

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Definisi Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan sarana yang dapat mendukung proses pembelajaran sehingga lebih mudah dalam menyampaikan pesan dan menjadi lebih lugas serta mendidik, atau tujuan pembelajaran dapat direalisasikan dengan optimal, baik secara efektif maupun efisien. Istilah "media" berasal dari bahasa Latin "medius", yang berarti "tengah", "perantara", atau "pengantar". Menurut Wulandari, A. P. Dkk, (2023) Media pembelajaran berperan sebagai alat bantu bagi guru dalam menyampaikan materi secara lebih sederhana. Dengan adanya media, diharapkan minat siswa terhadap topik yang dipelajari dapat meningkat.

Adanya media dalam proses belajar membantu siswa untuk memahami materi yang dipelajari. Media pembelajaran harus dapat memenuhi kebutuhan siswa, sehingga penyajiannya perlu disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Terdapat beragam jenis media pembelajaran, di mana setiap jenis memiliki kelebihan dan kekurangan dalam penerapannya. Diantaranya adalah alat peraga; Kelebihan media ini dapat dipercaya karena tampilannya natural dan mudah diingat, sedangkan kelemahan media ini mudah hilang. Selanjutnya Media Foto/Gambar, kelebihan media pembelajaran ini adalah mudah disebarluaskan dan merangsang minat. Pada

saat yang sama, kerugiannya memerlukan alat tambahan dan hanya efektif untuk kelompok kecil.

Berikutnya adalah media pembelajaran berbasis permainan. Kelebihan media ini antara lain melibatkan pengguna sebagai penentu hasil akhir dan meningkatkan kreativitas, keaktifan, dan keterampilan dalam pemecahan masalah. Sementara itu, kekurangan dari media ini adalah membutuhkan alat tambahan dan keahlian khusus untuk membuat media pengajaran. Dengan segala kelebihan media pembelajaran berbasis permainan, media pembelajaran ini dinilai memadai dan efisien (Ibarra-Cisneros, et al., 2019; Muniroh, 2021; Sandrone & Carlson, 2021; Windawati & Koeswanti, 2021).

Kriteria dalam memilih media pembelajaran menurut Wulandari et al. (2023) mengacu pada berbagai aspek, teks ini mencakup tujuan penggunaan media, target pengguna, kelebihan dan kekurangan media yang digunakan, biaya pembuatan, serta ketersediaan bahan ajar. Setiap media pembelajaran memiliki karakteristik yang berbeda, sehingga guru perlu untuk menyesuaikan media yang akan digunakan dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran, guru perlu cermat dan selektif dalam memilih media pembelajaran agar dapat mencapai hasil yang efektif dalam proses belajar mengajar. Pemilihan media yang dapat berperan dalam menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

b. Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran bertujuan untuk mendukung penyampaian materi serta menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan efektif. Pemilihan media pembelajaran yang sesuai dapat mempermudah guru dalam

menyampaikan materi secara lebih terstruktur, sehingga memudahkan siswa dalam memahaminya. Menurut Wulandari et al. (2023) Secara keseluruhan, untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran, media pembelajaran sangat penting dalam membantu guru dalam penyampaian materi.

Secara khusus, terdapat beberapa keuntungan media. Kementerian Pendidikan Nasional telah mengidentifikasi delapan manfaat yang diperoleh dari penggunaan media dalam proses pembelajaran, yaitu penyampaian materi yang lebih terpadu, proses pembelajaran yang menjadi lebih menarik, peningkatan interaktivitas dalam pembelajaran, efisiensi waktu dan tenaga, peningkatan hasil belajar siswa, fleksibilitas dalam lokasi pembelajaran, peningkatan sikap positif siswa terhadap materi, serta transformasi peran guru menjadi lebih positif dan produktif.

Berdasarkan teori yang telah diuraikan, sehingga dapat disimpulkan bahwa salah satu komponen kunci yang mendukung keberhasilan proses pembelajaran adalah media pembelajaran. Media yang dirancang tidak hanya mempermudah penyampaian materi, Namun, media juga berperan penting dalam memberikan pengalaman pendidikan yang lebih menarik dan interaktif kepada siswa. Dengan demikian, diharapkan bahwa pembuatan media kartu norma berbasis augmented reality ini akan sangat meningkatkan pemahaman siswa terhadap norma-norma yang relevan.

