

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pendidikan merupakan sebuah usaha yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk mengubah tingkah laku manusia kearah yang lebih baik sesuai dengan harapan. Pendidikan akan memunculkan kreativitas seseorang agar bisa menghadapi berbagai macam tantangan masyarakat, alam, teknologi serta kehidupan yang makin kompleks.² Dengan adanya pendapat tersebut menunjukkan bahwa pendidikan sangat diperlukan untuk menunjang kehidupan individu itu sendiri, masyarakat disekitar, agama, bangsa, dan negara. Pendidikan sebagai acuan kemajuan sebuah negara hingga dipercaya sebagai alternatif pendorong perkembangan kesejahteraan masyarakat.³

Mengingat Undang-Undang Dasar 1945 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menyatakan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban untuk kemanfaatan bangsa yang bertujuan mencerdaskan kehidupan, mewujudkan pengembangan potensi peserta didik, sehingga menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, hingga menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab.⁴ Sangat jelas bahwa tujuan pendidikan mempersiapkan generasi penerus bangsa sesuai tuntutan global dengan meningkatkan mutu prestasi siswa dalam pembelajaran diiringi kemajuan teknologi sesuai kurikulum yang berlaku.⁵

² Wulan Kristianti, "Pengaruh Metode Pembelajaran Kontekstual Terhadap Hasil Belajar IPS Kelas VIII SMPN 18 Balikpapan Ditinjau Dari Motivasi Belajar Siswa Tahun Pelajaran 2009/2010" (Universitas Sebelas Maret, 2010), 1.

³ Priarti Megawati, "Meretas Permasalahan Pendidikan Di Indonesia," *Formatif* 2, no. 3 (2015): 228.

⁴ *Undang-Undang Dasar 1945 No.3 Tahun 2003 Bab I Pasal 1.*

⁵ Teni Nurrita, "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *Misyat* 3, no. 1 (2018): 228.

Selaras dengan ungkapkan Dwi Astuti Wahyu Nurhayati dalam *Journal of English Language Teaching and Linguistics* Vol. 485 No. 1, 2020 bahwa: “A nation will not develop properly without being supported by quality education.”⁶ Pernyataan ini mengungkapkan sebuah bangsa tidak akan mengalami perkembangan tanpa adanya pendidikan efektif, karena pendidikan yang efektif akan mencetak generasi berkualitas.

Di era penyambutan generasi emas 2045 guru dituntut lebih kreatif, inovatif dan inspiratif dalam mendesain kegiatan pembelajaran,⁷ sehingga memerlukan perantara penyampaian materi dari guru ke peserta didik dengan memuat aspek interaktif, menyenangkan, menantang, memotivasi, dan memberikan ruang agar pembelajaran bisa dikatakan baik. Faktor yang mempengaruhi hasil belajar salah satunya ialah pemilihan media yang tepat agar menarik peserta didik untuk semangat belajar, interaktif saat digunakan, dan tidak mengurangi esensi materi yang disampaikan.⁸ Dalam proses pembelajaran, media mendorong terjadinya komunikasi antara pendidik dan siswa. Jika proses pembelajaran tidak ada media maka pembelajaran tidak bisa dilakukan.⁹ Pernyataan tersebut selaras dengan kutipan Dwi Astuti Wahyu Nurhayati dalam *Journal of English Language Teaching and Linguistics* Vol. 1 No.1, 2016 bahwa:

*“Teachers must be creative in creating activities for students, so that students do not get bored. By using interesting media, creating interesting assignments and activities can increase student motivation.”*¹⁰

Pernyataan tersebut menjelaskan bahwa guru harus kreatif dalam mendesain media pembelajaran agar siswa tidak merasa bosan saat belajar, pembelajaran yang dilakukan dengan media akan menumbuhkan motivasi siswa.

⁶ Dwi Astuti Wahyu Nurhayati, “Effect of Thinking Skill-Based Inquiry Learning Method on Learning Outcomes of Social Studies: A Quasi-Experimental Study Grade VII Student of MTsN 6 Tulungagung,” *IOP Conference Series: Earth and Environmental science* 485, no. 1 (2020): 1.

