

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Peningkatan kualitas pendidikan tidak terlepas dari bagaimana proses pembelajaran dirancang dan dilaksanakan, karena pembelajaran yang efektif membutuhkan partisipasi aktif peserta didik dalam proses pembelajaran, hal ini ditegaskan oleh Permendikbud No 16 Tahun 2022 mengenai Standar Proses pada ayat (1), Permendikbud tersebut menekankan bahwa proses pembelajaran harus dilakukan secara interaktif dengan berpusat pada siswa, dengan menumbuhkan suasana yang menginspirasi, memotivasi, menantang, serta menyenangkan. Pembelajaran di SD/MI merupakan proses belajar mengajar antara guru dan siswa dengan tingkat kesukaran yang berbeda-beda, perbedaan-perbedaan itu yang menjadi dasar dalam menentukan tingkat kesukaran materi ajar, strategi, model dan metode pembelajaran di SD/MI (Mifroh, 2020). pada usia ini siswa masih pada tahap pengetahuan dan pemahaman terbatas dan masih pada fase operasional konkret, terutama dalam pembelajaran IPAS yang Sebagian materinya masih bersifat abstrak.

IPAS merupakan mata pelajaran yang mengintegrasikan dua bidang ilmu yang berbeda tetapi saling berhubungan, yakni ilmu alam dan ilmu sosial, sehingga memungkinkan siswa untuk memperoleh pemahaman yang lebih menyeluruh mengenai lingkungan sekitar (Liu,Z & Zhang, X, 2022). Oleh karena itu, penguasaan yang baik terhadap konsep- konsep dasar ini menjadi faktor krusial dalam perkembangan intelektual peserta didik. Mata Pelajaran IPAS di MI/SD bertujuan untuk memberikan pemahaman yang lebih luas dan terintegrasi tentang dunia sekitar. Mata Pelajaran IPAS juga membantu peserta didik untuk mengerti mengenai materi tentang alam, masyarakat, dan kehidupan. Dengan berbagai konsep-konsep yang telah tersaji dalam mata Pelajaran IPAS membuat peserta didik sedikit kesulitan untuk mengingat dan memahami materi yang dipelajari.

Dengan demikian pembelajaran perlu disesuaikan dengan dinamika zaman, karena pendidikan yang efektif adalah pendidikan yang terus

berinovasi dan beradaptasi dengan perubahan zaman yang sedang berlangsung (Rahmatunnisa, Bahfen, & Banowati, 2023). Akibat fenomena ini, pendidik harus terus berinovasi untuk membuat pembelajaran yang inovatif, aktif, efektif, kreatif, menyenangkan, dan berbobot. Peran pendidik menjadi unsur yang penting dan berpengaruh sekali terhadap keberlangsungan setiap proses pembelajaran. Terkhusus dalam mata pelajaran IPAS, pembelajaran IPAS di abad ini menjadi tantangan tersendiri bagi pendidik. Dimana materi pelajaran IPAS yang kompleks dan bersifat abstrak harus diimbangi dengan perkembangan media pembelajaran sesuai dengan abad ini. Pendidikan di abad-21, yang juga dikenal sebagai era industri 4.0 berkembang seiring dengan penggunaan teknologi digital dan kompetensi pembelajaran abad dua puluh satu.

Perkembangan teknologi merupakan sesuatu yang tidak bisa kita hindari, sehingga hal tersebut muncul tantangan pada pendidikan di Indonesia saat ini yaitu memfasilitasi pengembangan motivasi dan minat belajar di antara siswa. Menurut Achru & Andi, (2019) pada bidang pendidikan, minat dalam belajar memainkan peran penting dalam membentuk pola interaksi siswa dengan materi pembelajaran, serta intensitas usaha yang mereka investasikan untuk mencapai tujuan pembelajaran, siswa yang memiliki motivasi intrinsik tinggi untuk belajar cenderung merasa puas dalam proses pendidikan disekolah, sehingga mereka merasakan kegembiraan saat mengikuti kegiatan belajar. siswa cenderung menyukai semua kegiatan yang dilakukan disekolah, yang berdampak pada hasil belajar mereka. Peran pendidik menjadi unsur yang penting dan berpengaruh sekali terhadap keberlangsungan setiap proses pembelajaran. Salah satu strategi untuk mencapai tujuan tersebut adalah melalui penggunaan media pembelajaran atau alat bantu mengajar dalam proses pendidikan.