2. Media Pembelajaran Kartu Norma

a. Definisi Media Pembelajaran Kartu Norma

Secara leksikal, istilah dasar media berasal dari kata Latin medium yang berarti “antara”. Menurut Wulandari, A. P. Dkk, (2023) media merupakan sebuah alat yang akan mendukung guru dalam proses pembelajaran serta penyampaian materi agar siswa memiliki minat serta ketertarikan terhadap pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran sebaiknya dipilih dengan cermat agar sesuai dengan tujuan dan materi pembelajaran. Selain itu, guru harus mempertimbangkan karakteristik siswa dalam memilih media yang tepat. Menurut Sanaky (2015) dalam Dewi & Budiana, (2018:4) Kata kunci dalam media pembelajaran meliputi beberapa aspek penting, yaitu keberadaan alat atau instrumen yang digunakan sebagai pengantar, kegiatan penyampaian informasi atau materi ajar, peran instrumen fisik dalam proses penyampaian materi, adanya sumber belajar yang menjadi asal informasi ajar, serta interaksi antara siswa, guru, materi ajar, dan tujuan pembelajaran.

Salah satu sumber pengajaran terbaik untuk meningkatkan pemahaman siswa sekolah dasar adalah media kartu bergambar, terutama untuk materi berbasis konsep seperti norma. Kartu pembelajaran dapat digunakan sebagai alat untuk simulasi, diskusi, maupun permainan edukasi. Media kartu mempunyai ciri khas yaitu dalam penyampaian informasi dalam bentuk visual dan narasi singkat, sehingga membantu siswa belajar secara mandiri maupun kolaborasi. Media kartu tidak hanya sebagai media saja, tetapi juga menjadi bagian dari bahan ajar karena di dalamnya terdapat informasi dan pesan dari bahan ajar tersebut (Sumardjan, et al., 2017:69).

Hasanah et al., 2019 dalam Mulyanti et al. (2023) mengatakan bahwa media kartu bergambar merupakan media pembelajaran yang memiliki dua sisi yang berbeda. Satu sisi terdapat gambar, teks, atau simbol, sementara di sisi lainnya disajikan definisi atau deskripsi yang berkaitan dengan gambar tersebut. Hal ini bertujuan untuk membantu siswa mengingat dengan lebih mudah. Dalam proses pembelajaran, media flashcard digunakan dengan cara menunjukkan satu flashcard kepada siswa dalam satu waktu.

Dari definisi di atas dapat disimpulkan bahwa kartu norma merupakan media visual yang digunakan untuk pembelajaran, berbentuk kertas tebal persegi panjang yang memuat gambar dan kata-kata yang sesuai dengan gambar tersebut. Media ini dirancang untuk menyampaikan informasi secara ringkas, namun tetap jelas dan menarik perhatian siswa. Kartu norma dirancang dengan menggabungkan elemen visual dan teks yang relevan, sehingga memudahkan siswa dalam memahami konsep norma. Media ini tidak hanya memberikan kemudahan bagi guru dalam mengajarkan materi secara kreatif, tetapi juga membantu siswa agar menjadi lebih aktif dan antusias dalam memahami serta menerapkan norma-norma tersebut dalam kehidupan.

b. Kelebihan Media Pembelajaran Kartu Norma

Media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* (AR) adalah sebuah inovasi dalam dunia pendidikan yang menggabungkan dan memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan proses belajar mengajar. Media ini dirancang guna memvisualisasikan materi secara interaktif dan menarik dalam bentuk 3D, sehingga siswa merasa tidak bosan saat proses pembelajaran dan

meningkatkan minat belajar siswa. Berikut kelebihan dari media kartu norma berbasis *Augmented Reality*

- 1) Media yang interaktif dan menarik
- 2) Mempermudah pemahaman materi
- 3) Meningkatkan motivasi belajar
- 4) Mendorong pembelajaran mandiri

Media pembelajaran kartu norma berbasis augmented reality ini akan membantu siswa dalam meningkatkan kualitas belajar. Dengan memanfaatkan teknik dan materi pembelajaran, media ini mampu menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan disesuaikan dengan kebutuhan masing-masing siswa. Media kartu norma berbasis *augmented reality* berpotensi menjadi salah satu solusi tantangan pendidikan di era digital.

