

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu usaha dalam mengembangkan potensi dan kemampuan yang ada dalam diri manusia. Pada dasarnya potensi dan kemampuan yang ada dalam diri manusia. Pada dasarnya potensi dan kemampuan manusia dapat berkembang dengan sendirinya karena adanya pengalaman hidup yang dialami sehingga dapat menuntunnya untuk terus mengasah kemampuan dan potensi yang ada dalam dirinya. Seperti yang tercantum dalam UU RI tentang Sistem Pendidikan Nasional (UUSPN) No. 20 tahun 2003 tentang tujuan pendidikan nasional Indonesia, yang bunyinya “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.”<sup>1</sup>

Pendidikan merupakan faktor utama dalam pembentukan pribadi manusia. Menyadari akan hal tersebut, pemerintah sangat serius menangani pendidikan dan berusaha untuk meningkatkan mutu pendidikan melalui peraturan RI nomor 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan. Peraturan pemerintah tersebut berbunyi: 1) Proses pembelajaran pada satu satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berprestasi aktif serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas dan kemandirian sesuai bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. 2) Selain ketentuan sebagaimana dimaksud pada ayat (1), dalam proses pembelajaran pendidik memberikan keteladanan. 3) Setiap satuan pendidikan melakukan perencanaan proses pembelajaran, pelaksanaan proses pembelajaran, penilaian hasil

---

<sup>1</sup> Tatang Syarifudin, *Landasan Pendidikan* (Jakarta: Direktorat Jendral Islam Departemen Agama RI, 2009).

pembelajaran, dan pengawasan proses pembelajaran untuk terlaksananya proses pembelajaran yang aktif, efektif dan efisien.

Pendidikan yang bermutu dan baik diharapkan melahirkan generasi penerus bangsa yang berkualitas dan mampu mewujudkan perubahan ke arah yang lebih baik dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Kegiatan proses pendidikan dapat dilakukan dimana saja, salah satunya di sekolah dasar. Dengan proses pendidikan yang terjadi di sekolah peserta didik dapat mengembangkan potensi yang terdapat pada dirinya secara maksimal. Pendidikan dasar sangat penting, karena pendidikan dasar merupakan tahap awal yang dapat menentukan perkembangan pendidikan anak.

Pancasila memiliki signifikansi sebagai dasar negara Indonesia karena dalam situasi negara yang dipenuhi dengan keberagaman budaya, suku, agama, dan bahasa, Pancasila berfungsi sebagai perekat yang kuat bagi semua warga negara Indonesia, membentuk kesatuan yang solid dan harmonis. Selain itu, Pancasila juga berperan sebagai landasan untuk semua kebijakan dan undang-undang yang dirancang di Indonesia.<sup>2</sup> Sebagai sebuah negara yang kaya akan keanekaragaman budaya, Pancasila menjadi alat untuk mempererat hubungan antar masyarakat yang berasal dari latar belakang yang beragam. Oleh karena itu, Pancasila bukan hanya sebagai identitas nasional, melainkan juga sebagai landasan jati diri bangsa Indonesia yang membedakannya dari negara-negara lain di dunia.<sup>3</sup>

Teori yang mendasari Pancasila juga mencakup pemikiran-pemikiran dari berbagai aliran filosofis dan agama seperti Hindu, Buddha, Islam, dan Kristen.<sup>4</sup> Misalnya, prinsip Ketuhanan Yang Maha Esa yang tercantum dalam Pancasila berasal dari konsep 5 agama yang mengakui keberadaan Tuhan Yang Maha Esa sebagai sumber segala kehidupan. Dalam praktiknya, Pancasila dijadikan sebagai landasan dalam pembentukan

---

<sup>2</sup> Puji Ayu Handayani and Dinie Anggraenie Dewi, "IMPLEMENTASI PANCASILA SEBAGAI DASAR NEGARA," *Jurnal Kewarganegaraan* 5, no. 1 (May 5, 2021): 6–12. h.8

<sup>3</sup> Indryani Silvia Ningsih, "HAKIKAT PANCASILA SEBAGAI DASAR NEGARA DAN IDEOLOGI NEGARA," *Osf Preprints No.7* (2021). h. 7

<sup>4</sup> Radiansyah, "Pancasila Sebagai Dasar Negara Yang Berketuhanan Yang Maha Esa," *Darussalam* 22, No 1 (2021). h.94

undang-undang, kebijakan pemerintah, dan tata kehidupan sosial kemasyarakatan di Indonesia.

