

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kemajuan teknologi di era globalisasi saat ini berkembang sangat cepat dalam bidang pendidikan, sehingga tidak hanya menuntut lulusan yang memiliki pengetahuan yang luas, tetapi juga menguasai keterampilan secara professional. The significance of technology creates an opportunity for innovation and development of instructional tools that brought a valuable contribution in various institutions and considered as future of education”.¹

Salah satu karakteristik dari pembelajaran abad 21 yakni terdapat teknologi yang berbasis digital yang dapat mempermudah proses pembelajaran. Guru dapat memanfaatkan digitalisasi untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik bagi siswa. Seiring berkembangnya teknologi terutama pada bidang pendidikan perlu adanya peningkatan dalam kegiatan belajar.

Seiring berjalannya zaman, perkembangan IPTEK begitu cepat, sebagai guru atau pendidik diharuskan untuk mempersiapkan diri untuk siap menerima adanya perubahan zaman dalam dunia Pendidikan². Pembelajaran yang efektif dapat dilakukan dengan cara merancang pembelajaran yang menarik bagi siswa. Pembelajaran yang efektif sangat perlu adanya

¹ Joseph R Carreon, “Facebook as Integrated Blended Learning Tool in Technology and Livelihood Education Exploratory”, *International Journal of Educational Technology*, Vol.5, No.2 (2018), h.19–20.

² Verdinandus Lelu Ngongo, Taufiq Hidayat, dan Wijayanto, “Pendidikan Di Era Digital,” *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pasca Sarjana Universitas PGRI Palembang 2* (2019): hlm. 636

perencanaan yang matang. Sebab dari itu untuk memilih media pembelajaran, pendidik harus mempunyai pertimbangan, apakah media itu sudah akrab dengan para siswa, apakah media itu dapat menarik perhatian siswa.

Guru adalah bagian penting dari terselenggaranya pembelajaran agar terciptanya pendidikan nasional. Pendidikan nasional yang berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945. Seperti yang ada dalam UU No. 20 Tahun 2003 Pendidikan Nasional adalah sebagai dasar untuk berpijak, yaitu usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran, agar peserta didik dapat mengembangkan potensi dirinya secara aktif untuk dapat diterima di masyarakat bangsa dan Negara dengan memiliki kekuatan keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan.³

Keberhasilan sebuah pembelajaran dapat dicapai melalui pembentukan komunikasi yang efektif antara komponen belajar.⁴ Bentuk komunikasi dengan harapan dapat membawa hasil yaitu dengan membuat inovasi terbaru. Membuat media pembelajaran yang menarik salah satunya. Media memiliki peran yang sangat vital sebagai alat penyampaian informasi yang digunakan dalam proses pembelajaran. Penggunaan media yang dirancang dengan baik dapat meningkatkan efektivitas dan hasil belajar.

³ Ibid, hlm. 629.

⁴ Khairinal, Suratni Suratno, Resi Yulia Aftiani, "Pengembangan Media Pembelajaran *E-Book* Berbasis *Flip PDF Professional* untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar dan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas X IIS SMA Negeri 2 Kota Sungai Penuh, *Dinasti Review: Jurnal Manajemen Pendidikan dan Ilmu Sosial*, Vol. 2 (Juli 2021), hlm. 459.

Dalam proses pembelajaran, aspek motivasi merupakan hal terpenting. Adakalanya siswa belum berprestasi bukan dari kemampuan dirinya yang kurang, tetapi karena adanya motivasi yang kurang membangun proses pembelajaran.

Motivasi merupakan suatu dorongan yang timbul oleh adanya rangsangan dari dalam maupun dari luar sehingga seseorang berkeinginan untuk mengadakan perubahan aktivitas tertentu lebih baik dari keadaan sebelumnya.⁵ Motivasi siswa timbul dari dorongan atau stimulus yang bisa berasal dari dalam diri mereka sendiri maupun dari faktor lingkungan sekitar.

