# PENGEMBANGAN MEDIA *AUGMENTED REALITY* DALAM PEMBELAJARAN SOSIOLOGI MATERI PENGANTAR SOSIOLOGI PADA KELAS X SMA SANTO FRANSISKUS ASISI PONTIANAK

**SKRIPSI**


**OLEH**

**MIA ZESICA**
**NIM F1091211018**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SOSIOLOGI**
**JURUSAN PENDIDIKAN ILMU-ILMU SOSIAL**
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**
**UNIVERSITAS TANJUNGPURA**
**PONTIANAK**

**2024**

# PENGEMBANGAN MEDIA *AUGMENTED REALITY* DALAM PEMBELAJARAN SOSIOLOGI MATERI PENGANTAR SOSIOLOGI PADA KELAS X SMA SANTO FRANSISKUS ASISI PONTIANAK

**SKRIPSI**

**Diajukan Sebagai Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana**
**Pada Jurusan Pendidikan Ilmu-Ilmu Sosial**
**Program Studi Pendidikan Sosiologi**

**OLEH**

**MIA ZESICA**
**NIM F1091211018**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SOSIOLOGI**
**JURUSAN PENDIDIKAN ILMU-ILMU SOSIAL**
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**
**UNIVERISTAS TANJUNGPURA**
**PONTIANAK**
**2024**

# PENGEMBANGAN MEDIA *AUGMENTED REALITY* DALAM PEMBELAJARAN SOSIOLOGI MATERI PENGANTAR SOSIOLOGI PADA KELAS X SMA SANTO FRANSISKUS ASISI PONTIANAK

**Tanggung Jawab Yuridis Material Pada**

**MIA ZESICA**
**NIM. F1091211018**

**Disetujui Oleh:**

| Pembimbing 1 | Pembimbing II |
|---|---|
| **Iwan Ramadhan, M.Pd** | **Adhalia Zatalini, M.Pd** |
| **NIP. 1993030420190310132** | **NIP. 199405202023212041** |

**Disahkan,**
**Dekan FKIP Universitas Tanjungpura Pontianak**

**Dr. Ahmad Yani T, M.Pd**
**NIP. 19660401191021001**

**PENGEMBANGAN MEDIA *AUGMENTED REALITY* DALAM PEMBELAJARAN SOSIOLOGI MATERI PENGANTAR SOSIOLOGI PADA KELAS X SMA SANTO FRANSISKUS ASISI PONTIANAK**

**Tanggung Jawab Yuridis Material Pada**

**MIA ZESICA**
**NIM.F1091211018**

**Disetujui Oleh:**

| | |
|---|---|
| **Pembimbing I** | **Pembimbing II** |
| **Iwan Ramadhan, M.Pd** | **Adhalia Zatalini, M.Pd** |
| **NIP. 1993030420190310132** | **NIP.199405202023212041** |
| **Penguji I** | **Penguji II** |
| **Haris Firmansyah, M.Pd** | **Hadi Wiyono, M.Pd** |
| **NIP.198902072019031013** | **NIP.19880823201903101** |

**Mengetahui,**

**Koordinator Program Studi Pendidikan Sosiologi**

**Iwan Ramadhan, M.Pd**

**NIP. 1993030420190310132**

## PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Mia Zesica

NIM : F1091211018

Jurusan/prodi : PIIS/Pendidikan Sosiologi

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambilan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau pikiran saya sendiri. apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasik jiplakan, saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Pontianak

Yang membuat pernyataan

Mia Zesica

NIM.F1091211018

MOTTO HIDUP

**Amsal 1:7**

*Takut akan Tuhan adalah permulaan pengetahuan, tetapi orang bodoh menghina hikmat dan didikan.*

**Mazmur 37:1-3**

*Jangan marah karena orang yang berbuat jahat, jangan iri hati kepada orang yang berbuat curang; sebab mereka segera lisut seperti rumput dan layu seperti tumbuh-tumbuhan hijau. Percayalah kepada TUHAN dan lakukanlah yang baik, diamlah di negeri dan berlakulah setia.*

**Amsal 21:21**

*Siapa mengejar kebenaran dan kasih akan memperoleh kehidupan, kebenaran, dan kehormatan*

**Ulangan 31:6**

*Jangan takut akan masa depanmu. Dia yang berjanji, Dia juga yang akan menepati tepat pada waktunya*