c. Kelemahan Media Pembelajaran Kartu Norma

Meskipun media pembelajaran kartu penerapan norma berbasis *augmented reality* memiliki berbagai keunggulan, terdapat beberapa kelemahan yang perlu diperhatikan. Berikut adalah beberapa kelemahan dari media pembelajaran tersebut:

- 1) Ketergantungan pada perangkat teknologi
- 2) Biaya pengembangan
- 3) Keterbatasan materi
- 4) Resiko distraksi

Media pembelajaran berupa kartu norma yang berbasis augmented reality memiliki potensi yang sangat besar untuk meningkatkan kualitas

proses belajar mengajar, terutama dalam memvisualisasikan materi yang sulit dipahami secara konvensional. Namun, keberhasilan media ini sangat bergantung pada ketersediaan fasilitas teknologi dan kemampuan pengguna dalam mengoperasikannya. Oleh karena itu, diperlukan strategi yang tepat dalam pengembangan dan penerapan media ini agar dapat memberikan manfaat maksimal bagi proses pembelajaran.

d. Langkah-Langkah Pemanfaatan Media

Dalam upaya meningkatkan pemahaman siswa terkait materi penerapan norma dalam kehidupan, akan dirancang sebuah media kartu penerapan norma berbasis *augmented reality* yang dapat digunakan secara interaktif. Adapun langkah-langkah dari pemanfaatan media kartu penerapan norma berbasis *augmented reality* yaitu sebagai berikut:

1) Persiapan media dan siswa

- (a) Guru menyiapkan alat dan bahan ajar
- (b) Guru memastikan media kartu penerapan norma tersedia dan siap digunakan
- (c) Aplikasi pendukung *augmented reality* di instal pada *smartphone*
- (d) Guru memberikan penjelasan singkat terhadap siswa terkait penggunaan media

2) Pengelompokan siswa

- (a) Siswa dibagi dalam kelompok kecil agar pembelajaran berjalan lebih interaktif
- (b) Setiap kelompok akan mendapatkan beberapa kartu penerapan norma

3) Pembagian LKPD dan kartu

- (a) Guru membagikan LKPD kepada setiap kelompok
- (b) Setiap kelompok akan mendapatkan kartu penerapan norma dan buku panduan penggunaan media kartu norma

4) Pengisian LKPD

- (a) Siswa memindai kartu penerapan norma menggunakan aplikasi *augmented reality* yang telah di instal untuk mendapatkan informasi tambahan dalam pengerjaan LKPD
- (b) Informasi yang didapatkan akan digunakan dalam mengisi LKPD yang telah disediakan
- (c) Siswa mencatat contoh-contoh apa saja yang ada sesuai penerapan norma

5) Diskusi dan kolaborasi

- (a) Setiap kelompok mendiskusikan hasil kerja mereka berdasarkan informasi dari media kartu penerapan norma dan LKPD
- (b) Pada LKPD terdapat kolom untuk mencatat hasil pendapat atau kesimpulan kelompok untuk nantinya dapat dipresentasikan

6) Presentasi hasil kerja kelompok

- (a) Setelah mengisi LKPD, setiap kelompok dipersilakan untuk mempresentasikan hasil kerja mereka
- (b) Guru dan siswa dari kelompok lain memberikan tanggapan kepada kelompok yang sedang melakukan presentasi.

7) Refleksi dan evaluasi

- (a) Guru mengarahkan siswa untuk merefleksikan pengalaman belajar siswa

- (b) Guru memberikan soal evaluasi guna untuk mengukur pemahaman siswa terkait materi penerapan norma

8) Tindak lanjut

- (a) Guru memberikan tugas tambahan sebagai tindak lanjut, seperti menyusun cerita singkat tentang pengalaman siswa dalam penggunaan media dan sampai mana pemahaman siswa terkait materi penerapan norma setelah penggunaan media serta membuat laporan tentang penerapan norma apa saja yang sudah dilakukan di lingkungan sekitar
- (b) Tugas akan dikumpulkan untuk melihat sejauh mana siswa mampu menerapkan norma dalam kehidupan sehari-hari