Sesuai dengan Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang guru dan dosen, setiap guru dan dosen diwajibkan untuk menggunakan teknologi informasi dan komunikasi demi mendukung pelaksanaan kegiatan pengembangan yang bersifat mendidik. Maka, siswa yang berprestasi rendah belum tentu berasal dari kemampuan rendahnya, tetapi disebabkan tidak adanya dorongan atau motivasi yang membangun untuk semangat belajar.

IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) merupakan integrasi dua mata Pelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan pendidikan yang lebih holistik.⁶ Dalam mata Pelajaran IPAS terdapat beberapa pembelajaran yakni mengenai sains dan sosial, yang meliputi kajian alam, teknologi, lingkungan, geografi, sejarah, dan kebudayaan.

Pada pembelajaran IPAS dengan materi Sejarah Kerajaan Hindu dianggap abstrak oleh siswa karena keterbatasan visualisasi. Buku ajar yang disediakan oleh sekolah digunakan sebagai sumber belajar yang kurang menarik siswa dalam segi visual,

⁵ Hamzah, *Teori Motivasi & Pengukurannya*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2006), Hlm. 8.

⁶ Suhelayanti, dkk, *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)*, (Yayasan Kita Menulis, 2023), hlm.3.

sehingga membuat siswa kurang tertarik untuk mempelajari dan memahami materi sejarah. Dibutuhkan media pembelajaran yang inovatif, relevan dengan perkembangan zaman, mampu memvisualisasikan materi secara efektif, serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

Berdasarkan hasil observasi awal, peneliti mewawancarai guru kelas IV C MI Muhammadiyah 1 Pare dan ditemukan bahwa dalam pembelajaran IPAS, guru hanya mengandalkan buku paket tanpa memanfaatkan media pembelajaran lainnya.⁷ Disini ditemukan bahwa kurang adanya upaya mengembangkan media untuk mendukung pembelajaran. Setelah melakukan wawancara di kelas IV C MI Muhammadiyah 1 Pare Kediri, peneliti menemukan bahwa pelajaran sejarah merupakan Pelajaran sulit karena alur ceritanya yang panjang, sehingga ada kebosanan yang muncul.

MI Muhammadiyah 1 Pare Kediri merupakan madrasah yang dapat merancang fasilitas belajar untuk mendukung perkembangan belajar siswa sehingga memudahkan guru untuk melakukan pembelajaran dengan baik. MI Muhammadiyah 1 Pare tersedia sarana dan prasarana yang memadai termasuk perangkat seperti LCD dan layer proyektor, *wifi*, lab computer, dapat mendukung proses pembelajaran. Dalam hal ini pada pembelajaran IPAS di kelas 4C belum menggunakan fasilitas di atas.

Salah satu penggunaan media untuk memanfaatkan ketersediaan fasilitas dan teknologi pada saat ini yaitu penggunaan *Flipbook Digital* berbasis *Augmented Reality (AR)*. Dalam Bahasa Inggris *flipbook* adalah buku lipat. *Flipbook* merupakan lembaran-lembaran kertas menyerupai album.

⁷ Rizki Cahya Ardhanari, wawancara oleh Nisa Nur Faizah, 5 Februari 2025.

Tetapi dalam penelitian ini dibuat berbeda yakni lembaran kertas disertai gambar ataupun video dan berinteraktif yang dikemas lebih mudah, yakni dapat diakses dimanapun dan kapanpun.

Dalam sebuah penelitian dihasilkan paparannya yakni pembelajaran menggunakan teknologi *augmented reality* mampu meningkatkan pemahaman siswa.⁸ *Augmented Reality* adalah teknologi yang mengintegrasikan objek virtual *2D* atau *3D* dan memproyeksikannya dalam lingkungan nyata dan menampilkannya secara langsung dalam waktu nyata. Teknologi ini berfungsi sebagai media pembelajaran yang membantu mempelajari suatu objek agar tampak lebih nyata.

Flipbook digital berbasis *AR* merupakan salah satu media yang dapat dikembangkan untuk permasalahan di atas. *Flipbook digital* menyajikan materi yang dinamis dikemas dalam bentuk digital, sedangkan *AR* dapat memberikan nilai tambahan berupa visualisasi tiga dimensi yang dapat memperbanyak pengalaman belajar siswa.