Media pembelajaran merupakan komponen penting yang berperan signifikan dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan mengintegrasikan media pembelajaran, proses pendidikan jadi lebih menarik, sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi secara visual dengan lebih

efektif. Media pembelajaran juga merupakan sebuah teknologi untuk mentransfer pesan dalam proses belajar mengajar agar bermanfaat proses belajarnya. Menurut setiawan dalam (Nurazizah, Carlian, & Pratiwi, 2021) Implementasi media pembelajaran dalam proses penyampaian pengetahuan dapat memiliki dampak psikologis pada siswa, sekaligus meningkatkan motivasi mereka untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Namun, pada faktanya pembelajaran IPAS di sekolah dasar masih berpusat pada guru sehingga siswa kurang aktif dalam pembelajaran dan mengakibatkan kurangnya minat belajar. Hal ini disebabkan juga oleh penggunaan media pembelajaran yang masih terbatas terkhusus media yang memanfaatkan teknologi, sehingga materi yang bersifat abstrak dan konseptual sulit untuk siswa pahami secara maksimal. Oleh sebab itu, guru didorong untuk menciptakan pembelajaran yang kontekstual dan aktif dengan memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran yang dapat menjembatani masalah tersebut agar proses pembelajaran IPAS dapat menjadi lebih efektif dan bermakna (Lahamado, Lukman, & Zulfuraini, 2025).

Salah satu bentuk media pembelajaran yang efektif yang melibatkan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran dan meningkatkan motivasi mereka adalah komik digital, yang digunakan sebagai bahan ajar dan dilengkapi dengan teknologi *Augmented Reality* (AR). Rusdiana & Febrianto, (2024) menyatakan bahwa komik adalah alat visual yang menggabungkan gambar dan teks untuk menyampaikan pesan atau materi pembelajaran dengan cara yang menarik, ringan, dan mudah dipahami oleh siswa. Oleh karena itu, sebagai seorang pendidik, komik sebaiknya digunakan secara optimal untuk menyampaikan materi pembelajaran yang bersifat abstrak. Karena pada dasarnya dengan menambahkan isi atau gambar yang sesuai dengan materi, media pembelajaran dapat membantu peserta didik memahami dan mengingat konsep abstrak. Selain itu, media dapat digunakan sebagai penghubung antara konsep dan temuan alam. Dengan demikian pembelajaran perlu disesuaikan dengan dinamika zaman, karena pendidikan yang efektif adalah pendidikan yang terus berinovasi dan beradaptasi dengan perubahan zaman yang sedang

berlangsung (Rahmatunnisa, Bahfen, & Banowati, 2023). salah satunya adalah kemampuan menggunakan *Augmented Reality*.

Implementasi Teknologi *Augmented Reality* memiliki potensi untuk menambah kemampuan berpikir kritis peserta didik dalam konteks pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di era abad ke-21. Menurut Sahronih, Suryono, Maemuna, & Hasanah, (2023) *Augmented Reality* ialah teknologi yang mampu memvisualisasikan objek dua dimensi 2D menjadi tampilan 3D secara langsung, yang dapat diakses melalui *smartphone*, laptop, dan perangkat lainnya. Teknologi ini memiliki potensi untuk diterapkan di berbagai bidang, termasuk Pendidikan, khususnya pada proses pembelajaran (Robianto, Andrianof, & Salim, 2022). *Augmented Reality* menggabungkan informasi digital ke dalam rutinitas kehidupan dengan memasukan objek virtual seperti gambar, video, dan objek 3D ke dalam kehidupan nyata. Dengan bantuan *Augmented Reality* peserta didik tidak hanya belajar teori tetapi juga dapat melihat dan berinteraksi langsung dengan materi dalam bentuk visual 3D yang membuat pembelajaran menjadi lebih seru, mudah dipahami, dan sesuai dengan kemajuan waktu. Alfarizi, Nasihudin, & Mahmud, (2024) menyatakan bahwa peserta didik yang belajar menggunakan teknologi *Augmented Reality* memiliki minat lebih besar dalam memahami materi belajar, maka dari itu penggunaan *Augmented Reality* ini menjadi alternatif yang tepat untuk memenuhi kebutuhan belajar di era digital. Hal ini dapat membantu peserta didik mengurangi kesalahan konseptual saat memahami konsep yang sebenarnya. Karena dalam proses belajar pada kurikulum merdeka saat ini peserta didik dihadapkan dengan materi yang cukup kompleks. Khususnya pada mata Pelajaran IPAS. Sejalan dengan pendapat para peneliti terdahulu bahwa hasil penelitian mereka menyimpulkan media komik digital berbantuan *Augmented Reality* cukup efektif untuk meningkatkan penguasaan dalam memahami konsep dan hasil belajar pada mata pelajaran IPAS.