Dengan demikian, Pancasila sebagai dasar negara Indonesia tidak hanya mencakup nilai-nilai yang penting bagi masyarakat Indonesia, namun juga mendasarkan pada pemikiran-pemikiran yang bersifat universal dan mengakomodasi keragaman budaya, agama, dan filosofis yang ada di Indonesia.<sup>5</sup> Pancasila sebagai pijakan utama bagi negara Indonesia mencerminkan komitmen untuk memelihara dan menghormati keragaman budaya, agama, dan filosofis yang melingkungi masyarakat Indonesia. Ada beberapa karakteristik Pendidikan Pancasila diantaranya, sebagai sarana untuk pengembangan pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan yang bertujuan untuk mewujudkan rakyat yang demokratis dalam membangun peradaban negara Indonesia, sebagai fasilitas edukatif dalam mendidik manusia yang mempunyai rasa cinta tanah air dan bangga dengan segala budaya Indonesia serta menjalankan sila-sila Pancasila dan Undang-Undang Dasar negara republik Indonesia tahun 1945, selanjutnya sebagai wahana untuk mendemonstrasikan perilaku gotong royong dan keadilan sosial yang berdasarkan nilai-nilai Pancasila guna terwujudnya kesatuan bangsa Indonesia, lalu berorientasi kepada penumbuhkembangan karakter dan pemberdayaan peserta didik untuk menjadi warga negara yang cerdas, jujur, dan bertanggung jawab.<sup>6</sup> Hal ini penting dipahami agar warga negara dapat menjadi individu yang peduli terhadap isu global tanpa melupakan tradisi lokal.

Pendidikan Pancasila merupakan ilmu yang membahas mengenai norma-norma kehidupan atau menanamkan nilai-nilai pendidikan karakter dan menjalankan tugas serta kewajiban sebagai warga negara Indonesia. Peranan Pendidikan Pancasila dapat digunakan dalam proses pembudayaan peserta didik di sekolah dasar melalui kegiatan

---

<sup>5</sup> Slamet, "NILAI-NILAI MULTIKULTURAL: PERSPEKTIF FALSAFAH PANCASILA SEBAGAI DASAR NEGARA," *Prosiding: Seni, Teknologi, Dan Masyarakat 2* (2020): 79–85. h. 82

<sup>6</sup> Ferry Irawan Febriansyah, "Keadilan Berdasarkan Pancasila Sebagai Dasar Filosofis Dan Ideologis Bangsa," *DiH: Jurnal Ilmu Hukum 13*, no. 25 (2017): 1. h. 4

pengembangan kreativitas dan memberi nilai keteladanan dalam kehidupan sehari-hari.

Hasil dari pengamatan peneliti di Madrasah Ibtidaiyah Miftahul Falah, peneliti melihat bahwa guru hanya menggunakan video pembelajaran dari *platform Youtube* dan penggunaan buku paket yang hanya dimiliki guru kelas. Selain keterbatasan media pembelajaran, *platform Youtube* membutuhkan akses internet yang stabil namun pada kenyataannya terjadi kesulitan mengakses internet yang terkendala jaringan. Saat mengalami kesulitan mengakses internet, guru menggunakan teknik ceramah dan memberikan penugasan untuk membuat kelompok dan membuat kliping yang berisi gambar keragaman suku budaya di Indonesia. Setiap kelompok belajar memaparkan hasil tugasnya di depan kelas dan peserta didik lainnya menyimak, tetapi masih ada peserta didik yang belum bisa memahami materi dengan baik. Suasana kelas yang belum maksimal terkondisikan dengan baik, masih ada beberapa peserta didik yang berbicara dengan peserta didik lainnya, sehingga materi pembelajaran tidak bisa tersampaikan dengan baik kepada peserta didik.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan terhadap guru dan peserta didik di MI Miftahul Falah dengan cara wawancara terhadap guru kelas 4, beliau mengatakan bahwa pemahaman mengenai mata pelajaran pendidikan Pancasila pada materi membangun jati diri kebhinekaan di kelas tersebut masih rendah. Masalah ini hampir terjadi setiap tahun ajaran, hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, diantaranya yaitu; (1) Peserta didik belum memahami bagaimana cara membangun jati diri dalam kebhinekaan; (2) Guru mengalami kendala dalam menyampaikan materi membangun jati diri dalam kebhinekaan; (3) Media pembelajaran untuk materi membangun jati diri kebhinekaan masih belum tersedia. Hasil analisis kebutuhan terhadap peserta didik menunjukkan bahwa 57% peserta didik yang merasa kesulitan dalam memahami pembelajaran Pendidikan Pancasila khususnya materi membangun jati diri dalam kebhinekaan. Peserta didik menyatakan bahwa pembelajaran pendidikan Pancasila sangat menarik apabila menggunakan permainan yang menggunakan teknologi di dalamnya.