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Segala puji syukur dan kemuliaan, sumber segala hikmat dan kebenaran bagi Allah Tritunggal: Bapa, Putra, dan Roh Kudus atas kasih, penyertaan, dan anugerah-Nya. Tak terhitung banyak momen ketika akal dan logika saya terbatas, namun Tuhan hadir sebagai terang dan jawaban sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Adapun skripsi ini saya persembahkan kepada orang-orang yang terkasih dalam hidup saya, teruntuk:

1. Dengan segala kerendahan hati, rasa syukur, dan terima kasih kepada kedua orang tua saya, Bapak Zhang Djung Khiong dan Ibu Ninih yang selalu mendukung dan menyertai anakmu didalam setiap perjalanan hidupnya, meskipun jarak memisahkan kita namun kalian senantiasa mencukupi kebutuhanku. Memastikan saya dapat meraih setiap cita-cita dan impian ini tanpa kekurangan. Dukungan kalian secara moral maupun moril menjadi kekuatan yang membuatku tetap berjuang dan bertahan. Berbahagialah dan selalu sehat pilar kehidupanku.
2. Mia Zesica selaku penulis yang telah memilih jalan ini sendiri, dan berusaha dalam menyelesaikan skripsi ini sehingga mampu melewati semua tantangan baik dari dalam diri sendiri maupun dari luar.
3. Darlingga Parassati dan GB. Sasya Febrianty yang selalu menjadi pendengar yang baik di kala penulis butuhkan dan memberi masukan kepada penulis.
4. Teman seperjuangan Cipay Era. Melsa Viona, Mikha Aryanti, dan Vinnie Lourencia yang telah saling mendukung dalam menyelesaikan skripsi ini.

5. Ibu Melina Yuyun S.Pd yang sedari saya SMA telah menjadi motivator untuk meraih cita-cita ini dan memberikan makna terkait pentingnya pendidikan terutama bagi perempuan, terima kasih juga penulis ucapkan karena telah menerima penulis dalam melaksanakan penelitian ini dengan sangat baik melebihi yang penulis bayangkan dan memberikan dukungan untuk menyelesaikan skripsi ini dengan cepat. Semoga sehat dan sukses selalu Ibu.
6. Kak Iyut, S.Th dan Ibu Monika D.P Linome, S.Pd selaku rekan kerja saya di Persekolahan Setia Pontianak yang selalu memberikan semangat, dan menjadi sumber keceriaan saya, serta memberikan dukungan untuk segera menyelesaikan skripsi ini. Semoga sehat selalu dan menjadi berkat dimanapun kalian berada. *God bless You*
7. Ketua Program Studi Pendidikan sosiologi FKIP UNTAN sekaligus pembimbing I saya Bapak Iwan Ramadhan, M.Pd dan Ibu Adhalia Zatalini, M.Pd selaku dosen pembimbing II. Saya ucapkan terima kasih karena telah membantu, memotivasi, dan mengarahkan penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
8. Terima kasih kepada teman-teman mahasiswa Pendidikan Sosiologi angkatan 2021 yang telah menjadi bagian dari perjalanan ini, semoga kita semua sukses selalu.

## ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi oleh terbatasnya penggunaan media dan kurangnya partisipasi peserta didik dalam pembelajaran sosiologi pada materi pengantar sosiologi. Penelitian ini mengkaji tentang pengembangan media *augmented reality* dalam pembelajaran sosiologi yang bersifat monoton dan menyebabkan peserta didik pasif dalam proses pembelajaran. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana proses pengembangan media *augmented reality* dalam pembelajaran dan seberapa layak pengembangan media *augmented reality* tersebut. Penelitian ini menggunakan penelitian dan pengembangan dengan model ADDIE yang diadaptasi dari Lee & Owens meliputi (*analyze, design, development, implementation, dan evaluation*). Subjek penelitian ini adalah 5 orang peserta didik kelas X. Media *augmented reality* ini dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam membayangkan materi pembelajaran yang diajarkan oleh guru dan membuat peserta didik tidak mudah bosan ketika belajar di kelas. Pada penelitian ini, teknologi *augmented reality* diintegrasikan dengan menggunakan kartu sebagai media yang dapat menampilkan audio dan visual secara bersamaan. *Augmented reality* menghadirkan objek dalam bentuk video atau gambar ke dalam dunia nyata dalam bentuk 3D. Hasil penelitian pengembangan berupa media *augmented reality* menunjukkan hasil yang baik berdasarkan hasil validasi ahli media (89,5%) validasi guru sebagai ahli materi (92%), dan angket respon peserta didik (100%) mengenai penggunaan media ini.