Dilihat dari beberapa pemaparan di atas dan juga dilihat dari proses pembelajaran yang ada pada saat pengamatan berlangsung dilakukan pada kelas IV terdapat permasalahan yaitu peserta didik kesulitan untuk mengingat

dan memahami konsep-konsep ilmiah yang ada pada mata pelajaran IPAS. Wawancara juga dilakukan pada guru IPAS kelas 4 MIN 1 Kota Bandung, beliau menjelaskan kondisi peserta didik yang kurang dalam pemahaman konsep saat pembelajaran berlangsung, salah satunya disebabkan oleh kurangnya alat peraga dalam pembelajaran khususnya pada materi-materi abstrak seperti materi Litosfer dalam Mata Pelajaran IPAS. Hal tersebut menghambat peserta didik untuk memahami materi secara mendalam, karena materi Litosfer memerlukan visualisasi yang jelas untuk dapat dipahami dengan baik. Oleh karena itu fenomena yang terjadi menjadi tantangan tersendiri untuk para pendidik. Media yang sering digunakan di MIN 1 Kota Bandung adalah media gambar berdasarkan buku siswa, media video menggunakan proyektor serta praktikum sederhana pada materi tertentu.

Maka dari itu hal ini menarik untuk dijadikan sebuah penelitian dengan mengembangkan media pembelajaran IPAS yang lebih interaktif, berorientasi pada siswa, dan memanfaatkan teknologi yang sesuai untuk menyediakan lingkungan belajar yang inovatif dan lebih bermakna bagi siswa. Maka penelitian ini menggunakan media interaktif SIKOMAR komik berbantuan *Augmented Reality* pada materi Litosfer kelas 4, uji validasi serta mendeskripsikan bagaimana desain dalam membuat media *Augmented Reality*, juga ingin mengetahui bagaimana respon peserta didik dengan menggunakan media komik berbantuan *Augmented Reality*, dengan judul penelitian yaitu "Pengembangan Media Interaktif SIKOMAR Komik berbantuan *Augmented Reality* pada materi Litosfer Mata Pelajaran IPAS kelas IV MI ".

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan informasi diatas, masalah penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana desain media interaktif SIKOMAR Komik berbantuan *Augmented Reality* yang dikembangkan pada materi Litosfer Mata Pelajaran IPAS?

2. Bagaimana hasil Uji Validitas Media Interaktif SIKOMAR Komik berbantuan *Augmented Reality* yang dikembangkan pada materi Litosfer Mata Pelajaran IPAS?
3. Bagaimana Efektivitas Media Interaktif SIKOMAR Komik berbantuan *Augmented Reality* yang dikembangkan pada materi Litosfer Mata Pelajaran IPAS?
4. Bagaimana Respon siswa dan guru terhadap Media Interaktif SIKOMAR Komik berbantuan *Augmented Reality* yang dikembangkan pada Materi Litosfer Mata Pelajaran IPAS?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan informasi diatas, maka tujuan penelitian ini sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui bagaimana Desain Media Interaktif SIKOMAR Komik berbantuan *Augmented Reality* yang dikembangkan pada materi Litosfer mata Pelajaran IPAS
2. Untuk mengetahui bagaimana Uji Validitas Media Interaktif SIKOMAR Komik berbantuan *Augmented Reality* yang dikembangkan pada Materi Litosfer Mata Pelajaran IPAS
3. Untuk mengetahui efektivitas Media Interaktif SIKOMAR Komik berbantuan *Augmented Reality* yang dikembangkan pada Materi Litosfer Mata Pelajaran IPAS
4. Untuk mengetahui respon siswa dan guru terhadap media interaktif SIKOMAR Komik berbantuan *Augmented Reality* yang dikembangkan pada materi Litosfer mata Pelajaran IPAS