Guru diberikan kebebasan untuk memodifikasi pembelajaran agar dapat memberikan kesan menyenangkan bagi peserta didik, karena salah satu kemampuan yang harus dimiliki oleh seorang guru yaitu keterampilan menggunakan media pembelajaran.<sup>7</sup> Mengingat pentingnya penggunaan media dalam pembelajaran, Juprianda dalam Tamarli & Akhyar mengatakan bahwa penggunaan media pembelajaran mampu memberikan kesan yang lebih dalam dan bermakna bagi peserta didik sehingga dapat menumbuhkan sikap positif bagi proses dan hasil belajar.<sup>8</sup>

Gerlach & Ely mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.<sup>9</sup> Jika dianalisis lebih lanjut berdasarkan pendapat yang dikemukakan, media pembelajaran yang akan digunakan oleh guru harus mencakup aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap.

Melihat fakta di lapangan, maka peneliti bergerak untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran yang dapat digunakan untuk materi membangun jati diri dalam kebhinekaan. Maka dari itu penelitian membuat keputusan dengan membuat keputusan dengan membuat media pembelajaran monopoli berbasis *augmented reality* materi membangun jati diri dalam kebhinekaan. Tingginya penggunaan peserta didik dalam mengakses internet harus didukung dengan fasilitas belajar yang menggunakan teknologi digital.<sup>10</sup> Teknologi yang positif dapat memberikan manfaat khususnya dalam penggunaan teknologi komputer dalam pembelajaran sehingga dapat memberikan inovasi-inovasi pembelajaran yang baru.<sup>11</sup>

---

<sup>7</sup> Abdul Wahid, "Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar," *Istiqra* 5, no. 2 (2018): 1–11.

<sup>8</sup> Tamarli and Akhyar, "Analisis Pemahaman Siswa Terhadap Materi Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Dengan Menggunakan Alat Peraga Dalam Proses Pembelajaran," *Jurnal Serambi Ilmu* 20, no. 1 (2019): 137.

<sup>9</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Rajawali Pers, 2016). h.3

<sup>10</sup> Nam Gyeong Gim, "Development of Life Skills Program for Primary School Students: Focus on Entry Programming," *Computers* 10, no. 5 (2021).

<sup>11</sup> Agi Ma'ruf Wijaya, Ilfiana Firzaq Arifin, dan Mohamad Il Badri, 'Media Pembelajaran Digital Sebagai Sarana Belajar Mandiri Di Masa Pandemi Dalam Mata Pelajaran Sejarah', *Jurnal*

Ketertarikan peneliti untuk melakukan penelitian ini berawal dari kurangnya pengetahuan dan pemahaman peserta didik mengenai keragaman budaya yang ada di Indonesia akibat dari adanya perkembangan teknologi yang sangat cepat membuat peserta didik lebih tertarik dengan budaya asing. Pembelajaran Pendidikan Pancasila yang dilakukan juga belum optimal karena media pembelajaran Pendidikan Pancasila masih terbatas. Oleh karena itu peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran yang unik dan menyenangkan serta dapat melatih kemampuan berpikir peserta didik yaitu berupa media permainan monopoli berbasis *augmented reality* yang akan peneliti rancang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Alasan lain peneliti ingin mengembangkan media monopoli berbasis *augmented reality* karena permainan monopoli adalah permainan sehari-hari yang ada di sekitar peserta didik, sehingga peserta didik sekolah dasar sudah terbiasa dalam memainkan permainan monopoli. Hal ini dapat mempermudah peneliti dalam mengembangkan media permainan monopoli berbasis *augmented reality* ini. Peneliti juga terinspirasi untuk menggunakan monopoli *augmented reality* sebagai media pembelajaran yang menyenangkan untuk dapat digunakan saat pembelajaran dalam kelas. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, guru kelas juga setuju dengan adanya penelitian pengembangan ini dan berpendapat bahwa media pembelajaran monopoli berbasis *augmented reality* ini cocok untuk digunakan di kelas IV MI Miftahul Falah.