3. *Augmented Reality*

Menurut Aditia, R. (2024). Teknologi yang dikenal sebagai *augmented reality* mengintegrasikan komponen-komponen digital, baik objek dua maupun tiga dimensi kedalam lingkungan nyata yang interaktif. Teknologi ini memungkinkan proyeksi data kontekstual yang disesuaikan, sehingga pengguna dapat mengamati secara visual dan berinteraksi dengan objek virtual secara *real-time*. *Augmented Reality (AR)* adalah teknologi yang menggabungkan objek virtual dua atau tiga dimensi ke dalam lingkungan nyata dengan cara yang interaktif dan mendalam. Teknologi ini memproyeksikan objek virtual tersebut secara *real-time*. Untuk menampilkan gambar tiga dimensi, sistem *Augmented Reality (AR)* perlu melakukan pemindaian atau pemetaan terlebih dahulu pada lingkungan di mana objek virtual akan diletakkan. Selanjutnya, proses tracking dilakukan terhadap target gambar

untuk menentukan posisi objek virtual. Setelah objek dikenali dan dianalisis, posisi serta orientasinya ditetapkan, dan komputer akan memproses pencitraan objek tersebut untuk ditampilkan pada perangkat display (Rico & Armanto, 2020).

Augmented Reality (AR) adalah sebuah komponen dari lingkungan virtual (VE), yang sering kali disebut sebagai realitas virtual (VR). AR menggabungkan elemen dunia nyata dengan objek virtual yang ditambahkan secara digital, menciptakan pengalaman di mana kedua dunia tersebut saling terintegrasi. Dengan menggunakan perangkat seperti smartphone, tablet, atau kacamata *Augmented Reality* (AR), pengguna dapat melihat objek virtual yang berinteraksi dengan lingkungan fisik nyata di sekitarnya. Ini memungkinkan pengalaman interaktif di mana pengguna dapat memahami dan berinteraksi dengan informasi serta lingkungan secara simultan (Pradiatiningtyas, 2021).

Augmented Reality (AR) berbeda dengan *virtual reality* yang sepenuhnya mengubah pengalaman dunia nyata, AR berperan untuk memperkaya atau melengkapi realitas yang sudah ada. Teknologi ini mengkombinasikan elemen nyata dengan objek virtual, objek virtual tersebut berfungsi untuk melengkapi, bukan menggantikan, elemen nyata yang ada (Nurhadi, et al., 2019).

Menurut Azuma (1997: 2) dalam (Aripin & Suryaningsih, 2019), *Augmented Reality* (AR) didasarkan pada tiga prinsip utama:

- a. Penggabungan Lingkungan Nyata dan Virtual: *Augmented Reality* (AR) mengintegrasikan elemen-elemen virtual dengan lingkungan fisik yang nyata. Ini berarti objek digital ditambahkan ke dalam pandangan dunia

nyata yang dilihat oleh pengguna, sehingga menciptakan pengalaman di mana kedua dunia tersebut saling berinteraksi.

- b. Berjalan Secara *Real-Time*: Teknologi *Augmented Reality* (AR) beroperasi dalam waktu nyata, artinya objek-objek virtual ditampilkan secara bersamaan dengan lingkungan fisik tanpa penundaan yang signifikan. Teknologi ini memungkinkan pengguna untuk melihat dan berinteraksi secara langsung dengan objek virtual saat mereka bergerak dan berinteraksi dengan lingkungan dunia nyata.
- c. Integrasi Objek dalam Tiga Dimensi: *Augmented Reality* (AR) melibatkan integrasi objek virtual ke dalam lingkungan nyata dalam format tiga dimensi. Ini berarti bahwa objek maya diposisikan dan disesuaikan dengan kedalaman dan perspektif lingkungan fisik, sehingga tampak sebagai bagian dari dunia nyata dan berinteraksi secara harmonis dengan elemen fisik di sekelilingnya.