D. Manfaat Hasil Penelitian

1. Manfaat Secara Teoritis
 - a. Penelitian ini mengembangkan media interaktif SIKOMAR Komik berbantuan *Augmented Reality* pada materi Litosfer Mata Pelajaran IPAS Kelas IV.
 - b. Temuan ini dapat menjadi dasar Upaya Pengembangan Media Interaktif SIKOMAR Komik berbantuan *Augmented Reality* untuk meningkatkan

pemahaman pada materi Litosfer mata Pelajaran IPAS yang kompleks dan abstrak pada peserta didik di MI Kelas IV.

2. Manfaat Secara Praktis

- a. Bagi guru media interaktif SIKOMAR Komik berbantuan *Augmented Reality* dapat menjadi alat bantu mengajar yang efektif bagi guru, sehingga mereka dapat menyampaikan materi dengan baik.
- b. Bagi siswa Media Interaktif SIKOMAR Komik berbantuan *Augmented Reality* meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran, sehingga mereka lebih aktif dan berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran.

E. Kerangka Berpikir

Penyampaian materi IPAS yang kurang didukung oleh media konkret menyebabkan peserta didik menghadapi masalah dalam memahami konsep abstrak. Sementara perkembangan kognitif siswa sekolah dasar masih didominasi pada tahap operasional konkret. Hal ini menyebabkan siswa kesulitan memahami materi yang disampaikan, sehingga proses belajar terasa pasif. Oleh karena itu, dalam proses pembelajaran diperlukan media yang dapat secara aktif melibatkan partisipasi siswa.

Menurut Suryani dkk (Setyowati, Hidayati, & Hermawan, 2020) Media Interaktif adalah media yang memungkinkan siswa berinteraksi dengan media tersebut untuk mempraktikkan keterampilan mereka dan menerima umpan balik tentang materi yang disajikan, terutama tentang materi Litosfer di pelajaran IPAS yang sifatnya masih abstrak. Media yang interaktif membantu peserta didik untuk berperan aktif dan termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran yang interaktif dapat dilakukan dengan berbagai cara.

Media Interaktif dapat memberikan bantuan kepada pendidik dalam menyampaikan materi, evaluasi, serta umpan balik dari siswa. Dengan memanfaatkan fasilitas sekolah yang sudah ada menjadi penunjang dalam pengembangan media pembelajaran yang dapat digunakan pendidik seperti, ruang belajar, dan perpustakaan.

Menurut Liu & Zhang (2022) IPAS merupakan mata pelajaran yang mengintegrasikan dua bidang ilmu yang berbeda tetapi saling berhubungan, yakni ilmu alam dan ilmu sosial, sehingga memungkinkan siswa untuk memperoleh pemahaman yang lebih menyeluruh mengenai lingkungan sekitar. Oleh karena itu, penguasaan yang baik terhadap konsep-konsep dasar ini menjadi faktor krusial dalam perkembangan intelektual peserta didik. Penggabungan ini didasarkan atas pertimbangan bahwa siswa pada jenjang sekolah dasar cenderung melihat segala sesuatu secara utuh dan terpadu, selain itu mereka masih ditahap berpikir konkret atau sederhana sehingga penggabungan mata pelajaran IPA dan IPS tersebut diharapkan dapat membuat siswa untuk dapat mengelola lingkungan alam dan sosial dalam satu kesatuan.