Tentunya pengembangan media pembelajaran monopoli berbasis *augmented* sudah diteliti oleh beberapa peneliti sebelumnya, diantaranya yaitu penelitian yang dilakukan oleh Yuwono dan Hardika (2023) dalam penelitiannya yang berjudul "*Development of Augmented Reality-Monopoly of the Nusantara Traditional House Based On Android For Elementary School Students*" menunjukkan keberhasilan dengan skor 100% dalam hal fungsionalitas dan kompatibilitas, sehingga media pembelajaran ini cocok

digunakan sebagai aplikasi untuk memperkenalkan rumah adat. Metode pelacakan menggunakan *markerless augmented reality* juga membuktikan kehandalan dalam menyajikan objek 3D. Inovasi media pembelajaran AR dapat membuat anak-anak tertarik karena menyediakan inovasi baru, media atau aplikasi yang menarik yang dapat membantu mengembangkan kemampuan kognitif anak-anak.<sup>12</sup> Penelitian lain juga dilakukan oleh Yulia dan Yoyok (2020) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality Berbasis Android Materi Keragaman Rumah Adat Kelas Iv Sekolah Dasar”. Kelayakan media pembelajaran Rumah Adat Augmented Reality (RAAR) dinilai sangat layak digunakan sebagai alternatif pembelajaran berbasis TIK, menekankan pada keberlanjutan dan relevansi penggunaannya.<sup>13</sup>

Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh Aprilinda dkk (2020) menunjukkan hasil bahwa aplikasi pembelajaran *augmented reality* dapat efektif meningkatkan pemahaman peserta didik, sehingga aplikasi ini bisa membuka peluang untuk diimplementasikan sebagai media pembelajaran.<sup>14</sup> Penelitian lain dilakukan juga oleh Ramanda, Kurniawan, dan Nur (2023), hasil dari penelitian ini yaitu menegaskan kelayakan penggunaan aplikasi *augmented reality* untuk digunakan dan menambah bukti bahwa teknologi ini dapat diandalkan dan sesuai dengan fungsionalitas yang diharapkan.<sup>15</sup> Selain itu, penelitian dari Indrawan, Saputra, dan Linawati (2021) menyoroti

---

<sup>12</sup> Yuwono Ari Purwadi and Hardika Dwi Hermawan, “Development of Augmented Reality-Monopoly of the Nusantara Traditional House Based on Android for Elementary School Students,” in *AIP Conference Proceedings*, vol. 2727 (AIP Publishing, 2023).

<sup>13</sup> Yoyok Yermiandhoko, “Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality Berbasis Android Materi Keragaman Rumah Adat Kelas Iv Sekolah Dasar,” *Ejournal. Unesa. Ac. Id.* <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/35950> (2020).

<sup>14</sup> Yuthsi Aprilinda et al., “Implementasi Augmented Reality Untuk Media Pembelajaran Biologi Di Sekolah Menengah Pertama,” *Explore: Jurnal Sistem Informasi dan Telematika* 11, no. 2 (2020): 124.

<sup>15</sup> Febri Ramanda, Jefdy Kurniawan, and Delyardi Nur, “Augmented Reality Untuk Pembelajaran Pengenalan Rumah Adat Indonesia Berbasis Android,” *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (JUPTIK)* 1, no. 2 (2023): 52–61.

peran *augmented reality* sebagai Solusi eksklusif untuk mendukung pembelajaran baik di rumah maupun di kelas.<sup>16</sup>

Dengan demikian, dari kelima paparan hasil penelitian tersebut, terlihat bahwa penggunaan *augmented reality* memberikan pandangan positif. Namun, masih terdapat potensi pengembangan lebih lanjut, khususnya dalam hal diversifikasi konten dan integrasi dengan materi spesifik. Mengulas tentang alat pembelajaran sebelumnya salah satunya penggunaan monopoli *augmented reality* rumah adat nusantara berbasis android untuk siswa sekolah dasar,