Ada dua jenis metode yang digunakan dalam pembuatan *Augmented Reality* (Efendy, et al., 2021), yaitu:

- a. *Marker-Based Tracking*

Marker-Based Tracking umumnya memanfaatkan ilustrasi hitam-putih berbentuk persegi dengan batas hitam tebal dan latar belakang putih. Penanda ini memungkinkan komputer untuk mengenali serta menentukan posisi dan orientasi objek dalam ruang dan menciptakan lingkungan 3D yang terdiri dari koordinat (0,0,0) dan sumbu X, Y, dan Z. Teknologi ini telah dikembangkan sejak tahun 1980-an dan mulai diterapkan dalam *Augmented Reality*. Menurut Lyu, metode *Augmented Reality* berbasis

penanda memanfaatkan fitur kamera pada perangkat seluler untuk menganalisis penanda yang tertangkap dalam video. Informasi tentang posisi penanda juga memungkinkan pengguna untuk menggerakkan perangkat dan melihat model virtual dari berbagai sudut pandang.

b. Markerless Augmented Reality

Salah satu metode yang kini semakin berkembang dalam dunia *augmented reality* adalah *augmented reality* tanpa penanda. Metode ini memungkinkan pengguna untuk tidak perlu menggunakan penanda khusus untuk menghadirkan elemen digital. Berbagai teknik yang dapat diterapkan dalam pendekatan ini meliputi pelacakan wajah, pelacakan objek 3D, pelacakan gerakan, serta pelacakan menggunakan GPS.

4. Pendidikan Pancasila

a. Konsep dasar Pendidikan Pancasila

Pendidikan Pancasila memegang peranan yang sangat penting, karena nilai-nilai yang terkandung di dalamnya berfungsi sebagai pedoman dalam membentuk sikap dan perilaku dalam menjalani kehidupan berbangsa dan bernegara. Nilai-nilai ini bersumber dari pandangan hidup serta budaya yang berkembang di masyarakat Indonesia. Oleh karena itu, penerapan pendidikan Pancasila di sekolah-sekolah menjadi hal yang sangat penting. (Sa'diyah, M. K., & Dewi, D. A. 2022)

Pendidikan Pancasila merupakan usaha yang dilakukan untuk mengajarkan kepada siswa tentang prinsip-prinsip inti yang ditemukan dalam Pancasila sehingga prinsip-prinsip tersebut dapat berfungsi sebagai kerangka tentang bagaimana mereka harus berpikir, bertindak, dan

berperilaku. Undang-Undang Nomor 2 Tahun 1989 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Magdalena et al. (2020) Menjelaskan bahwa pendidikan Pancasila memiliki tujuan untuk memberikan kepada siswa pengetahuan dan keterampilan dasar yang diperlukan dalam memahami hubungan antara warga negara dan negara.. Selain itu, Pendidikan Persiapan Bela Negara (PPBN) juga bertujuan untuk menjadikan mereka sebagai warga negara yang dapat diandalkan oleh bangsa dan negara kesatuan Republik Indonesia.

Pendidikan Pancasila bertujuan untuk membentuk karakter siswa sehingga mereka dapat mencerminkan nilai-nilai Pancasila, yaitu ketuhanan, kemanusiaan, persatuan, kehati-hatian, dan keadilan sosial. Ki Hadjar Dewantara mengatakan bahwa pendidikan adalah upaya membangun karakter individu sesuai dengan budaya dan nilai-nilai bangsa. Pendidikan Pancasila, menurutnya adalah bagian dari pendidikan karakter yang berakar pada nilai-nilai asli bangsa Indonesia, seperti gotong royong, toleransi, dan rasa keadilan. Hakikat pendidikan Pancasila di sekolah dasar merupakan suatu program yang berlandaskan pada nilai-nilai Pancasila. Program ini bertujuan untuk mengembangkan sikap dan nilai-nilai moral yang berakar dari budaya bangsa, guna membentuk karakter peserta didik dalam menjalani kehidupan sehari-hari (Magdalena et al. 2020)

b. Tujuan pendidikan Pancasila

Pendidikan Pancasila menurut Pancasila dan UUD 1945, memiliki fungsi untuk mengembangkan keterampilan serta meningkatkan kualitas

hidup, harkat, dan martabat manusia Indonesia. Semua itu dilakukan sebagai upaya untuk mewujudkan tujuan yang terkandung dalam Pancasila (Endang & Putri (n.d.). Menurut Oktari (2021) dalam Musthofa Akhyar & Dewi (2022) Pancasila adalah ideologi bangsa Indonesia yang berfungsi sebagai dasar negara, pedoman hidup bangsa, dan sumber dari segala aturan yang mengatur keberadaan bangsa Indonesia. Pancasila juga merupakan cita-cita, landasan, pandangan hidup, serta pemahaman yang menjadi pijakan bagi bangsa ini.