Media pembelajaran semakin berkembang inovasi pembelajaran yang kreatif dan inovatif salah satunya seperti komik. Komik adalah kumpulan gambar yang disajikan dalam urutan dan alur tertentu, berbagai tokoh unik ditampilkan dalam cerita komik yang bertujuan untuk memberikan hiburan saat menyampaikan pesannya. Menurut Riwanto & Wulandari (2018) Dengan teknologi yang semakin maju, kreativitas dan inovatif manusia semakin berkembang komik dipadukan dengan *Augmented Reality*.

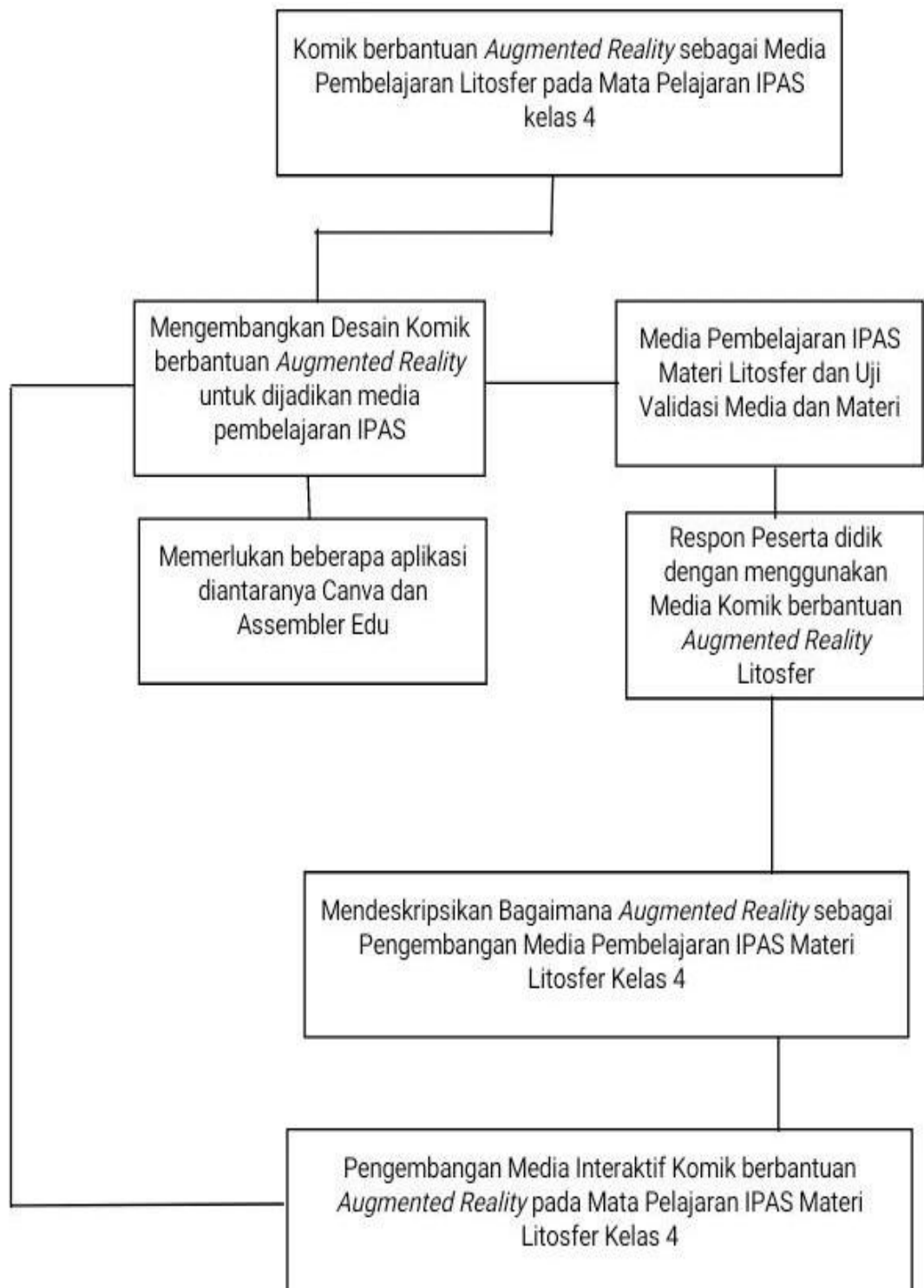
Augmented Reality merupakan media pembelajaran yang sangat menarik dan bermanfaat untuk perkembangan pembelajaran. Dan pemahaman peserta didik terhadap materi. Menurut Putri & Wiguna (2020), *Augmented reality* dikatakan juga sebagai sebuah teknologi yang memperoleh penggabungan secara *Real-time* atau secara nyata terhadap digital yang bertujuan untuk menggabungkan gambar yang ada pada dunia maya yang disalurkan kedalam dunia nyata menggunakan bantuan *Quick Response Code* (Kode QR). Dengan memindai kode QR yang terintegrasi pada komik, pengguna dapat mengakses konten terbaru dan interaktif menggabungkan informasi tercetak dengan pengalaman digital. Kode QR ditampilkan melalui layar monitor, sehingga peserta didik dapat mengakses dengan mudah dari tempat duduk mereka masing-masing.

