

PENGEMBANGAN MEDIA *AUGMENTED REALITY* INTERAKTIF UNTUK PEMBELAJARAN KERAGAMAN BUDAYA DAERAH PADA SISWA SEKOLAH DASAR

Nur hadidjah K. Djailani¹, Putri raiyan hasan¹, Nur Fadhilah Tomelo¹, Fanesa jahrani wantu¹, Sri Nur Astuti B^{1*}

¹Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Gorontalo

srinurastutib@ung.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *Augmented Reality* (AR) interaktif pada materi keragaman budaya daerah dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Sekolah Dasar. Media yang dikembangkan menampilkan objek rumah adat dan pakaian adat Nusantara dalam bentuk visual tiga dimensi yang interaktif dan dilengkapi dengan penjelasan singkat. Pengembangan media dilakukan menggunakan platform *edu.assemblrworld.com* dan aplikasi *Canva*, dengan produk akhir berupa *barcode* (*QR code*) yang dapat dipindai melalui kamera telepon pintar. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (*R&D*) dengan model 4D, yang dibatasi hingga tahap *Define*, *Design*, dan *Develop* karena keterbatasan waktu dan sumber daya. Teknik pengumpulan data meliputi validasi ahli dan angket respon peserta didik. Hasil validasi ahli menunjukkan nilai rata-rata 3,65 dengan kategori sangat valid. Sementara itu, hasil angket respon peserta didik menunjukkan tingkat kepuasan yang sangat tinggi pada aspek kenyamanan penggunaan, kualitas materi, serta motivasi dan minat belajar. Berdasarkan hasil tersebut, media pembelajaran *Augmented Reality* yang dikembangkan dinyatakan layak dan berpotensi menjadi media pembelajaran inovatif untuk mendukung pembelajaran IPS pada materi keragaman budaya daerah di Sekolah Dasar.

Kata Kunci

Augmented Reality, media pembelajaran, keragaman budaya daerah, IPS SD.

Pendahuluan

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di Sekolah Dasar memiliki peran penting dalam membentuk pemahaman awal siswa mengenai kehidupan sosial, budaya, dan identitas bangsa. Salah satu materi esensial dalam IPS SD adalah keragaman budaya daerah yang meliputi rumah adat dan pakaian adat Nusantara. Materi ini bertujuan untuk menumbuhkan sikap menghargai keberagaman, memperkuat rasa persatuan, serta menanamkan nilai-nilai kebangsaan sejak dini. Oleh karena itu,

penyampaian materi keragaman budaya daerah perlu dirancang secara menarik, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa Sekolah Dasar.

Pada praktiknya, pembelajaran keragaman budaya daerah masih banyak disampaikan melalui media konvensional seperti buku teks dan gambar dua dimensi. Media tersebut memiliki keterbatasan dalam merepresentasikan bentuk, struktur, dan keunikan rumah adat serta pakaian adat secara utuh. Akibatnya, siswa cenderung mengalami kesulitan dalam

membayangkan objek budaya secara konkret, sehingga berdampak pada rendahnya minat belajar dan pemahaman konsep (Nurul Aien, 2025) (Ni Luh Putu, 2024). Padahal, siswa Sekolah Dasar berada pada tahap perkembangan operasional konkret yang membutuhkan pengalaman belajar visual dan interaktif.

Perkembangan teknologi digital membuka peluang pemanfaatan media pembelajaran inovatif, salah satunya melalui teknologi *Augmented Reality (AR)*. *Augmented Reality* mampu mengintegrasikan objek virtual tiga dimensi ke dalam dunia nyata secara real time, sehingga memungkinkan siswa untuk mengamati dan berinteraksi dengan objek pembelajaran secara lebih nyata (Putu Wirayudi, 2019). Dalam pembelajaran IPS, AR dapat digunakan untuk menampilkan rumah adat dan pakaian adat Nusantara dalam bentuk visual 3D yang dapat diputar, diperbesar, dan diamati dari berbagai sudut pandang, sehingga memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna.

Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran *Augmented Reality* interaktif pada materi keragaman budaya daerah dengan memanfaatkan platform edu.assemblrworld.com sebagai sarana pengembangan objek AR. Platform ini memungkinkan pembuatan konten AR berbasis pendidikan yang mudah diakses dan mendukung visualisasi objek budaya dalam bentuk tiga dimensi. Selain itu, aplikasi Canva digunakan untuk mendesain elemen visual pendukung, seperti latar, ikon, dan materi informasi, sehingga tampilan media menjadi lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa Sekolah Dasar. Media AR yang dikembangkan dilengkapi dengan penjelasan singkat terkait rumah adat dan pakaian adat dari berbagai daerah di Indonesia.

Produk akhir dari pengembangan media ini berupa *barcode (QR code)* yang dapat dipindai menggunakan kamera telepon pintar. Dengan

mekanisme tersebut, siswa dapat mengakses media AR secara praktis tanpa memerlukan perangkat tambahan, sehingga mendukung fleksibilitas penggunaan baik di dalam maupun di luar kelas. Kebaruan penelitian ini terletak pada integrasi platform edu.assemblrworld.com dan aplikasi Canva dalam pengembangan media AR interaktif yang secara khusus dirancang untuk pembelajaran IPS SD pada materi keragaman budaya daerah.

Dengan demikian, penelitian ini diharapkan mampu menghasilkan media pembelajaran *Augmented Reality* yang inovatif, mudah digunakan, dan relevan dengan kebutuhan pembelajaran IPS di Sekolah Dasar, serta dapat meningkatkan minat belajar dan pemahaman siswa terhadap kekayaan budaya Nusantara.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan 4D (*Define, Design, Develop, dan Disseminate*) (Albet Maydiantoro, 2021). Model 4D dipilih karena sistematis dan sesuai untuk pengembangan media pembelajaran. Namun, penelitian ini dibatasi hanya sampai tahap *Develop*, sedangkan tahap *Disseminate* tidak dilaksanakan karena keterbatasan waktu dan sumber daya.

Tahap *Define* dilakukan untuk menganalisis kebutuhan pembelajaran, karakteristik siswa Sekolah Dasar, serta materi keragaman budaya daerah pada mata pelajaran IPS. Tahap *Design* bertujuan untuk merancang media pembelajaran *Augmented Reality* yang meliputi desain konten rumah adat dan pakaian adat Nusantara, alur interaksi, serta tampilan visual. Pengembangan media dilakukan menggunakan platform edu.assemblrworld.com dan aplikasi Canva.

Tahap *Develop* merupakan tahap pembuatan media AR sesuai desain yang telah dirancang, dilanjutkan dengan validasi oleh ahli untuk menilai kelayakan media. Produk akhir berupa

media *Augmented Reality* berbentuk *barcode* (*QR code*) yang dapat dipindai menggunakan kamera telepon pintar dan menampilkan objek budaya dalam visual 3D disertai penjelasan singkat.

Hasil dan Pembahasan

Pengembangan media pembelajaran *Augmented Reality* (*AR*) pada materi keragaman budaya daerah dilakukan dengan memanfaatkan platform *edu.assemblrworld.com* dan aplikasi *Canva*. Platform *edu.assemblrworld.com* digunakan untuk membuat dan mengelola objek

AR berupa rumah adat dan pakaian adat Nusantara dalam bentuk visual tiga dimensi. Melalui platform ini, objek budaya dapat ditampilkan secara interaktif, diputar, dan diamati dari berbagai sudut pandang, sehingga memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret bagi siswa Sekolah Dasar. Sementara itu, aplikasi *Canva* digunakan untuk mendesain elemen visual pendukung, seperti latar tampilan dan materi penjelasan singkat, agar media lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik.