Meskipun terdapat kesamaan dalam penggunaan media monopoli berbasis *augmented reality*, peneliti menemukan kekosongan atau celah dalam konteks konten media pembelajaran monopoli berbasis *augmented reality* yaitu belum adanya media pembelajaran berbasis teknologi digital yang dikembangkan dengan mengaitkan materi membangun jati diri dalam kebhinekaan. Hal ini dibuktikan dengan hasil penelusuran peneliti di kanal *google scholar*, jurnal sinta, dan *website Mendelej*. Dengan temuan ini, semakin menguatkan dasar untuk mengembangkan media pembelajaran monopoli berbasis *augmented reality*. Pada penelitian yang sudah dipaparkan diatas sudah ada yang mengembangkan media pembelajaran monopoli berbasis *augmented reality* namun penelitian tersebut membahas hanya pengenalan rumah adat. Secara garis besar dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan dengan penelitian lain diantaranya, yaitu: (1) Monopoli berbasis *augmented reality* yang akan peneliti kembangkan digunakan dalam muatan pelajaran pendidikan Pancasila, sedangkan penelitian diatas bukan muatan pelajaran pendidikan Pancasila, (2) monopoli berbasis *augmented reality* ini bisa diakses dengan menggunakan aplikasi yang sudah terdapat pada *playstore* dan juga bisa digunakan tanpa harus mengunduh aplikasi tertentu, sedangkan penelitian lain diatas membutuhkan aplikasi khusus, (3) monopoli berbasis

---

<sup>16</sup> | Wayan Andis Indrawan, Komang Oka Saputra, and Linawati Linawati, "Augmented Reality Sebagai Media Pendidikan Interaktif Dalam Pandemi Covid-19," *Majalah Ilmiah Teknologi Elektro* 20, no. 1 (2021): 61.



*augmented reality* ini menanamkan pendidikan Pancasila, sedangkan penelitian diatas tidak menanamkan hal tersebut.

Dari berbagai permasalahan yang telah diuraikan, peneliti sangat berharap dapat memberikan solusi dan mengurangi dampak dari kendala yang muncul dengan cara mengembangkan media pembelajaran Monopoli berbasis *augmented reality*. Selain itu, permainan monopoli berbasis *augmented reality* ini dapat diadaptasi sesuai dengan situasi yang ada, sehingga dapat menjaga keberagaman pengalaman belajar peserta didik dan mencegah kebosanan. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang signifikan bagi seluruh civitas akademika, termasuk memberikan referensi kepada guru untuk memanfaatkan media pembelajaran monopoli berbasis *augmented reality* guna menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif dan menyenangkan. Hal ini diharapkan dapat berdampak positif pada hasil belajar peserta didik dan pengetahuan yang lebih luas. Oleh karena itu, penelitian ini dianggap penting karena dapat menjadi opsi pembelajaran yang menarik, memberikan pengalaman baru dalam proses pembelajaran materi pembangunan jati diri dalam kebhinekaan. Dengan demikian, anggapan bahwa mata pelajaran Pendidikan Pancasila kurang menarik diharapkan dapat teratasi.

Pengembangan media pembelajaran Monopoli berbasis *augmented reality* ini akan memiliki keunikan yang berbeda dari penelitian sebelumnya. Inovasi atau kebaruan pada produk yang akan dihasilkan oleh peneliti terletak pada penyajian 38 provinsi di Indonesia dan ada beberapa tambahan *augmented reality* dari ikon, video kebudayaan, dan teks informasi dari beberapa daerah.

Keputusan ini berlandaskan atas kekayaan budaya Indonesia yang melimpah. Keanekaragaman budaya yang melibatkan 38 provinsi menjadi suatu tantangan bagi pendidik atau calon pendidik untuk mengarahkan peserta didik agar dapat mengenali dan memahami keragaman budaya di Indonesia. Peneliti mengambil inisiatif untuk menciptakan permainan yang

memvisualkan keragaman budaya Indonesia sebagai upaya membentuk karakter yang mencintai tanah air.

Tujuan utama dari penelitian dan pengembangan ini adalah untuk menciptakan media pembelajaran monopoli berbasis *augmented reality* yang dapat digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk peserta didik kelas IV SD. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk menguji kelayakan media pembelajaran monopoli berbasis *augmented reality* secara efektif dan efisien dalam konteks pembelajaran.