⁷ Regina Ade Darman, “Mempersiapkan Generasi Emas Indonesia Tahun 2045 Melalui Pendidikan Berkualitas,” *Edik Informatika* 3, no. 2 (2017): 172.

⁸ Ilmawan Mustaqim dan Nanang Kurniawan, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality,” *Edukasi Elektro* 1, no. 1 (2017): 36–37.

⁹ Ilmawan Mustaqim, “Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran,” *Pendidikan Teknologi dan Kejuruan* 13, no. 2 (2016): 177.

¹⁰ Dwi Astuti Wahyu Nurhayati, “Using Local Drama in Writing and Speaking: EFL Learners’ Creative Expression,” *of English Language Teaching and Linguistics* 1, no. 1 (2016): 53.

Pada Pra observasi pada tanggal 15 Oktober 2021 pembelajaran IPS di kelas VII-B masih menggunakan metode konvensional yaitu ceramah dengan bantuan media Lembar Kerja Siswa (LKS), sehingga siswa kurang aktif dalam pembelajaran, tanya jawab yang dilakukan siswa dan guru dari 39 siswa yang bertanya hanya 2 siswa, siswa yang lain tidak memberi tanggapan dan pertanyaan. Siswa masih banyak yang menghiraukan pembelajaran lebih asik bermain dan bercengkrama dengan temannya, dalam hal ini bisa dilihat siswa memiliki kendala dalam pembelajaran IPS sehingga hasil belajar dalam pembelajaran IPS belum terjadi maksimal, maka peneliti mengambil tindakan wawancara pada 5 siswa terdiri dari, 2 siswa yang tergolong aktif, 1 siswa pasif, dan 2 siswa yang lainnya berada di tengah antara aktif dan pasif. Wawancara dengan Anna Attha Funisa dan Nurul Ilmiati yang tergolong siswa aktif dalam pembelajaran IPS, tanggapan mengenai pembelajaran IPS menurut mereka yaitu pembelajaran yang kini sudah dilaksanakan luring masih mengalami kesulitan karena sudah terbiasa pembelajaran daring, pembelajaran yang menggunakan metode ceramah dan menggunakan LKS terkadang masih membingungkan karena di LKS hanya penjelasan singkat dan tidak adanya gambar, adanya tanya jawab saat pembelajaran membantu pemahaman dalam pembelajaran tetapi masih kurangnya media yang memberikan kesan nyata.¹¹ Wawancara selanjutnya dengan Muhammad Ismail siswa yang tergolong pasif saat pembelajaran, menurutnya pembelajaran IPS sangat sulit karena yang dibahas tidak terlihat nyata, hal ini mengakibatkan memilih berbincang dengan teman saat pembelajaran apalagi tempat duduk di belakang tidak ketahuan guru saat berbincang, kegiatan pembelajaran lebih suka luring karena bisa bertemu teman tetapi belum terbiasa karena terbiasa daring selalu menggunakan *Handphone*, pembelajaran daring terasa malas karena banyak tugas, adanya tugas merangkum dan mengerjakan LKS, saat tanya jawab Muhammad Ismail memilih untuk tidak bertanya karena memang dari awal sudah tidak paham dan tidak tahu apa yang sedang dibahas

¹¹ Anna Attha Funisa dan Nurul Ilmiati, *Hasil Wawancara Dengan Siswa Kelas VII MTs Thoriqul Huda*, pada 15 Oktober 2021, pukul 09.10 WIB.

jadi tidak ada yang perlu ditanyakan,¹² dan wawancara yang ke 3 pada Nadia Mawar Diana dan Laily Hidayatul Muniroh siswa berada di tengah antara aktif dan pasif, menurutnya pembelajaran IPS sedikit membosankan karena hanya menggunakan metode ceramah dan membaca LKS jika ada gambar yang menarik dan gambar yang terkesan nyata mungkin akan lebih semangat belajar, sehingga lebih suka daring karena tugasnya hanya membaca, merangkum, dan mengerjakan LKS tetapi diberi waktu lama untuk mengerjakannya dan sudah terbiasa belajar menggunakan *Handphone*.¹³