Augmented Reality adalah alternatif untuk memperoleh pengetahuan yang nyata dan komperhensif. Ini dapat mengurangi kesalahan konseptual yang dilakukan

siswa saat memahami konsep-konsep yang sebenarnya. Oleh karena itu, media komik yang dipadukan dengan bantuan teknologi *Augmented Reality* menawarkan cara baru untuk memvisualisasikan konsep yang kompleks, memungkinkan peserta didik untuk menyaksikan representasi tiga dimensi yang dinamis dari materi pembelajaran. Yang secara signifikan dapat meningkatkan pemahaman mereka. Media pembelajaran dengan *Augmented Reality* memiliki tanggapan yang baik dari peserta didik dan dapat menarik minat belajar peserta didik. Menggunakan media Komik berbantuan *Augmented Reality* dalam pembelajaran IPAS materi Litosfer di kelas IV dapat membuat penyajian materi semakin menarik dan peserta didik lebih mudah memahaminya.



Berdasarkan Uraian diatas kerangka pemikiran dapat dilihat



Gambar 1. 1 Kerangka Berpikir

F. Hasil Penelitian Terdahulu

1. Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Pinatih dan Putra (2021) dalam penelitian yang berjudul "Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Pendekatan Saintifik pada Muatan IPA" Adapun hasil analisis data, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan rancang bangun dan mendeskripsikan validitas komik digital. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Subjek penelitian terdiri dari seorang ahli isi pembelajaran, seorang ahli desain dan media pembelajaran, dan 9 siswa kelas V SD. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan metode observasi, wawancara, dan kuesioner. Analisis data yang digunakan adalah teknik analisis deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian adalah sebagai berikut. (1) Rancang bangun komik digital meliputi lima tahapan yaitu tahap analisis, tahap desain, tahap pengembangan, tahap implementasi, dan tahap evaluasi. (2) Komik digital valid dengan hasil review ahli isi pembelajaran mencapai skor 89% dengan kategori baik, hasil review ahli desain pembelajaran mencapai skor 88% dengan kategori baik, hasil review ahli media mencapai skor 94% dengan kategori sangat baik, hasil uji perorangan mencapai skor 90,6% dengan kategori sangat baik, dan hasil uji kelompok kecil mencapai skor 90,8% dengan kategori sangat baik. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa komik digital layak digunakan di sekolah dasar. Perbedaan peneliti Pinatih dan Putra dengan penelitian yang dilaksanakan oleh peneliti adalah pada peneliti Pinatih dan Putra menggunakan pendekatan *saintific* sedangkan dalam penelitian ini peneliti menggunakan berbantuan *Augmented Reality* dan sasaran objek pada penelitian Pinatih dan Putra Adalah kelas V sedangkan peneliti kelas IV.
2. Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Suganda dkk., (2022) dalam penelitian yang berjudul "Pengembangan Media Komik untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV" adapun hasil analisis data, Jenis penelitian yang digunakan adalah *Research and development*