**Kata kunci: Pengembangan Media, *Augmented Reality*, Pembelajaran Sosiologi**

*ABSTRACT*

*This research is motivated by the limited use of media and the lack of participation of students in learning sociology in introdustory sociology material. Studentss in learning sociology on introductory maturual. This tesearch examines the development of augmented reality media in sociology learning which is monotonous and causes students to be passive in the learning process. The formulation of the problem in this study is how is the process of developing augmented reality media. This research user research and development with the ADDIE model adapted from Lee & Owens, which includes (analyze, design, development, implementation, and evaluation). The subject of this study were 5 X grade students. This augmented reality media can improve student's ability to visualize the learning material taught by in imagining the learning material taught by the teacher and making students less bored when learing in the claassroom. In this research, augmented rerality technology is integrated with the use of cards as a media that can display aucio and visual simultaneously. Augmented reality presents objects in the form of video or images into the world in 3D. this reults of development research in the form of augmented reality media shows good results based on the result of emdia expert validation (89,5%), teacher validation as a material expert (92%), and questionnaire respinse of students (100%) regarding the use of this media.*

***Keywords**: **Media Development, Augmented Reality, Sociology Learning***

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yesus Kristus, oleh karena anugerah-Nya yang melimpah kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian yang berjudul **"Pengembangan Media *Augmented Reality* Dalam Pembelajaran Sosiologi Materi Pengantar Sosiologi Pada Kelas X SMA Santo Fransiskus Asisi Pontianak"**. Penelitian ini bertujuan untuk diseminarkan dalam rangka tahap awal tugas akhir penulis yakni penyusunan skripsi program studi Pendidikan Sosiologi.

Dalam penyusunan penelitian ini, penulis banyak mendapatkan bantuan, bimbingan serta petunjuk dari berbagai pihak. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Iwan Ramadhan, M.Pd selaku pembimbing pertama sekaligus Ketua Program Studi Pendidikan Sosiologi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura Pontianak yang telah memberikan bimbingan, kritikkan, arahan, dan saran kepada penulis dalam menyelesaikan penyusunan penelitian ini.
2. Adhalia Zatalini, M.Pd selaku pembimbing kedua yang telah memberikan bimbingan kritikkan, arahan, dan saran kepada penulis dalam menyelesaikan penyusunan penelitian ini.
3. Haris Firmansyah, M.Pd selaku dosen penguji I yang telah memberikan kritikkan, arahan, dan saran kepada penulis dalam menyelesaikan penyusunan penelitian ini.
4. Hadi Wiyono, M.Pd selaku dosen penguji II yang telah memberikan kritikkan, arahan, dan saran kepada penulis dalam menyelesaikan penyusunan penelitian ini.
5. Ibu Melina Yuyun, S.Pd selaku guru mata pelajaran sosiologi SMA Santo Fransiskus Asisi Pontianak
6. Ibu Goretti Marsiani, S.H selaku kepada sekolah SMA Santo Fransiskus Asisi Pontianak yang telah memberikan izin untuk melakukan riset penelitian.

7. Dr. H. Ahmad Yani T, M. Pd selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura Pontianak.
8. Dr. Imran, M.Kes selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu-Ilmu Sosial Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura Pontianak.
9. Stella Prancisca, M.Pd selaku Dosen Pembimbing Akademik Program Studi Pendidikan Sosiologi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura Pontianak.
10. Bapak dan Ibu Dosen, Staf Akademik, dan Administrasi PIIS Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura Pontianak.
11. Orang tua beserta keluarga besar yang telah memberikan dukungan baik moral maupun materil.
12. Keluarga Besar Mahasiswa Pendidikan Sosiologi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura Pontianak, khususnya Angkatan 2021 serta pihak lainnya yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Semoga segala bantuan yang telah diberikan kepada penulis menjadi catatan amal dan diberikan pahala serta berkat dari Tuhan Yang Maha Esa. Penulis menyadari bahwa di dalam penelitian ini masih terdapat banyak kekurangan, oleh karena itu kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan demi perbaikan penelitian ini. Semoga penelitian ini bermanfaat bagi penulis dan pembaca pada umumnya.