Adanya permasalahan yang dialami siswa MTs Thoriqul Huda kelas VII, memunculkan pemikiran untuk mengembangkan poster variasi *Augmented Reality* yang akan menambah pengetahuan, pengalaman baru dan meningkatkan hasil belajar bagi peserta didik, Menurut Sudjana dan Rival poster merupakan rancangan yang spesifik dan berwarna berbentuk visual dengan tujuan mencari perhatian orang yang melihat,¹⁴ biasanya kita menemui poster dengan gambar dan penjelasan sederhana, cepat dimengerti, dan mudah diingat.¹⁵ Tetapi poster yang akan disajikan kali ini akan mengalami pembaruan, tampilan gambar di poster dapat dinikmati secara tiga dimensi dengan teknologi *Augmented Reality*. *Augmented Reality* sebagai menyatukan realitas dengan perangkat lunak, membuat pengguna untuk berhubungan dengan objek fisik dan digital.¹⁶ *Augmented Reality* biasanya disingkat menjadi *AR*, menurut Ronald T. Azuma (1997) mendefinisikan *Augmented Reality* sebagai penggabungan benda nyata dan maya di lingkungan nyata, sehingga kegiatan berjalan interaktif di dalam keadaan nyata, dan terdapat integrasi antar benda dalam tiga dimensi, yaitu benda maya menjadi pengalaman di dunia nyata. Penggabungan dunia nyata dan maya dengan

¹² Muhammad Ismail, *Hasil Wawancara Dengan Siswa Kelas VII MTs Thoriqul Huda*, pada 15 Oktober 2021, pukul 09:20 WIB.

¹³ Nadia Mawar Diana dan Laily Hidayatul Muniroh, *Hasil Wawancara Dengan Siswa Kelas VII MTs Thoriqul Huda*, pada 15 Oktober 2021, pukul 09:30 WIB.

¹⁴ Sri Maiyena, "Pengembangan Media Poster Berbasis Pendidikan Karakter Untuk Materi Global Warming," *Materi dan Pembelajaran Fisika* 3, no. 1 (2013): 20.

¹⁵ Bakhti Niska, "Penggunaan Media Poster Untuk Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Di Sekolah Dasar," *Gregorius PGSD* 1, no. 2 (2013): 2.

¹⁶ Ipin Aripin dan Yeni Suryaningsih, "Pengembangan Media Pembelajaran Biologi Menggunakan Teknologi *Augmented Reality* (AR) Berbasis Android Pada Konsep Sistem Saraf," *Sainsmat* 8, no. 2 (2019): 48.

bantuan teknologi, kegiatan dilakukan melalui perangkat input.¹⁷

Penggunaan media poster sudah pernah dilakukan Bakhti Niska (2013) pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan, guru mengalami peningkatan aktivitas 88,75%, telah memenuhi indikator keberhasilan >80%, dan siswa mengalami peningkatan rata-rata 85,05 dengan ketuntasan 89,47%.¹⁸ Penelitian kali ini akan menambah media poster dengan media *Augmented Reality* sehingga bukan hanya media konvensional tetapi juga adanya tambahan media digital agar pendidikan lebih beriringan dengan kemajuan teknologi. Sesuai dengan ungkapan Dwi Astuti Wahyu Nurhayati *Journal of Language, Literature and Teaching* Vol. 12 NO. 1, 2015 bahwa:

*“Entering the era of Information and Communication Technology (ICT), which seems to be moving fast, brings many benefits, especially in the field of education, especially in the era of globalization, the use of technology is indispensable.”*¹⁹

Pernyataan tersebut menjelaskan bahwa sekarang pada masa globalisasi pendidikan sebagai salah satu alternatif menunjang kemajuan teknologi sesuai dengan perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi. Sehingga adanya penambahan media poster dengan media *Augmented Reality*, di sisi lain penggunaan media *Augmented Reality* yang sudah pernah dilakukan Ipin Aripin dan Yeni Suryaningsih dalam hasil penelitian yang dilakukan media *Augmented Reality* dalam pembelajaran Biologi materi sistem saraf bisa masuk dalam kategori layak dengan tingkat efektivitas 76%.²⁰ Media *Augmented Reality* berkali-kali digunakan pada mata pelajaran Biologi sedangkan pembelajaran yang lain juga membutuhkan bantuan dari media *Augmented Reality* memperjelas pembelajaran yang disampaikan guru kepada siswa terutama pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial atau IPS.