Berdasarkan dari pemaparan latar belakang diatas, sehingga penelitian ini sangat penting untuk teliti. Berlandaskan dari hasil studi pendahuluan pada peserta didik kelas IV di MI Miftahul Falah, Jakarta Selatan, peneliti merasa tertarik untuk menjalankan penelitian pengembangan dengan judul **"Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Berbasis *Augmented Reality* Untuk Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV SD"**.

#### **B. Identifikasi Masalah**

Dari latar belakang di atas, peneliti mengidentifikasi beberapa masalah antara lain:

1. Sedikitnya jenis media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.
2. Guru membutuhkan media pembelajaran baru lebih modern dan menyenangkan bagi peserta didik.
3. Optimalisasi pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran masih rendah
4. Peserta didik memiliki ketertarikan dan minat yang tinggi terhadap penggunaan teknologi, namun belum sepenuhnya mampu memanfaatkannya secara maksimal dalam konteks pembelajaran.
5. Kurangnya minat peserta didik dalam pembelajaran pendidikan Pancasila

6. Penelitian dan pengembangan media pembelajaran monopoli berbasis *augmented reality* untuk materi membangun jati diri dalam kebhinekaan kelas IV MI Miftahul Falah masih jarang ditemukan.

### **C. Pembatasan Masalah**

Dengan adanya pembatasan masalah ini, diharapkan penelitian dapat dilakukan dengan lebih efektif dan efisien, memudahkan peneliti dalam mencapai tujuan penelitian. Untuk menjadikan penelitian ini lebih terfokus, peneliti mempersempit lingkungannya dengan menitikberatkan pada identifikasi masalah media pembelajaran Monopoli berbasis *augmented reality* dalam konteks materi pembangunan jati diri dalam kebhinekaan untuk siswa kelas IV di MI Miftahul Falah.

### **D. Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah, maka peneliti merumuskan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran monopoli berbasis *augmented reality* untuk materi membangun jati diri dalam kebhinekaan kelas IV MI Miftahul Falah.
2. Apakah media pembelajaran monopoli berbasis *augmented reality* layak untuk materi membangun jati diri dalam kebhinekaan kelas IV MI Miftahul Falah.

### **E. Kegunaan Hasil Penelitian**

Dari beberapa hal yang sudah peneliti paparkan diatas, oleh karena itu penelitian ini diharapkan dapat memberi kegunaan secara teoritis dan praktis bagi dunia pendidikan. Adapun mengenai kegunaan hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Kegunaan Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dan sumber bacaan yang berharga bagi pendidik, dengan tujuan memberikan kontribusi pada

perkembangan ilmu pengetahuan. Khususnya, penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan baru dalam pengembangan media pembelajaran Monopoli berbasis *augmented reality*, terutama dalam konteks materi pembangunan jati diri dalam kebhinekaan, khususnya bagi peserta didik Sekolah Dasar. Melalui sumbangan penelitian ini, diharapkan dapat berkontribusi pada keilmuan dalam bidang Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

## 2. Kegunaan Praktis

### a. Bagi Pendidik dan Calon Pendidik

Memberikan referensi kepada para guru untuk mengadopsi penggunaan media pembelajaran Monopoli berbasis *augmented reality* menjadi langkah yang positif dalam meningkatkan pengalaman belajar peserta didik. Dengan memanfaatkan teknologi ini, diharapkan dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan.

### b. Bagi Peserta Didik

Salah satu pilihan pembelajaran yang dapat menciptakan pengalaman belajar menyenangkan. Pendekatan ini juga membuka peluang bagi peserta didik untuk mengeksplorasi pengalaman belajar baru saat memahami materi pembangunan jati diri dalam kebhinekaan. Dengan demikian, diharapkan persepsi yang menganggap mata pelajaran Pendidikan Pancasila kurang menarik dapat teratasi.

### c. Bagi peneliti selanjutnya

Pengembangan media pembelajaran Monopoli berbasis *augmented reality* pada materi pembangunan jati diri dalam kebhinekaan diharapkan dapat menjadi tambahan landasan atau referensi bagi penelitian selanjutnya. Dengan adanya kontribusi ini, diharapkan penelitian berikutnya dapat lebih menyempurnakan dan mengoptimalkan pendekatan yang telah diusulkan dalam penelitian ini, membawa hasil yang lebih baik dan optimal.