Pontianak, 04 Desember 2024

Peneliti

## DAFTAR ISI

**Halaman**


HALAMAN SAMPUL .....i
HALAMAN JUDUL .....ii
LEMBAR PENGESAHAN .....iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN .....v
HALAMAN MOTTO HIDUP .....vi
HALAMAN PERSEMBAHAN .....xii
ABSTRAK .....x
KATA PENGANTAR .....xi
DAFTAR ISI .....xiii
DAFTAR TABEL .....xv
DAFTAR GAMBAR .....xvi
DAFTAR LAMPIRAN .....xvii
BAB I PENDAHULUAN .....1
A. Latar belakang penelitian .....1
B. Permasahan dan rumusan masalah .....6
C. Tujuan penelitian .....6
D. Manfaat penelitian .....7
1. Manfaat teoritis .....7
2. Manfaat praktis .....7
E. Asumsi dan keterbatasan pengembangan .....8
F. Terminologi .....9
1. Pengembangan .....9
2. Media pengembangan.....10
3. Permbelajaran sosiologi.....10
BAB II KAJIAN TEORI DAN KERANGKA BERPIKIR.....12
A. Kajian teori .....12
1. Media *augmented reality* .....12

2. Pembelajaran sosiologi .....16
B. Kajian penelitian yang relevan .....19
C. Kerangka berpikir .....23
BAB III METODE PENELITIAN .....25
A. Pendekatan dan metode pengembangan .....25
B. Prosedur pengembangan .....25
1. Studi pendahuluan .....27
2. Tahap pengembangan .....33
3. Tahap evaluasi/ pengujian model .....44
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN .....46
A. Deskripsi hasil studi pendahuluan .....46
B. Deskripsi hasil pengembangan .....52
C. Hasil dan revisi produk dari uji coba ahli .....61
D. Hasil uji coba terbatas dengan responden yang relevan .....68
E. Pembahasan hasil pengembangan .....73
BAB V KESIMPULAN, SARAN, DAN KETERBATASAN PENELITIAN .75
A. Kesimpulan .....76
B. Saran .....77
C. Keterbatasan penelitian .....79
DAFTAR PUSTAKA .....80
LAMPIRAN .....83

# DAFTAR TABEL

**Halaman**

Tabel 1.1 Data Peserta Didik Kelas X Tahun 2024 SMA Santo Fransiskus Asisi Pontianak .....4
Tabel 2.1 Kajian Penelitian Relevan .....19
Tabel 3.1 Prosedur Penelitian ADDIE .....26
Tabel 3.2 Pedoman Skor Ahli Media dan Ahli Materi Pembelajaran .....41
Tabel 3.3 Kriteria Presentasi dan Kriteria Kualitatif.....42
Tabel 3.4 Penilaian Angket Responn Guru Terhadap Media .....42
Tabel 3.5 Skor Angket Peserta Didik Terhadap Media .....43
Tabel 4.1 Hasil Analisis Kebutuhan Peserta Didik Kelas X A SMA Santo Fransiskus Asisi Pontianak.....48
Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Media *Augmented Reality* .....62
Tabel 4.3 Validasi Ahli Media *Augmented Reality* .....63
Tabel 4.4 Presentase Ahli Materi .....64
Tabel 4.5 Hasil Rekapitulasi Ahli Media dan Ahli Materi .....65
Tabel 4.6 Revisi Produk dan Hasil Revisi.....67
Tabel 4.7 Hasil Tanggapan Guru Terhadap Media Pembelajaran *Augmented Reality* .....68
Tabel 4.8 Respon Peserta Didik Terhadap Media *Augmented Reality* .....70

## DAFTAR GAMBAR

**Halaman**

Gambar 4.1 Foto SMA Santo Fransiskus Asisi Pontianak.....46
Gambar 4.2 Peserta Didik Mengisi Angket Kebutuhan Media.....51
Gambar 4.3 Analisis Kebutuhan Peserta Didik.....54
Gambar 4.4 Sketsa Gambar.....57
Gambar 4.5 Hasil *Finishing* .....57
Gambar 4.6 Sketsa Gambar.....57
Gambar 4.7 Hasil *Finishing* .....57
Gambaer 4.8 Implementasi Media *Augmenetd Reality* .....58
Gambar 4.9 Guru Mengisi Angket Respon Terhadap Media.....60
Gambar 4.10 Peserta Didik Mengisi Angket Respon terhadap media .....60
Gambar 4.11 Validasi Ahli Media I .....61
Gambar 4.12 Validasi Ahli Media II .....61