¹⁷ Markho I, Maramis, Arie, Lumenta dan Brave A. Sugiarto, “*Augmented Reality* Pada Aplikasi Android Untuk Memperlihatkan Gedung Fatek,” *Teknik Elektro dan Komputer* 5, no. 1 (2016): 41.

¹⁸ Bakhti Niska, “Penggunaan Media Poster Untuk Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Di Sekolah Dasar,” *Gregorius PGSD* 1, no. 2 (2013): 12.

¹⁹ Dwi Astuti Wahyu Nurhayati, “*Morphological and Morphophonemic Process of Alay Variation*,” *of Language, Literature and Teaching* 12, no. 1 (2015): 59.

²⁰ Ipin Aripin dan Yeni Suryaningsih, “Pengembangan Media Pembelajaran Biologi Menggunakan Teknologi *Augmented Reality* (AR) Berbasis Android Pada Konsep Sistem Saraf.”

Dalam observasi ke 2 yang dilaksanakan pada tanggal 22 Oktober 2021 bahwa di MTs Thoriqul Huda masih adanya pembangunan perpustakaan dan dipastikan perpustakaan akan siap digunakan pada tahun pembelajaran berikutnya sehingga siswa-siswi MTs Thoriqul Huda kini belum mendapatkan buku paket Ilmu Pengetahuan Sosial.

Dengan hal ini siswa-siswi MTs Thoriqul Huda belajar dengan bantuan Lembar Kerja Siswa (LKS) yang tidak adanya gambar sebagai pegangan belajar IPS di sekolah maupun di rumah mengakibatkan pembelajaran kurang maksimal dan belum efektif dalam pembelajaran, saat belajar di kelas dengan LKS peserta didik jenuh atau bosan sehingga daya ingat pembelajaran ini sangat kurang. Sedangkan pembelajaran IPS cenderung pada kejadian-kejadian alam yang memerlukan penjelasan gambar secara mendetail. Sehingga harus adanya gambar untuk memperjelas materi yang sedang dipelajari oleh siswa materi tumbuhnya gunung berapi menurut Muh Nurdin, S.W Waristo, dan Muh. Nursaban (2008) merupakan gunung yang sewaktu-waktu dapat mengalami letusan yang biasanya disebut dengan gunung aktif, terbentuknya gunung berapi oleh adanya gerakan magma atau ekstrusi magma dalam bumi dari dapur magma sampai lapisan permukaan bumi, ekstrusi magma yang menumbuhkan gunung berapi.²¹ Tumbuhnya gunung berapi dalam materi pembelajaran IPS sering mengalami kendala karena siswa kurang memahami secara mendetail. Maka adanya media poster variasi *Augmented Reality* berbasis android meningkatkan hasil belajar IPS materi tumbuhnya gunung berapi.

Berdasarkan data yang ada penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul: “Pengembangan Poster Variasi *Augmented Reality* Berbasis Android Meningkatkan Hasil Belajar IPS Kelas VII MTs Thoriqul Huda Jombang”

²¹ Muh Nurdin, S.W Waristo dan Muh. Nursaban, *Mari Belajar IPS Untuk SMP/MTs Kelas VII*, 2008.

B. Identifikasi Masalah

Permasalahan dalam penelitian sesuai latar belakang diatas, yang dilakukan di MTs Thoriqul Huda dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Penggunaan media pembelajaran kurang menarik dan efisien mengakibatkan siswa kurang maksimal dalam belajar.
2. Penggunaan media kurang variasi dalam pembelajaran sehingga kurangnya semangat dan daya ingat materi sangat kurang pada peserta didik.
3. Siswa masih kesulitan untuk mencari referensi belajar dan membutuhkan media yang terlihat nyata.

C. Batasan Masalah

1. Pengembangan pembelajaran IPS menggunakan media pembelajaran poster variasi *Augmented Reality* berbasis android.
2. Keefektifan pembelajaran IPS materi tumbuhnya gunung berapi menggunakan media pembelajaran poster variasi *Augmented Reality* berbasis android.