Augmented Reality dianggap dapat dimanfaatkan untuk menjelaskan dan membantu imajinasi siswa yang tidak dapat dijelaskan melalui visual saja. Penggunaan *AR* menghadirkan unsur hiburan yang dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar dan bermain, sehingga memicu tumbuhnya motivasi belajar pada mereka.

Motivasi merupakan kekuatan dalam diri dan berusaha mempertahankan keberlanjutan aktivitas belajar selama proses pembelajaran. Berdasarkan paparan dari sebelumnya, untuk memberikan inovasi media pembelajaran dan untuk

⁸ Uliontang, dkk., "Pemanfaatan *Augmented Reality* Pada Media Pembelajaran Sejarah Tentang Benda-Benda Bersejarah Peninggalan Kerajaan Majapahit di Trowulan Mojokerto", *Teknika: Engeneering and Sains Journal*, Vol. 4 No. 1 (Juni 2020).

meningkatkan motivasi belajar siswa pada materi sejarah maka peneliti akan membuat media *Flipbook Digital* berbasis *Augmented Reality (AR)*.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah:

1. Bagaimana prosedur pengembangan media pembelajaran *flipbook digital* berbasis *AR* pada mata Pelajaran IPAS materi sejarah kerajaan di Indonesia kelas IV semester II di MI Muhammadiyah 1 Pare Kediri?
2. Bagaimana kelayakan pengembangan media pembelajaran *flipbook digital* berbasis *AR* pada mata Pelajaran IPAS materi sejarah kerajaan di Indonesia kelas IV semester II di MI Muhammadiyah 1 Pare Kediri?
3. Bagaimana peningkatan motivasi belajar siswa di kelas IV semester II MI Muhammadiyah 1 Pare Kediri setelah diterapkan media pembelajaran *flipbook digital* berbasis *AR* pada mata Pelajaran IPAS materi sejarah kerajaan di Indonesia?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

1. Mendeskripsikan prosedur pengembangan media pembelajaran *flipbook digital* berbasis *AR* pada mata Pelajaran IPAS materi sejarah di Indonesia kelas IV semester II di MI Muhammadiyah 1 Kediri.
2. Mengetahui kelayakan pengembangan media pembelajaran *flipbook digital* berbasis *AR* pada mata Pelajaran IPAS materi sejarah di Indonesia kelas IV semester II di MI Muhammadiyah 1 Pare Kediri.

3. Mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa di kelas IV semester II MI Muhammadiyah 1 Pare Kediri setelah diterapkan media pembelajaran *flipbook digital* berbasis *AR* pada mata Pelajaran IPAS materi sejarah kerajaan di Indonesia.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Berikut adalah spesifikasi produk pengembangan pada penelitian ini yaitu:

1. Media Pembelajaran *flipbook digital* berbasis *Augmented Reality (AR)* disajikan melalui *website Heyzine* dan *augmented relality (AR)* yang dibuat pada <https://edu.assemblrworld.com/id>. Nantinya kemasan *augmented relality (AR)* akan disajikan dalam bentuk kode *QR* di dalam *flipbook digital* tersebut.
2. Media Pembelajaran *flipbook digital* berbasis *Augmented Reality (AR)* berisi:
 - a. Materi IPAS yakni Sejarah Kerajaan di Indonesia meliputi Kerajaan Hindu, Kerajaan Buddha, dan Kerajaan Islam
 - b. Latihan soal disetiap sub bab
 - c. Video pembelajaran
3. Media Pembelajaran *flipbook digital* berbasis *Augmented Reality (AR)* disajikan dengan tampilan yang menarik dan interaktif untuk siswa.

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

1. Peserta didik

Dengan adanya penelitian dan pengembangan media ini diharapkan dapat memotivasi dan memahami siswa untuk belajar materi Sejarah Kerajaan di Indonesia.