Dalam hal ini dapat disimpulkan bahwa pendidikan Pancasila pada siswa sekolah dasar bertujuan:

- (1) Mengembangkan pemahaman siswa tentang norma dan nilai Pancasila secara nyata.
- (2) Menanamkan sikap dan perilaku yang sejalan dengan nilai-nilai Pancasila, seperti semangat gotong royong, disiplin, dan toleransi, sangat penting dalam upaya mengembangkan karakter siswa.
- (3) Mengembangkan karakter siswa sehingga mereka dapat tumbuh menjadi warga negara yang bertanggung jawab, berintegritas, dan memiliki dedikasi tinggi terhadap bangsa.
- (4) Meningkatkan kesadaran siswa akan pentingnya hidup sesuai norma dalam kehidupan bermasyarakat.

Tujuan pembelajaran Pendidikan Pancasila adalah untuk membentuk siswa yang tidak hanya memiliki pengetahuan yang luas, tetapi juga berakhlak mulia dan memiliki ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa. Pembelajaran pendidikan Pancasila dirancang untuk

membekali siswa dengan kompetensi kewarganegaraan, yang meliputi pengetahuan, keterampilan, dan etika kewarganegaraan. Melalui proses pembelajaran ini, diharapkan siswa dapat memahami, menerapkan, dan mengamalkan serta menghormati nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari (Rudiawan, R., & Asmaroini, A. P.(2022).

c. Materi pendidikan Pancasila: Norma dalam kehidupan

Norma adalah aturan atau pedoman yang berfungsi mengatur perilaku manusia dalam kehidupan bermasyarakat. Materi ini penting dalam Pendidikan Pancasila karena mengajarkan siswa untuk memahami dan menjalankan norma sebagai bagian dari nilai Pancasila. Dalam kehidupan sehari-hari, setiap individu terus-menerus berinteraksi dengan orang dan kelompok lain. Interaksi sosial ini umumnya didasarkan pada adat dan norma yang berlaku di masyarakat. Contohnya, interaksi yang terjadi dalam lingkungan keluarga, sekolah, masyarakat, dan lingkungan lainnya menunjukkan pentingnya nilai-nilai dan aturan yang mengatur hubungan antarindividu.

Pendidikan Pancasila berperan penting dalam membentuk kedisiplinan norma dengan menjadikannya sebagai mata pelajaran yang bertujuan untuk mendidik warga negara, pendidikan ini mengajarkan pemahaman dan pelaksanaan hak serta tanggung jawab mereka. Tujuan utamanya adalah menciptakan individu yang cerdas, terampil, berkarakter, dan taat terhadap norma-norma yang berlaku. Sebagai komponen penting dalam pendidikan, Pendidikan Pancasila perlu menyampaikan materi yang

relevan dan mengaitkannya dengan norma-norma yang berlaku di masyarakat (Adisel, A. dkk. 2021).

Menurut Wibowo, A., & Sugitanata, A. (2023) Norma adalah pranata yang mengatur hubungan antara individu dalam kehidupan bermasyarakat. Norma berisi perintah dan larangan yang bertujuan menjaga keteraturan sosial. Agar lebih jelas dan terstruktur, perintah dan larangan yang ada perlu diimplementasikan dalam norma hukum yang jelas dan konkret. Aturan-aturan ini selanjutnya dikenal sebagai hukum.

