disajikan dalam bentuk 3D yang memungkinkan siswa memutar, memperbesar, dan memperkecil tampilan objek serta berinteraksi melalui kamera perangkat.
4) *Flipbook* ini disertai *QR code* untuk siswa akses gambar 3D dan juga dilengkapi dengan *QR code* untuk mengakses konten tambahan seperti lagu daerah.

5) Di akhir materi, disediakan kuis interaktif berbasis tautan online sebagai sarana evaluasi untuk melihat sejauh mana hasil belajar siswa pada topik yang dipelajari.
6) Media ini dibuat dengan memanfaatkan *platform canva*, situs *heyzine* serta aplikasi pendukung *augmented reality* (AR) seperti aplikasi *asemblr edu*, dan dapat digunakan baik secara daring maupun luring asalkan perangkat tersebut mendukung fitur *augmented reality* (AR).

1.7 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Penelitian pengembangan media media *flipbook* digital berbasis *augmented reality* (AR) pada materi kekayaan budaya Indonesia mata pelajaran IPAS ini memiliki beberapa asumsi dan keterbatasan pengembangan, yaitu sebagai berikut.

1.7.1 Asumsi Pengembangan

Pada pengembangan media *flipbook* digital berbasis *augmented reality* (AR) ini didasarkan untuk asumsi sebagai berikut.

1) *Flipbook* digital yang memanfaatkan *augmented reality* (AR) menghadirkan pengalaman belajar melalui kombinasi tampilan yang menarik dan fitur yang memungkinkan siswa berinteraksi dengan materi. Penggunaan media ini diharapkan dapat menumbuhkan minat terhadap materi serta mendorong siswa untuk lebih antusias mengikuti kegiatan belajar.
2) Media interaktif dengan teknologi *augmented reality* (AR) yang memuat pembahasan mengenai kekayaan budaya Indonesia secara menyeluruh belum

ditemukan untuk digunakan pada kegiatan belajar di kelas IV SD Negeri 1 Banjar Tegal.

3) Penyajian objek budaya menggunakan *augmented reality* (AR) dapat memberikan gambaran yang lebih konkret kepada siswa karena objek dapat diamati dari berbagai arah. Hal tersebut membantu siswa mengenali berbagai kekayaan budaya, termasuk rumah adat, tarian tradisional, alat musik, dan pakaian khas daerah, sehingga pemahaman materi dapat berkembang dan hasil belajar turut didukung.
4) Pemanfaatan teknologi pada *flipbook* digital memberikan pilihan penyajian materi yang lebih beragam. Karakteristik media tersebut dapat mendukung kebutuhan siswa masa kini yang cenderung tertarik pada materi yang disajikan melalui gambar.

1.7.2 Keterbatasan Pengembangan

Beberapa keterbatasan masih terdapat pada produk *flipbook* digital berbasis *augmented reality* (AR) yang dikembangkan dalam penelitian ini, di antaranya sebagai berikut.

1) Produk *flipbook* diperuntukkan bagi siswa kelas IV SD Negeri 1 Banjar Tegal, sehingga rancangan isi dan penyajiannya mempertimbangkan tahap kemampuan kognitif serta kebutuhan belajar pada tingkat tersebut.
2) Konten pembelajaran yang disajikan dalam media ini hanya fokus dalam pendidikan IPAS, mengenai kekayaan budaya Indonesia, sehingga belum mencakup pelajaran lain.

3) Penerapan teknologi *augmented reality* (AR) pada sumber belajar tersebut membutuhkan perangkat digital yang mendukung, seperti *smartphone*, tablet, atau laptop. Dengan demikian, penggunaannya perlu didukung oleh ketersediaan serta kemampuan perangkat yang dimiliki siswa dan sekolah.

1.8 Definisi Istilah

Sebagai upaya memperjelas makna dan batasan istilah yang digunakan, kajian ini memuat uraian mengenai beberapa istilah pokok sebagai berikut:

1) Penelitian pengembangan merupakan jenis kajian yang berguna dalam merancang media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan, sehingga dapat digunakan secara efektif dalam mengatasi permasalahan yang muncul dalam proses pembelajaran.
2) Media pembelajaran merupakan sebuah alat bantu untuk menyampaikan materi dalam proses belajar mengajar. Materi tersebut diberikan dalam bentuk media agar dapat mempermudah proses memahami konsep serta mendukung peningkatan hasil belajar siswa.
3) Media *augmented reality* (AR) merupakan jenis sarana edukasi berbasis pada aplikasi *assemblr edu*, yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengikuti kegiatan belajar dalam suasana menyenangkan.
4) Hasil belajar menggambarkan kemampuan yang diperoleh siswa setelah menjalani serangkaian kegiatan belajar. Capaian tersebut tercermin dari meningkatnya kemampuan siswa dalam aspek pengetahuan, keterampilan, serta sikap yang berkembang melalui pengalaman belajar yang diterimanya.

5) Model yang dipakai dalam penelitian untuk mengembangkan *flipbook* digital berbasis *augmented reality* (AR) ini adalah model pengembangan ADDIE. Model ini meliputi lima tahap utama, yaitu: (1) tahap analisis untuk mengidentifikasi kebutuhan dan masalah pembelajaran; (2) tahap perancangan yang berfokus pada penyusunan rancangan media; (3) tahap pengembangan untuk membuat dan memproduksi media pembelajaran; (4) tahap pelaksanaan di mana media diuji coba dalam proses belajar; dan (5) tahap evaluasi untuk menilai efektivitas serta melakukan perbaikan bila diperlukan.
6) Pelajaran IPAS menjadi salah satu mata pelajaran pada jenjang sekolah dasar yang menyatukan unsur pengetahuan IPA dan IPS dalam kegiatan belajar. Materi yang dibahas mencakup fenomena alam, lingkungan, sumber daya, serta interaksi sosial dan budaya dalam kehidupan masyarakat. Pembelajaran IPAS bertujuan untuk membantu siswa memahami hubungan antara manusia dan alam, menumbuhkan kepedulian terhadap lingkungan dan kehidupan sosial, serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis, memecahkan masalah, dan menyampaikan informasi berdasarkan pengalaman nyata yang mereka temui sehari-hari.
7) Kekayaan budaya adalah keseluruhan warisan budaya yang dimiliki oleh suatu bangsa atau kelompok masyarakat, yang meliputi nilai-nilai, norma, kebiasaan, bahasa, seni, adat istiadat, dan tradisi yang terus dilestarikan dari satu generasi ke generasi berikutnya. Kekayaan ini tercermin dalam berbagai bentuk, seperti rumah adat, makanan khas daerah, alat musik daerah, lagu daerah, pakaian daerah, dan tarian tradisional, serta cara pandang hidup masyarakat. Kekayaan budaya mencerminkan jati diri dan ciri khas suatu komunitas, serta berperan

sebagai sumber pengetahuan dan inspirasi dalam kehidupan sosial. Dengan memahami dan melestarikan kekayaan budaya, kita turut menjaga keberagaman serta memperkuat hubungan sosial dan sikap saling menghargai antar masyarakat.