2. Guru

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat dijadikan referensi tambahan bagi guru dalam pembelajaran serta mendorong peningkatan kreativitas dalam memanfaatkan media digital.

3. Lembaga

Hasil penelitian diharapkan dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang mampu menarik siswa dalam proses pembelajaran Sejarah Kerajaan di Indonesia dalam mata pelajaran IPAS.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

1. Penelitian ini diasumsikan media pembelajaran layak digunakan agar siswa termotivasi untuk mempelajari sejarah Kerajaan di Indonesia lebih dalam dan dari hal tersebut dapat menjadikan kegiatan belajar mengajar lebih menyenangkan.

2. Keterbatasan pengembangan media pembelajaran ini yaitu pengembangan media pembelajaran ini hanya untuk kelas IV semester II (genap). Media ini hanya dapat diakses secara online. Oleh karena itu dalam kegiatan belajar mengajar, baik seorang guru atau siswa memerlukan internet untuk mengakses media pembelajaran tersebut.

Selain itu, karena media pengembangan ini masih *free acces* maka media dapat hilang kapan saja.

G. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu dilakukan untuk menghindari pengulangan penelitian yang serupa. Penelitian terdahulu yang relevan peneliti jelaskan di bawah ini”

Tabel 1.1 Penelitian Terdahulu

Penelitian I	
Judul Penelitian dan Tahun	Pengembangan Media Flipbook Berbasis Augmented Reality Pada Materi Siklus Air Kelas V SDN Bugangan 1. ⁹ Tahun 2023
Nama Peneliti	Penelitian ini ditulis oleh Rospita Atut, dkk dari Universitas PGRI Semarang.
Metode Penelitian	Penelitian ini menggunakan metode analisis data deskriptif kuantitatif. Tujuan dari penelitian ini untuk mengembangkan media <i>flipbook</i> berbasis <i>Augmented Reality</i> untuk membantu siswa memahami materi siklus air.

⁹ Rospita Atus, dkk, “ Pengembangan Media Flipbook Berbasis Augmented Reality Pada Materi Siklus Air Kelas V SDN Bugangan 01”, *Indonesian Journal of Elementary School*, Vol.3 No. 1 (Mei 2023).

Hasil Penelitian	Hasil dari penelitian ini melalui validasi media, materi dan guru kelas V adalah sangat relevan dan memenuhi kriteria. Dengan artian produk tersebut layak dan valid untuk digunakan proses belajar mengajar
Perbedaan	Perbedaannya yakni tempat penelitian, dan materi yang dipakai untuk penelitian.
Persamaan	Persamaan penelitian terdahulu dengan peneitian sekarang yakni sama-sama mengembangkan media <i>flip book</i> berbasis <i>Augmented Reality</i> untuk siswa sekolah dasar.
Penelitian II	
Judul Penelitian dan Tahun	<i>“Flipbook Digital Berbasis Aughmented Reality Materi Balok dan Kubus Siswa Kelas V SDN Sumberjo 1 Kabupaten Blitar”</i> . ¹⁰ Tahun 2023.
Nama Peneliti	Penelitian ini dilakukan oleh Mohammad Fatih, Ala Khomaria, dkk dari Universitas Nahdlatul Ulama Blitar.
Metode Penelitian	Penelitian ini menggunakan metode RnD dengan model ADDIE. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui keefektifan penggunaan flipbook digital agar pemahaman siswa meningkat.

¹⁰ Mohammad Fatih, Ala Khomaria, dkk. “Flip Book Digital Berbasis Aughmented Reality Materi Balok dan Kubus Siswa Kelas V SDN Sumberjo 01 Kabupaten Blitar”, *Jurnal Pendidikan: Riset & Konseptual*, Vol.7 No.3 (Juli 2023).