## DAFTAR LAMPIRAN

**Halaman**

Lampiran 1 Modul Ajar.....83
Lampiran 2 Hasil Wawancara Kebutuhan Guru Sosiologi .....92
Lampiran 3 Hasil Angket Kebutuhan Peserta Didik Kelas X A .....94
Lampiran 4 Hasil Validasi Ahli Media *Augmented Reality* .....99
Lampiran 5 Hasil Validasi Ahli Media *Augmented Reality* .....104
Lampiran 6 Hasil Validasi Ahli Materi *Augmented Reality*.....105
Lampiran 7 Hasil Angket Respon Guru Terhadap Media Pembelajaran .....107
Lampiran 8 Hasil Angket Respon Peserta Didik Terhadap Media Pembelajaran .....109
Lampiran 10 Dokumentasi .....119
Lampiran 9 Validasi Data Informan.....123
Lampiran 11 Surat Bantuan Pra-Riset.....124
Lampiran 12 Surat Balasan Pra-Riset.....125
Lampiran 13 SK Pembimbing Skripsi.....126
Lampiran 14 SK Pembimbing Artikel.....127
Lampiran 15 Surat Tugas .....128
Lampiran16 Surat Riset.....129
Lampiran 16 Surat Balasan Riset .....130
Lampiran 15 Surat Tugas .....131

# BAB I

# PENDAHULUAN

## A. Latar Belakang Penelitian

Pendidikan merupakan sebuah hal pokok yang berfungsi sebagai penopang dalam kemajuan suatu bangsa, kualitas pendidikan menjadi nilai yang sangat penting. Pada hakikatnya pendidikan menjadi salah satu aspek yang berpengaruh besar dalam mencetak sumber daya salah satu manusia yang berkualitas. (Indonesia *Student*, 2022). Generasi muda saat ini mendapat label digital *natives*, dimana generasi ini lahir pada lingkungan era digital, dan hidup berdampingan dengan komputer, internet, dan *smartphone* (Nursyam, 2019).

Pendidikan adalah proses pembelajaran dengan cara belajar mengajar untuk memgembangkan potensi manusia secara optimal dengan beragam aktivitas, tujuan utama dari pendidikan adalah membantu individu dalam mencapai kemampuan intelektual, sosial, emosional, dan fisik dengan optimal, serta membantu individu untuk mengembangkan keterampilan, pengetahuan, dan nilai-nilai yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari (Nuriansyah, 2020).

Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa, “pendidikan adalah usaha sadar dan terencana agar siswa secara aktif dapat mengembangkan potensi diri supaya memiliki kekuatan spiritual kegamaan, kepribadian, kecerdasan, serta keterampilan yang diperlukan dirinya masyarakat, bangsa dan negara” (h.1-2). Pendidikan memiliki fungsi dalam mengangkan kemampuan dan membentuk

karakter dan memperbaiki peradaban bangsa agar bermanfaat dalam mencerdaskan kehidupan bangsa.

Pendidikan merupakan fondasi bagi pengembangan sosial dan ekonomi suatu negara, karena dengan adanya pendidikan dapat memperbaiki sumber daya manusia serta mempersiapkan individu untuk berpartisipasi dalam kehidupan sosial, ekonomi, dan politik (Santoso, 2019). Pendidikan menjadi salah satu aspek besar dan memberikan dampak yang besar. Tiga tujuan utama teknologi dalam pendidikan, yaitu: sebagai alat, sebagai sumber pengetahuan yang mendalam, dan sebagai sarana untuk menyaring informasi (Slasabila&Agustian, 2021).

Perkembangan teknologi nyatanya memberikan dampak yang cukup signifikan dalam dunia pendidikan. Fungsi teknologi dalam kegiatan pembelajaran terdiri dari tiga fungsi utama, yaitu teknologi sebagai alat bantu, sebagai ilmu pengetahuan (*science*), sebagai sarana memperoleh sumber informasi tanpa batas (Salsabila dan Agustian, 2021). Proses pembelajaran tidak dapat dipisahkan dengan media pembelajaran, media pembelajaran merupakan perantara untuk peserta didik yang dapat dijadikan sebagai langkah untuk mewujudkan pembelajaran yang efektif dan efisien. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat memciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan berdampak positif bagi peserta didik.