D. Rumusan Masalah

Permasalahan penelitian sesuai latar belakang, yang dilakukan di kelas VII MTs Thoriqul Huda dapat ditarik rumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan poster variasi *Augmented Reality* berbasis android meningkatkan hasil belajar IPS materi tumbuhnya gunung berapi kelas VII MTs Thoriqul Huda Jombang?
2. Bagaimana tingkat kelayakan poster variasi *Augmented Reality* berbasis android meningkatkan hasil belajar pembelajaran IPS materi tumbuhnya gunung berapi kelas VII MTs Thoriqul Huda Jombang?

E. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui pengembangan poster variasi *Augmented Reality* berbasis android meningkatkan hasil belajar pembelajaran IPS materi tumbuhnya gunung berapi kelas VII MTs Thoriqul Huda Jombang.
2. Untuk mengetahui tingkat kelayakan poster variasi *Augmented Reality* berbasis android meningkatkan hasil belajar pembelajaran IPS materi tumbuhnya gunung berapi kelas VII MTs Thoriqul Huda Jombang.

F. Kegunaan Penelitian

Dalam penelitian ini juga memiliki kegunaan lain selain tujuan di atas, antara lain:

1. Kegunaan Secara Teoritis

Poster variasi *Augmented Reality* berbasis android dengan harapan memberikan pemahaman yang mudah, dengan menambah wawasan yang baru, mengupayakan menimbulkan pembelajaran yang efektif dan efisien.

2. Kegunaan Praktis

a. Bagi Lembaga Pendidikan

1) Bagi Kepala MTs Thoriqul Huda

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan untuk mengambil kebijakan yang mengarah pada peningkatan pembelajaran peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran.

2) Bagi Guru MTs Thoriqul Huda

Hasil penelitian diharapkan berguna untuk menambah masukan media pembelajaran yang lebih bervariasi untuk peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran.

3) Bagi Peserta Didik

Hasil penelitian diharapkan bermanfaat untuk menambah semangat belajar dan dorongan pemahaman materi dalam pembelajaran peserta didik.

b. Bagi Perpustakaan Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung

Hasil penelitian diharapkan menambah *literature* di bidang pendidikan terutama yang mengarah pada pengembangan poster variasi *Augmented Reality* berbasis android meningkatkan hasil belajar IPS materi tumbuhnya gunung berapi kelas VII MTs Thoriqul Huda Jombang.

c. Bagi Penelitian yang Akan Datang

Hasil penelitian diharapkan menjadi dasar dalam perumusan desain penelitian yang akan datang yang lebih mendalam dan lebih komprehensif terutama yang mengarah pada pengembangan poster variasi *Augmented Reality* berbasis android meningkatkan hasil belajar pembelajaran IPS

materi tumbuhnya gunung berapi kelas VII MTs Thoriqul Huda Jombang.

d. Bagi penulis

Hasil Penelitian memberi pengetahuan yang lebih dalam mengenai pengembangan poster variasi *Augmented Reality* berbasis android peningkatan hasil belajar IPS materi tumbuhnya gunung berapi kelas VII MTs Thoriqul Huda Jombang.

G. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Penelitian mengembangkan poster variasi *Augmented Reality* berbasis android yang digunakan sebagai media pembelajaran yang menarik, menyenangkan, menambah semangat dan meningkatkan hasil belajar siswa, adapun spesifikasi produk yang dikembangkan adalah sebagai berikut:

1. Media berisi alat peraga pada pembelajaran IPS materi tumbuhnya gunung berapi kelas VII MTs Thoriqul Huda Jombang.
2. Media menggunakan model kontekstual dengan divariasi animasi tiga dimensi yang membantu memahami pembelajaran IPS materi tumbuhnya Gunung Berapi.
3. Media dikemas dalam aplikasi *Augmented Reality* agar mempermudah pengguna dimanapun dan kapanpun secara mobile melalui *smartphone* android.
4. Peserta didik dapat menggunakan media secara mandiri di jam pembelajaran maupun di luar pembelajaran.