Hasil Penelitian	Hasil dari penelitian ini yaitu media tersebut telah lolos validasi oleh pakar media, materi, dan bahasa. Uji coba daya tarik oleh guru dan siswa juga menunjukkan daya tarik yang tinggi.
Perbedaan	Perbedaannya yaitu tingkatan kelas SD dan tempat penelitian yang berbeda.
Persamaan	Persamaan dari penelitian sebelumnya dengan penelitian ini adalah tema yang sama sama mengembangkan flip book digital berbasis <i>aughmented rality</i> dan objek yang sama-sama meneliti siswa sekolah dasar.
Penelitian III	
Judul Penelitian dan Tahun	“Pengembangan <i>E-Modul Flip Book</i> Berbasis <i>Augmented Reality</i> Materi Sistem Reproduksi Sapi Mata Pelajaran Agribisnis Ternak Ruminansia Kelas XI SMK PP Padang Mengatas”. ¹¹ Tahun 2023.
Nama Peneliti	Penelitian ini ditulis oleh Nadhira Mazaya Putri dan Lamijan Hadi Susarno dari Universitas Negeri Surabaya.

¹¹ Nadhira Mazaya Putri dan Lamijan Hadi Susarno, “ Pengembangan *E-Modul Flipbook* Berbasis *Augmented Reality* Materi Sistem Reproduksi Sapi Mata Pelajaran Agribisnis Ternak Ruminansia Kelas IX SMK PP Padang Mengatas”, 2023.

Metode Penelitian	Penelitian ini menggunakan metode RnD dengan model ADDIE. Tujuan dari penelitian ini yaitu mengetahui keefektifan media untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IX di SMK Negeri PP Padang Mengatas.
Hasil Penelitian	Hasil dari penelitian ini yakni adanya keefektifan dari media yang dibuat untuk menjadi solusi inovatif.
Perbedaan	Perbedaan penelitian ini yaitu tempat penelitian dan jenjang kelas yang berbeda.
Persamaan	Persamaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah sama-sama menggunakan pengembangan <i>flip book digital</i> .
Penelitian IV	
Judul Penelitian dan Tahun	“Pengembangan <i>Flipbook</i> Berbasis <i>Augmented Reality (AR)</i> Terintegrasi Nilai Islami dan Profil Pelajar Pancasila untuk Meningkatkan Motivasi dan Sikap Peduli Lingkungan”. ¹² Tahun 2024.
Nama Peneliti	Penelitian ini ditulis oleh Anisatul Hidayah dari Universitas Islam Sunan Kalijaga.
Metode Penelitian	Penelitian ini menggunakan metode RnD dengan model ADDIE. Tujuan dari penelitian ini adalah

¹² Anisatul Hidayah, “Pengembangan *Flipbook* berbasis *Augmented Reality (AR)* Terintegrasi Nilai Islami dan Profil Pelajar Pancasila untuk Meningkatkan Motivasi dan Sikap Peduli Lingkungan”, (Skripsi: UIN Sunan Kalijaga, 2024).

	meningkatkan motivasi belajar siswa dan sikap peduli lingkungan yang diintegrasikan dengan nilai Islam dan Pofil Pelajar Pancasila.
Hasil Penelitian	Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa adanya pengaruh media <i>flip book</i> berbasis <i>Augmented Reality (AR)</i> terhadap motivasi dan sikap peduli terhadap lingkungan pada siswa.
Perbedaan	Perbedaan penelitian terdahulu dengan sekarang yaitu objek penelitian dan materi yang ada dalam produk yang berbeda.
Persamaan	Persamaan penelitian terdahulu dengan sekarang yaitu sama-sama mengembangkan produk <i>flipbook</i> berbasis <i>Augmented Reality (AR)</i> untuk siswa sekolah dasar.
Penelitian V	
Judul Penelitian dan Tahun	“Perancangan <i>Flipbook</i> Berbasis <i>Augmented Reality</i> Tentang <i>Molecular Docking</i> ”. ¹³ Tahun 2024.
Nama Peneliti	Penelitian ini ditulis oleh Fauziyatul Iffa dkk dari Universitas Negeri Surabaya

¹³ Fauziyatul Iffah, dkk., “Perancangan *Flipbook* Berbasis *Augmented Reality* tentang *Molecular Docking*”, *Jurnal Inovasi Pembelajaran Biologi*, Vol. 5 No. 1 (Maret 2024).