Media pembelajaran yang berbasis pada teknologi sangat membantu guru dalam kegiatan proses belajar mengajar, khususnya untuk mendapatkan fokus peserta didik pada saat pembelajaran sedang berlangsung. Namun sebagian

besar peserta didik kurang fokus dan sering melamun pada saat proses pembelajaran sedang berlangsung. Salah satu media pembelajaran yang terus mengikuti perkembangan zaman seiring dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi yaitu media pembelajaran berbasis internet. Media pembelajaran berbasis internet adalah media pembelajaran yang inovatif dan dapat menjadi sumber acuan yang memberikan motivsasi baru dalam pelaksanaan pembelajaran yang berbasis internet.

Menurut Agusty (2020) untuk mendukung revolusi insutri 4.0, pendidikan di Indonesia melakukan sebuah inovasi sehingga materi pembelajaran dapat disajikan dalam bentuk digital. Salah satu teknologi yang berkembang pesat adalah *augmented reality*, teknologi ini memungkinkan representasi dunia imajinasi yang mirip dengan kenyataan. Pada teknologi ini guru dapat memberikan inovasi pada media pembelajaran digital, sehingga pemahaman materi, konsep, dan pola pikir peserta didik dapat lebih baik.

Media pembelajaran yang baik adalah media yang mampu menyesuaikan dengan gaya belajar peserta didik agar tercapainya tujuan dalam pembelajaran, salah satu media pembelajaran yang mampu menyesuaikan dengan beragam gaya belajar peserta didik adalah dengan penggunaan media pembelajaran *augmented reality*. *Augmented reality* merupakan teknologi terkini yang mengajak pengguna untuk merasakan lingkungan digital.

Menurut Azuma 1997 (dalam Sudiana., et al 2020) *augmented reality* merupakan teknologi penggabungan antara dunia nyara dan virtual (*digital*) dengan menampilkan objek tiga dimensi (3D) melalui kamera sehingga objek

yang dilihat seolah-olah nyata serta menampilkan ilustrasi yang sulit untuk diwujudkan secara konkret. Menurut Kusuma (2023) *augmented reality* menghadirkan objek berupa video atau gambar ke dalam dunia nyata dalam bentuk 3D. *Augmented reality* memvisualisasikan konsep abstrak, meningkatkan pemahaman tentang suatu objek, dan membuat materi yang disajikan lebih menarik. Berdasarkan pada hasil pra-riset berupa wawancara yang telah peneliti lakukan pada 5 April 2024, pukul 13.00 WIB diketahui bahwa kelas X di SMA Santo Fransiskus Asisi Pontianak terdapat tiga kelas dengan data yang diperoleh sebagai berikut.

**Tabel 1: Data peserta didik kelas X Tahun 2024 SMA Santo Fransiskus Asisi Pontianak**

| Kelas | Data siswa | | Jumlah |
|---|---|---|---|
| | Laki-laki | Perempuan | |
| X A | 19 | 14 | 33 |
| X B | 10 | 21 | 31 |
| X C | 6 | 16 | 22 |

**Sumber:** *Guru mata pelajaran sosiologi SMA Santo Fransiskus Asisi Pontianak.*

Berdasarkan pada hasil wawancara guru sosiologi di SMA Santo Fransiskus Asisi Pontianak menyatakan bahwa dalam penyampaian materi dengan menggunakan bahan ajar berupa buku LKS, buku paket yang ada di perpustakaan sekolah, dan beberapa media lainnya seperti *picture and picture, canva, mind mapping dan power point*. Namun peserta didik cenderung kurang tertarik, kurang fokus, dan masih kesulitan dalam menerima pelajaran yang diberikan. Maka perlu dikembangkan media pembelajaran yang dapat menarik

minat peserta didik dalam belajar serta meningkatkan gairah belajar peserta didik.