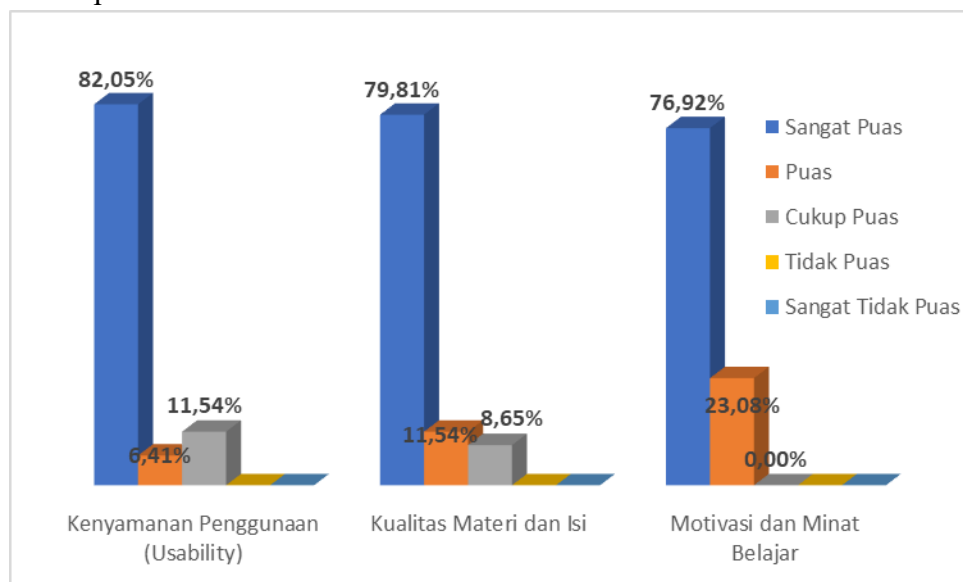


Gambar 1. Tampilan Media *Augmented Reality* Keragaman Budaya

Produk akhir dari pengembangan media ini berupa barcode (*QR code*) yang dapat dipindai menggunakan kamera telepon pintar. Mekanisme ini memudahkan siswa dalam mengakses media *AR* tanpa memerlukan aplikasi tambahan yang kompleks. Hasil pengembangan menunjukkan bahwa media *AR* yang dihasilkan bersifat praktis, interaktif, dan relevan dengan kebutuhan pembelajaran IPS, khususnya pada materi keragaman budaya daerah yang menuntut visualisasi konkret.

Hasil validasi ahli terhadap media pembelajaran *AR* menunjukkan nilai rata-rata sebesar 3,65 yang berada pada kategori sangat valid. Capaian ini mengindikasikan bahwa media *AR* telah memenuhi aspek kelayakan baik dari segi kesesuaian materi, tampilan visual, kejelasan informasi, maupun kemudahan penggunaan. Validitas yang tinggi menunjukkan bahwa integrasi objek 3D rumah adat dan pakaian adat dengan penjelasan singkat mampu mendukung tujuan pembelajaran IPS SD. Secara teoretis, media pembelajaran yang valid dapat

meningkatkan efektivitas proses belajar karena materi disajikan secara sistematis dan sesuai dengan karakteristik peserta didik.



Gambar 2. Respon Siswa terhadap media Augmented Reality yang dikembangkan

Selain validasi ahli, hasil angket respon peserta didik menunjukkan tanggapan yang sangat positif terhadap penggunaan media AR. Pada aspek kenyamanan penggunaan (*usability*), sebanyak 82,05% peserta didik menyatakan sangat puas, 6,41% menyatakan puas, dan 11,54% menyatakan cukup puas. Hasil ini menunjukkan bahwa media AR mudah digunakan dan tidak menimbulkan kesulitan teknis bagi siswa, sehingga mendukung kelancaran proses pembelajaran berbasis teknologi.