Norma dapat dikategorikan ke dalam beberapa jenis sebagai berikut:

- (1) **Norma agama** : Aturan yang berasal dari ajaran agama, seperti kewajiban beribadah, berbuat baik, dan tidak menyakiti sesama.
- (2) **Norma kesusilaan** : Menurut Suprpto Wahyunianto dalam bukunya Menuju Sekolah Berkarakter Berbasis Budaya (2020), Norma kesopanan berasal dari suara hati nurani manusia dalam bertindak. Norma ini bersifat lokal dan berlaku di masyarakat tertentu. Melanggar norma tersebut bisa mengakibatkan sanksi sosial, seperti pengucilan atau perasaan penyesalan bagi individu yang melanggar.
- (3) **Norma kesopanan** : Aturan yang berkaitan dengan perilaku baik dan sopan dalam kehidupan sehari-hari.
- (4) **Norma hukum** : Aturan yang dibuat oleh lembaga resmi negara dan bersifat tertulis. Norma ini memiliki sanksi yang tegas dan mengikat seluruh anggota masyarakat. Norma hukum bertujuan untuk menciptakan keadilan, ketertiban, dan perlindungan hak serta kewajiban setiap individu.

Jenis-jenis norma di atas saling berhubungan dan melengkapi dalam mengatur kehidupan bermasyarakat. Norma agama dan kesusilaan menekankan pada aspek moral dan spiritual, sedangkan norma kesopanan berfokus pada etika sosial dan norma hukum berperan sebagai aturan yang bersifat formal dan memiliki sanksi tegas apabila dilanggar atau tidak di patuhi. Dengan memahami dan mematuhi norma-norma tersebut, individu dapat berkontribusi pada terciptanya masyarakat yang harmonis dan tertib.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