H. Asumsi dan keterbatasan penelitian pengembangan

1. Asumsi Pengembangan
 - a. Poster variasi *Augmented Reality* berbasis android ini dapat menganalisis mengenai permasalahan yang timbul dalam pembelajaran.
 - b. Pembelajaran poster variasi *Augmented Reality* berbasis android sebagai media dan sumber literatur pada mata pelajaran IPS.
 - c. Pada pembelajaran poster variasi *Augmented Reality* berbasis android dapat sebagai acuan serta inspirasi bagi guru IPS untuk dapat menunjang efisiensi serta kepraktisan sumber ajar dalam proses pembelajaran.

- d. Validator yaitu dosen dan guru yang memiliki kemampuan serta pengalaman sesuai dengan bidangnya masing-masing.
2. Keterbatasan penelitian dan pengembangan
 - a. Pengembangan poster variasi *Augmented Reality* berbasis android meningkatkan hasil belajar IPS materi tumbuhnya gunung berapi kelas VII. Tentunya hal tersebut akan membantu menyajikan pemahaman mengenai terjadinya gunung berapi tumbuh.
 - b. Pengembangan ini berpedoman dengan prosedur metode penelitian Research and Development (RnD) yang dimana menurut Sugiyono (2009:297) penelitian pengembangan diawali kegiatan riset dasar bertujuan mendapatkan informasi yang diperlukan penggunaannya dan mengarah pada tindakan pengembangan agar menghasilkan produk dan mengkaji keefektifan produk yang telah dibuat.

I. Penegasan Istilah

1. Penegasan Konseptual

a. Pengembangan

Pengembangan merupakan sebuah jenjang peralihan menuju ke tahap yang lebih baik, memperdalam dan memperluas hingga mencakup keseluruhan dapat dikatakan utuh dan lengkap.²²

b. Media Pembelajaran

Media adalah keseluruhan sumber belajar dan alat yang berbentuk fisik didalamnya terdiri dari materi dan cara untuk menunjang kegiatan pembelajaran, penyaluran informasi yang menimbulkan perhatian, menambah semangat, dan media pembelajaran adalah sebuah faktor eksternal yang dapat menunjang keberhasilan dari tujuan pembelajaran dengan menciptakan pembelajaran mendukung pemahaman untuk mencapai tujuan pembelajaran.²³

²² Rizky Dezricha Fannie dan Rohati, "Pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) Berbasis POE (Predict, Observe, Explain) Pada Materi Program Linear Kelas XII SMA," *Sains Matematik* 8, no. 1 (2014): 18.

²³ Rodhatul Jennah, *Media Pembelajaran*, 2019.

c. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah hasil akhir yang didapatkan siswa setelah adanya pembelajaran dengan skala nilai berupa angka, simbol, dan huruf. Dengan penilaian setelah pembelajaran dapat dijadikan tolak ukur keberhasilan belajar atau tidak terjadinya keberhasilan dalam belajar.²⁴

d. Poster Variasi *Augmented Reality* Berbasis Android

- 1) Poster adalah media komunikasi yang dapat menarik perhatian dan mudah dipahami terdiri gambar dan penjelasan singkat.²⁵

Poster akan berbeda dengan adanya gambar scan untuk aplikasi *Augmented Reality*.

- 2) *Augmented Reality* sebuah teknologi gabungan dari dunia virtual tiga dimensi ke dalam lingkungan nyata, salah satu kemajuan teknologi yang memberikan interaksi realistis.²⁶

Augmented Reality disajikan melalui android.

- 3) Android merupakan sistem operasi perangkat *mobile* dengan *linux* yang didalamnya menyediakan sistem operasi, aplikasi, dan *middleware*.²⁷

e. Ilmu Pengetahuan Sosial

Pembelajaran IPS dikelompokkan dengan pendekatan dalam memecahkan permasalahan, melihat dua sisi untuk mencari jalan keluar masalah dari ilmu-ilmu sosial, ilmu budaya, dan psikologi siswa-siswi.²⁸

²⁴ Dani Firmansyah, "Pengaruh Strategi Pembelajaran Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika," *Pendidikan UNSIKA* 3, no. 1 (2015): 36.