Pada aspek kualitas materi dan isi, sebesar 79,81% peserta didik menyatakan sangat puas, 11,54% puas, dan 8,65% cukup puas. Tingginya tingkat kepuasan ini menunjukkan bahwa materi keragaman budaya daerah yang disajikan dalam bentuk visual 3D dinilai jelas, menarik, dan mudah dipahami. Penyajian materi secara visual dan interaktif sejalan dengan prinsip pembelajaran multimedia yang menekankan pentingnya kombinasi teks dan visual untuk meningkatkan pemahaman konsep.

Selanjutnya, pada aspek motivasi dan minat belajar, hasil angket menunjukkan 76,92% peserta didik menyatakan sangat puas dan 23,08% menyatakan puas. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan media AR mampu meningkatkan ketertarikan dan antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran IPS. Media AR memberikan pengalaman belajar yang baru dan menyenangkan, sehingga mendorong keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil pengembangan, validasi ahli, dan respon peserta didik, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Augmented Reality interaktif yang dikembangkan melalui *edu.assemblrworld.com* dan aplikasi *Canva* tergolong sangat valid serta mendapatkan respon sangat positif dari peserta didik. Hal ini menunjukkan bahwa media AR memiliki potensi besar sebagai media pembelajaran inovatif dalam pembelajaran IPS SD, khususnya pada materi keragaman budaya daerah, serta

mampu meningkatkan kualitas dan daya tarik pembelajaran.

Kesimpulan

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran Augmented Reality (AR) interaktif pada materi keragaman budaya daerah untuk siswa Sekolah Dasar yang dikembangkan menggunakan platform edu.assemblrworld.com dan aplikasi Canva. Media AR yang dihasilkan menampilkan objek rumah adat dan pakaian adat Nusantara dalam bentuk visual tiga dimensi yang interaktif, dilengkapi dengan penjelasan singkat, serta dapat diakses secara praktis melalui pemindaian barcode (QR code) menggunakan kamera telepon pintar.

Hasil validasi ahli menunjukkan nilai rata-rata 3,65 dengan kategori sangat valid, yang menandakan bahwa media AR layak digunakan dalam pembelajaran IPS SD. Selain itu, hasil angket respon peserta didik menunjukkan tingkat kepuasan yang sangat tinggi pada aspek kenyamanan penggunaan, kualitas materi, serta motivasi dan minat belajar. Temuan ini mengindikasikan bahwa media AR tidak hanya mudah digunakan, tetapi juga mampu meningkatkan ketertarikan dan pemahaman siswa terhadap materi keragaman budaya daerah.

Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Augmented Reality interaktif yang dikembangkan berpotensi menjadi media pembelajaran inovatif dan efektif dalam mendukung pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. Media ini diharapkan dapat menjadi alternatif pembelajaran yang menarik dan kontekstual, serta mendorong pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran IPS. Penelitian selanjutnya disarankan untuk melanjutkan hingga tahap diseminasi dan

menguji efektivitas media AR terhadap hasil belajar siswa secara lebih luas.

Daftar Pustaka

- Albet Maydiantoro (2021). Model-Model Penelitian Pengembangan (Research And Development). Jurnal Pengembangan Profesi Pendidik Indonesia
- Putu Wirayudi Aditama, dkk (2019). Augmented Reality dalam Multimedia Pembelajaran. Prosiding Seminar Nasional Desain dan Arsitektur (SENADA).
- Ni Luh Putu Swistiyawati, Ida Ayu Made Indrayani (2024). Analisis Kesulitan Siswa Dalam Memahami Konsep Ips Di Kelas Ii Sd No.5 Taman. DE_JOURNAL (Dharmas Education Journal).
- Aien, N., Laswadi, L., & Sari, M. . . (2025). Penggunaan Aplikasi GeoGebrada dalam Pembelajaran Matematika terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep dan Minat Belajar Siswa. Kognitif: Jurnal Riset HOTS Pendidikan Matematika, 5(1), 71–87