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan dilapangan, media yang digunakan dalam proses pembelajaran masih kurang efektif dan inovatif. Oleh karena itu, penulis bermaksud menggunakan media pembelajaran *augmented reality* untuk memberikan pengalaman baru dan menarik bagi peserta didik. Dengan media *augmented reality*, peserta didik dapat merasa seolah-olah berada di dunia nyata. Diharapkan media pembelajaran berbasis *augmented reality* ini dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam membayangkan materi pembelajaran yang diajarkan oleh guru serta membuat peserta didik tidak mudah bosan selama pembelajaran di kelas.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini semakin pesat dan memiliki peran sebagai solusi untuk beragam tantangan di era modern, terutama dalam pendidikan. Penerapan teknologi, khususnya media *augmented reality* dalam pembelajaran sosiologi memberikan peluang bagi peserta didik untuk memahami fenomena sosial dengan lebih interaktif dan nyata. Peserta didik dapat merasakan simulasi dari berbagai situasi sosial dan budaya sehingga mereka tidak hanya mempelajari teori-teori sosiologi secara abstrak, tetapi dapat berinteraksi dengan konsep-konsep tersebut dalam bentuk 3D dan lingkungan visual yang menarik.

Berdasarkan dengan pemasalahan yang telah disebutkan diatas, maka salah satu alternatif yang dapat dilakukan untuk pemecahan masalah-masalah tersebut yaitu dengan menggunakan media *augmneted reality* dalam

pembelajaran sosiologi untuk menciptakan lingkungan yang dinamis dimana peserta didik dapat termotivasi untuk berpikir kritis, melakukan analisis, dan menemukan solusi yang inovatif bagi masalah-masalah sosial yang mungkin akan muncul di masa depan. Sehingga pembelajaran sosiologi dengan media *augmented reality* tidak hanya untuk memperdalam pemahaman peserta didik terkait sosiologi, tetapi juga dapat mengembangkan keterampilan analitis yang siap menghadapi tantangan di era globalisasi.

## B. Permasalahan dan Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang, maka dapat dirumuskan masaalah yang menjadi pokok dalam pembahasan penelitian ini adalah "Pengembangan Media *Augmented Reality* Oleh Guru Dalam Pembelajaran Sosiologi Pada Kelas X SMA Santo Fransiskus Asisi Pontianak" adapun sub masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana Pengembangan Media *Augmented Reality* Dalam Pembelajaran Sosiologi Materi Pengantar Sosiologi Pada Kelas X SMA Santo Fransiskus Asisi Pontianak?
2. Bagaimana kelayakan media *augmented reality* dalam pembelajaran sosiologi Materi Pengantar Sosiologi pada kelas X SMA Santo Fransiskus Asisi Pontianak?

## C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Pengembangan media *augmented reality* dalam pembelajaran sosiologi Materi Pengantar Sosiologi pada kelas X SMA Santo Fransiskus Asisi Pontianak.

2. Kelayakan media *augmented reality* dalam pembelajaran sosiologi Materi Pengantar Sosiologi pada kelas X SMA Santo Fransiskus Asisi Pontianak.

## D. Manfaat Penelitian

Manfaat ini dapat dilihat dari dua aspek, yakni manfaat teoritis dan manfaat praktis.

### 1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini dapat dipandang sebagai pengembangan ilmu pengetahuan khususnya bidang pendidikan sosiologi, yaitu dalam mata kuliah inovasi media dan teknologi pembelajaran dan memperluas wawasan terkait media *augmented reality*.

### 2. Manfaat praktis

a. Bagi Guru

Pada penelitian ini dapat menambah dan meningkatkan keterampilan guru untuk memenuhi tugas serta menjadi bahan untuk mengembangkan penggunaan media pembelajaran.

b. Bagi Peserta Didik

Pada penelitian ini dapat meningkatkan kualitas pendidikan dan memotivasi tim pendidikan agar mampu berinovasi dan menciptakan suasana belajar yang efektif dan efisien.

c. Bagi Universitas

Pada penelitian ini dapat menjadi bahan referensi kajian pustaka pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan terutama Program Studi

Pendidikan Sosiologi sehingga digunakan sebagai bahan acuan ataupun literatur bagi penelitian selanjutnya yang memiliki objek yang sama.

## E. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan Media *Augmented Reality* Dalam Pembelajaran Sosiologi Materi Pengantar Sosiologi Pada Kelas X SMA Santo Fransiskus Asisi Pontianak didasarkan asumsi sebagai berikut:

1. Sekolah memiliki sarana dan prasarana berupa laboratorium komputer yang dapat dimanfaaatkan oleh peserta didik dalam mengoperasikan media pembelajaran.
2. Sekolah mengizinkan peserta didik untuk memanfaatkan *smartphone* selama pembelajaran untuk mengoperasikan media *augmented reality*.
3. Belum pernah dilakukan pembelajaran menggunakan media *augmented reality* dalam pembelajaran sosiologi Materi Pengantar Sosiologi pada kelas X SMA Santo Fransiskus Asisi Pontianak.
4. Pengembangan dilakukan atas dasar prosedur utama dalam penelitian pengembangan. Digunakan tahapan dalam penelitian pengembangan model *ADDIE* terdapat 5 tahapan yaitu:
   a) Analisis (*Analyze*).
   b) Perencanaan (*Design*).
   c) Pengembangan (*Development*).
   d) Implementasi (*Implementation*).
   e) Evaluasi (*Evaluation*).