²⁵ Khimah Susanti dan Duane Masaji Raharja, "Duane Masaji Raharja, Strategi Komunikasi Pada Poster Film Cin(T)A Sebagai Daya Tari," *Desain* 4, no. 2 (2017): 85–91.

²⁶ Lia Kameli, "Perkembangan Teknologi Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Kuliah Kimia Dasar," *Istek* 9, no. 1 (2015): 238–253.

²⁷ Nita Adesti dan Siti Nurkholimah, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan Aplikasi *Adobe Flash CS 6* Pada Mata Pelajaran Sosiologi, Edutainment," *Ilmu Pendidikan dan Kependidikan* 8, no. 1 (2020): 29.

²⁸ Musnar Indra Daulay, *Buku Guru Ilmu Pengetahuan Sosial Tema Sejarah SMP/MTS KELAS 7* (Surabaya: CV. Jakarta Media Publish, 2019).

f. Gunung Berapi

Gunung berapi merupakan kegiatan pengaliran fluida panas dari 10 km dibawah permukaan bumi hingga permukaan bumi yang sering kita kenal dengan lava yang memiliki bentuk cair dari bebatuan.²⁹

2. Penerapan Operasional

Berdasarkan pengambilan judul di atas “Pengembangan Poster Variasi *Augmented Reality* Berbasis Android Meningkatkan hasil belajar IPS Kelas VII MTs Thoriqul Huda”. Diharapkan pendidik mengembangkan poster variasi *Augmented Reality* dalam pembelajaran IPS materi tumbuhnya gunung berapi sebagai usaha meningkatkan semangat belajar dan peningkatan hasil belajar siswa agar mencapai tujuan pembelajaran. Pendidik lebih kreatif dan inovatif dalam media pembelajaran IPS materi tumbuhnya gunung berapi kelas VII MTs Thoriqul Huda dengan poster variasi *Augmented Reality* berbasis android diharapkan pembelajaran dapat menyenangkan, menumbuhkan keaktifan peserta didik, dan semangat mengikuti pembelajaran.

J. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan dipergunakan sebagai acuan berjalannya kegiatan yang akan dibahas mengenai makna yang ada, agar mudah dilakukan dan dapat dipahami secara utuh.

Skripsi memiliki 3 bagian dalam sistematika pembahasannya mengenai bagian awal skripsi, bagian utama skripsi, dan bagian akhir.

Bagian awal skripsi membahas formalitas skripsi memuat sampul depan, halaman judul, lembar persetujuan, lembar pengesahan, pernyataan keaslian karya, motto, halaman persembahan, prakata, daftar isi, daftar gambar, daftar lampiran.

Bagian utama skripsi memiliki 5 bab, dari bab awal sampai akhir saling berhubungan.

²⁹ Catur Setiawan, “Term Gunung Berapi: Tinjauan Secara Leksikologi” (Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta 20, 2014).

BAB I : PENDAHULUAN

Bab awal mengenai: Latar Belakang Masalah, Identifikasi Masalah, Batasan Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Kegunaan Penelitian, Penegasan Istilah, Sistematika Pembahasan.

BAB II : LANDASAN TEORI DAN PENELITIAN TERDAHULU

Bab ini mengenai: Deskripsi Teori, Kerangka Berpikir, Hipotesis, Penelitian Terdahulu.

BAB III : METODE PENELITIAN

Bab ini mengenai: Metode Penelitian dan Pengembangan, Prosedur Penelitian dan Pengembangan, Uji Coba Produk.

BAB IV: HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini mengenai: Penyajian Data Hasil Penelitian, Analisis Data, Revisi Produk, Uji Coba Skala Kecil, Uji Coba Skala Besar, Pembahasan.

BAB V: PENUTUP

Bab ini mengenai: penyajian diakhir mengenai kesimpulan dan saran. Kesimpulan dipaparkan sesuai hasil analisis dan interpretasi data yang telah disajikan pada pembahasan sebelumnya.

Adanya bagian akhir mengenai daftar rujukan hingga lampiran yang mengarah pada penelitian dan pengembangan yang dilakukan.