Metode Penelitian	Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Tujuan dari penelitian ini adalah mendesain bahan ajar berupa <i>flipbook</i> berbasis <i>augmented reality</i> mengenai <i>molecular docking</i> yang dapat dimanfaatkan untuk mahasiswa dan calon peneliti.
Hasil Penelitian	Hasil dari penelitian ini adalah menghasilkan bahan ajar berupa <i>flipbook</i> yang ditambah dengan <i>augmented reality</i> dan fitur <i>games</i> sederhana sebagai sarana latihan soal.
Perbedaan	Perbedaan penelitian terdahulu dengan sekarang yaitu materi yang digunakan sebagai isi <i>flipbook</i> dan objek penelitian yang berbeda.
Persamaan	Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian sekarang yaitu sama-sama mengembangkan <i>flipbook</i> berbasis <i>augmented reality</i> .

H. Definisi Istilah

Definisi istilah ditujukan agar menghindari pemahaman dan penafsiran yang berbeda dari istilah judul penelitian. Sesuai dengan judul penelitian yaitu Pengembangan Media Pembelajaran *Flipbook Digital* berbasis *Augmented Reality (AR)* untuk meningkatkan Motivasi Belajar Pada Mata Pelajaran IPAS Materi Sejarah Kerajaan di Indonesia Kelas IV Semester II di MI Muhammadiyah 1 Pare. Maka definisi istilah yang perlu dijelaskan yakni:

1. Media pembelajaran merupakan alat atau sarana yang digunakan untuk membantu proses pembelajaran dan mengkomunikasikan informasi dengan siswa.¹⁴

Media Pembelajaran merupakan sebuah alat perantara yang bertujuan untuk memahami dan memudahkan proses pembelajaran. Media pembelajaran juga dapat diartikan sebagai sumber materi untuk membangkitkan pikiran dan perhatian pengguna sehingga akan mendorong keingintahuan. Media yang dimaksud dalam penelitian ini adalah *Flipbook digital* berbasis *Augmented Reality (AR)*.

2. *Flipbook digital* adalah penyajian bahan ajar mandiri yang disusun secara terstruktur dalam unit pembelajaran kecil untuk mencapai tujuan tertentu. Materi ini disajikan dalam format digital yang dilengkapi dengan elemen multimedia dan fitur tombol kontrol agar penggunaan dapat berinteraksi lebih aktif dengan media tersebut.¹⁵

Flipbook digital berbasis *Augmented Reality (AR)* adalah lembaran kertas berisi materi yang dikemas dalam internet dan digabungkan dengan informasi yang seolah-olah nyata di dekat kita. *Flipbook digital* dalam penelitian ini yaitu Kumpulan informasi mengenai sejarah Kerajaan di Indonesia dilengkapi dengan gambar, soal, video pembelajaran dan ditambah dengan

¹⁴ Sri Rahayu, *Media Pembelajaran Konsep Dasar, Teknologi dan Implementasi Dalam Model Pembelajaran*, (Medan, UMSU Press, 2024), hlm. 2.

¹⁵ Mutiara Saparina, dkk., "Kelayakan *Flipbook Digital* Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Lingkaran di Kelas VIII SMP", *Program Studi Pendidikan Matematika FKIP Untan Pontianak*.

gambar yang mirip dengan objek nyata yakni *augmented reality (AR)*.

3. Mata Pelajaran IPAS adalah salah satu pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar yang memuat tentang sains dan sosial, yang meliputi kajian tentang alam, teknologi, lingkungan, geografi, sejarah, dan kebudayaan.¹⁶

Pada penelitian ini mata pelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) kelas IV pada semester II (genap). Salah satu materi pada semester genap yakni Sejarah Kerajaan di Indonesia yang terdiri dari Kerajaan Hindu, Kerajaan Buddha, dan Kerajaan Islam.

¹⁶ Suhelayanti, dkk., *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)*, (Yayasan Kita Menulis, 2023), hlm. 4