(RnD) dan menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, and Evaluation*). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengukur peningkatan pada siswa setelah menggunakan media komik berbasis media cetak. Penelitian menggunakan instrument berupa wawancara, observasi, lembar angket validasi ahli materi, lembar angket validasi ahli media, lembar angket validasi praktisi, angket respon siswa, dan soal test untuk mengukur pengetahuan siswa. Penelitian ini dilakukan di SDN 5 Siki, dilihat dari tingkat kelayakan media komik berbasis media cetak ini pada penelitian ini didasarkan pada validasi yang dilakukan oleh ahli materi, ahli bahasa, ahli media dan ahli praktisi. Yang pertama dilihat dari aspek angket validasi ahli materi pembelajaran memperoleh nilai 91,66%, kriteria kevalidan jika dicocokkan yaitu sangat valid sehingga media dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Selanjutnya dari aspek angket ahli media pembelajaran memperoleh nilai 80,76%, kriteria kevalidan jika dicocokkan yaitu valid, selanjutnya dari aspek angket ahli bahasa memperoleh nilai 87,5%, kriteria kevalidan jika dicocokkan yaitu valid sehingga media dapat digunakan dalam proses pembelajaran dan yang terakhir yaitu ditinjau dari aspek angket ahli praktisi guru kelas IV SDN 5 Siki memperoleh nilai 94,4%, kriteria kevalidan jika dicocokkan yaitu sangat valid, sehingga media dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Sedangkan berdasarkan nilai pretest dan posttest digunakan untuk mengukur peningkatan pengetahuan siswa tentang gunung meletus. Nilai pretest memperoleh rata-rata 50,85% dan nilai *posttest* memperoleh nilai 90,71%. Dari perbandingan nilai tersebut dapat diartikan bahwa siswa mengalami peningkatan sebanyak 39,86%. Nilai *pretest* dan *posttest* jika dihitung menggunakan N-Gain nilainya meningkat sebanyak 0,80 termasuk kedalam nilai tinggi. Perbedaan penelitian Suganda dengan penelitian yang dilaksanakan oleh peneliti adalah pada peneliti Suganda terdapat pada variable yaitu untuk meningkatkan hasil belajar siswa, sedangkan penelitian ini hanya memiliki satu variable independent. dan pada penelitian peneliti

berbantuan *Augmented Reality* sedangkan pada penelitian terdahulu tidak.

3. Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Febriyandani dan Kowiyah (2021) dalam penelitian yang berjudul "Pengembangan Media Komik dalam Pembelajaran Matematika Materi Pecahan Kelas IV Sekolah Dasar" dari hasil analisis data, tujuan dari penelitian ini untuk membuat inovasi media pembelajaran matematika pecahan yang efektif, praktis, interaktif dan inovatif. Dalam hal ini metode yang diterapkan adalah metode penelitian kombinasi yang biasa disebut juga *Research & Development* (R&D) dengan menerapkan langkah model ADDIE. Sasaran dipenelitian ini ialah siswa kelas IV. Teknik pengumpulan data dipenelitian ini berupa observasi dan angket. Berdasarkan dengan hasil validitas dari ahli media mendapat hasil total berjumlah 91,6%, ahli materi sebesar 90%. Media komik mendapat respon dari guru sebesar 80% berdasarkan angket respon guru, dan media juga mendapatkan respon siswa sebesar 79,58%. Maka media komik masuk pada kategori layak digunakan sebagai media pembelajaran matematika di kelas IV Sekolah Dasar dan sangat efektif digunakan. Perbedaan penelitian Febriyandani dengan penelitian yang dilaksanakan oleh peneliti adalah pada peneliti Febriyandani terdapat pada objek mata Pelajaran yang diambil pada penelitian febriyandani mengambil mata Pelajaran matematika sedangkan pada penelitian peneliti mengambil mata Pelajaran IPAS dan pada penelitian peneliti dikembangkan menggunakan *Augmented Reality* Sedangkan pada penelitian terdahulu tidak.

Media Komik sebagai pembelajaran mendapatkan respon baik dan layak digunakan sebagai media pembelajaran, oleh karena itu peneliti ingin mengembangkan Media Komik berbantuan *Augmented Reality* sebagai media pembelajaran pada Materi Litosfer Mata Pelajaran IPAS kelas IV MI/SD. Agar proses pembelajaran peserta didik semakin efektif dan menarik.