Keterbatasan pengembangan media *augmented reality* dalam pembelajaran sosiologi Materi Pengantar Sosiologi pada kelas X SMA Santo Fransiskus Asisi Pontianak adalah sebagai berikut:

1. Uji coba produk terbatas pada sejumlah 5 peserta didik di kelas X dan belum dapat diujicobakan secara luas.
2. Media pembelajaran ini membutuhkan sambungan internet yang memadai untuk dapat mengakses media pembelajaran agar dapat terlihat ketika di *scan.*
3. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan media *augmented reality* dalam pembelajaran sosiologi Materi Pengantar Sosiologi pada kelas X SMA Santo Fransiskus Asisi Pontianak.

## F. Terminologi (Peristilahan)

Terdapat beberapa istilah yang digunakan dan perlu didefinisikan untuk memberikan pemahaman yang sama pada penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

### 1. Pengembangan

Menurut (Rangkuti A, 2016 h.239) pengembangan adalah suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk yang dihasilkan. Pengembangan yang dimaksud dalam penelitian ini adalah suatu cara untuk mengembangkan media *augmented reality* menjadi lebih baik dan praktis bagi peserta didik agar dapat memahami materi dengan mudah. Tahapan dari penelitian pengembangan model *ADDIE* terdapat 5 tahapan, yaitu: 1) Analisis (*Analyze*), 2) Desain (*Design*), 3) Pengembangan (*Development*), 4) Implementasi (*Implementation*), 5) Evaluasi

(*Evaluation*). Berdasarkan pendapat diatas, maka dapat disimpulkan bahwa model ADDIE merupakan pendekatan yang sistematis dalam pengembangan media, salah satunya media *augmented realtiy* yang memastikan bahwa produk akhir sesuai dengan kebutuhan dalam pembelajaran dan efektif dalam meningkatkan pembelajaran bagi peserta didik.

**2. Media pembelajaran**

Menurut Hurrahman, Jasmient, dan Musril (2020) media pembelajaran adalah suatu alat perantara yang berfungsi untuk menyalurkan pesan dan informasi dari guru kepada peserta didik agar mencapai efektivitas dan efisiensi dalam pembelajaran, media pembelajaran dapat berupa perangkat keras dan perangka lunak (h.85). Media pembelajaran berfungsi sebagai sarana dan prasarana dalam proses pembelajaran peserta didik, media dapat membantu menyampaikan informasi dengan cara yang maksimal dan melibatkan peserta didik berupa fisik, maupun digital dalam mendukung proses pembelajaran.

**3. Pembelajaran sosiologi**

Pembelajaran sosiologi beroerientasi pada perubahan dan perkembangan yang terjadi dalam lingkup kehidupan peserta didik untuk mendapat pengetahuan yang luas dalam kehidupan sehari-hari dan menggunakan fungsi sosiologi sebagai nilai yang berguna bagi dirinya sendiri.

Pembelajaran sosiologi merupakan segala hal yang berhubungan dengan aspek sosial yang meliputi proses, faktor, perkembangan, permasalahan dan sebagainya. Sosiologi bertujuan menghasilkan pengertian dan pola-pola umum, serta mencari prinsip-prinsip dan hukum-hukum umum dari interaksi manusia, sifat, hakikat, bentuk, isi, dan struktur masyarakat manusia.

Menurut Selo Soemardjan dan Soelaiman Soemardi sosiologi adalah ilmu yang mempelajari struktur sosial dan proses sosial, termasuk perubahan-perubahan sosial. Struktur sosial yang mencakup keseluruhan dari hubungan di antara unsur-unsur sosial utama, yaitu norma sosial, lemabga sosial, kelompok sosial, dan lapisan sosial. Dalam proses sosial terdapat interaksi timbal balik antara beragam aspek yang terjadi di kehidupan dalam masyarakat.