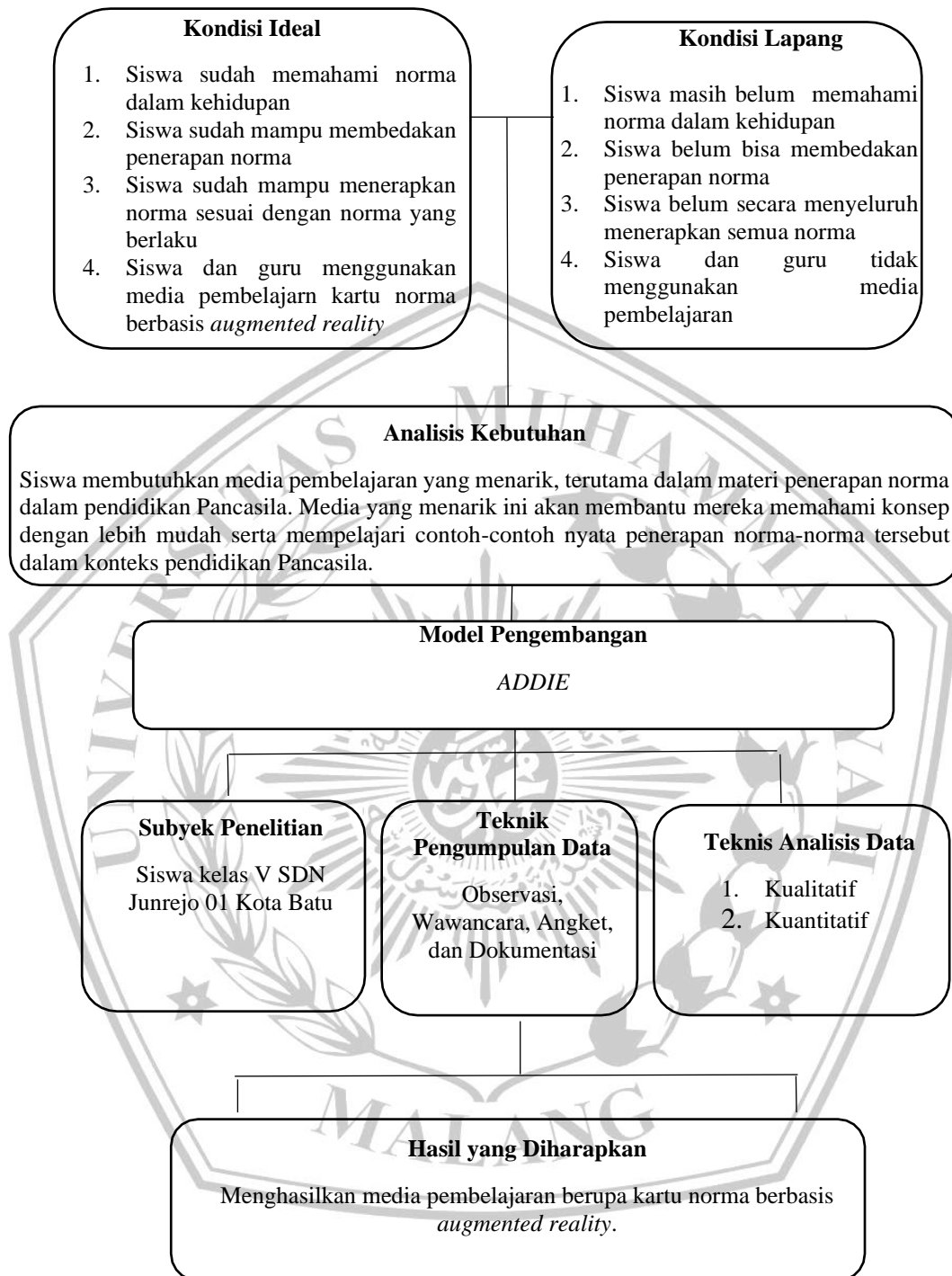
Tabel 2. 1 Penelitian yang Relevan

Judul dan Identitas Peneliti	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
Wibowo et al. (2022) Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis <i>Augmented Reality</i> pada Materi Pengelolaan Hewan Kelas V Sekolah Dasar.	Temuan penelitian tentang media pembelajaran berbasis <i>augmented reality</i> (AR) menunjukkan bahwa media ini sangat layak dan memiliki tingkat validitas yang tinggi ketika digunakan di kelas. Validasi yang dilakukan oleh ahli media menghasilkan skor 84,54%, sedangkan validasi oleh ahli materi mencapai 86,5%. Dengan demikian, rata-rata persentase validasi dari kedua ahli adalah 85,52%, yang termasuk dalam kategori validitas tinggi (81%-100%). Temuan ini menegaskan bahwa media tersebut sangat valid untuk diterapkan dalam kegiatan pembelajaran.	Adapun persamaan dengan penelitian ini yaitu pada penelitian terdahulu dilakukan penelitian terkait implementasi penggunaan teknologi <i>Augmented Reality</i> dalam pembelajaran.	Perbedaan dari dua penelitian tersebut yaitu fokus materi, selain itu pada penelitian terdahulu hanya berfokus pada pengembangan media pembelajaran berbasis <i>Augmented Reality</i> sedangkan pada penelitian ini memfokuskan pada pengembangan media kartu norma berbasis <i>Augmented Reality</i> .
Lifa Panduwinata, Nurul Wulandari, Mokhammad Nurrudin (2021) Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis <i>Augmented Reality</i> (AR) pada Materi Prosedur Penyimpanan Arsip	Farida Ruri Aeni dan Zanky Disimpulkan bahwa pengembangan ini berhasil. Hal ini sejalan dengan harapan untuk meningkatkan pemahaman siswa mengenai proses kearsipan, yang pada gilirannya memudahkan pengajaran sistem kearsipan.	Persamaan dari penelitian ini yaitu sama-sama mengembangkan media berbasis <i>augmented reality</i>	Penelitian ini berfokus pada pengembangan media pembelajaran kartu norma berbasis AR sedangkan penelitian terdahulu memfokuskan pada pengembangan media ajar berbasis AR untuk materi prosedur penyimpanan arsip

Judul dan Identitas Peneliti	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
Syahrani, S. A., Saputra, H. H., & Astria, F. P. (2024) Pengembangan Media Berbasis <i>Augmented Reality Book</i> pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas 4 SDN 5 Mataram	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa validasi media ARB memperoleh skor rata-rata 87,5 dengan persentase akhir mencapai 88%. Hal ini menunjukkan bahwa media tersebut termasuk dalam kategori "sangat valid". Dengan demikian, dapat disimpulkan dari analisis data bahwa media berbasis ARB dalam mata pelajaran IPA tergolong valid dan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.	Penelitian terdahulu dan penelitian ini sama-sama berfokus pada pengembangan media pembelajaran berbasis <i>Augmented Reality</i> .	dan model pengembangan yang digunakan berbeda Penelitian ini berfokus pada pengembangan media pembelajaran kartu norma berbasis AR sedangkan penelitian terdahulu memfokuskan pada pengembangan media berbasis AR <i>book</i> pada materi pembelajaran IPA



C. Kerangka Berpikir



Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir