

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERMUATAN KEARIFAN
LOKAL BERBASIS AUGMENTED REALITY PADA MATA PELAJARAN
PENDIDIKAN PANCASILA KELAS IV SDN 060858 TEMBUNG**

Ramadhani Laili
PGSD Universitas Negeri Medan
ramadhanilaili04@gmail.com

ABSTRACT

This study is motivated by the low learning outcomes of fourth-grade students at SDN 060858 Tembung on the topic of diversity in Pancasila. Most students have not achieved the minimum mastery criteria due to the continued use of conventional teaching methods and the limited use of innovative learning media, resulting in low student engagement and understanding. Therefore, more interactive and contextual learning media are needed. This study aims to develop an Augmented Reality (AR)-based learning media integrated with local wisdom for the topic "Understanding the Surrounding Environment." The research method used is Research and Development (R&D), consisting of analysis, design, development, implementation, and evaluation stages. The results indicate that the AR-based learning media meets the criteria of validity, practicality, and effectiveness in improving student engagement and learning outcomes. Thus, AR-based learning media integrated with local wisdom can serve as an innovative solution to enhance the quality of learning in elementary schools.

Keywords: *Augmented Reality, local wisdom, learning outcomes, elementary school*

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa kelas IV SDN 060858 Tembung pada materi keberagaman dalam Pancasila. Sebagian besar siswa belum mencapai kriteria ketuntasan minimal karena pembelajaran masih bersifat konvensional dan kurang memanfaatkan media inovatif, sehingga keterlibatan dan pemahaman siswa rendah. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang lebih interaktif dan kontekstual. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* (AR) yang terintegrasi dengan kearifan lokal pada materi Mengenal Lingkungan Sekitar. Metode yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) melalui tahap analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media berbasis AR memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan keterlibatan serta hasil belajar siswa. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* berbasis kearifan lokal dapat menjadi solusi inovatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.

Kata Kunci: *Augmented Reality, kearifan lokal, hasil belajar, sekolah dasar*

A. Pendahuluan

Pendidikan, sebagaimana tercantum dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, merupakan usaha sadar dan terencana untuk mengembangkan potensi peserta didik secara menyeluruh, meliputi aspek spiritual, kepribadian, intelektual, moral, dan keterampilan. Selain itu, pendidikan merupakan proses sepanjang hayat yang terjadi dalam berbagai situasi dan memberikan pengaruh positif terhadap perkembangan individu (Pristiwanti et al., 2022).

Pendidikan saat ini dipandang sebagai proses holistik yang terorganisir dan berkelanjutan, mencakup aspek akademik, spiritual, emosional, sosial, budaya, dan teknologi. Menurut Rudiana, (2023) menyatakan bahwa "The Triangle of Holistic Education offers an integrated framework for 21st-century learning that incorporates knowledge, spirituality, entrepreneurship, and technology." Hal ini menunjukkan bahwa pendidikan abad ke-21 menuntut integrasi berbagai aspek secara menyeluruh.

Sejalan dengan itu, Hidayah (2025, h. 6) menyatakan bahwa "By

incorporating academic, social, emotional, and cultural aspects into instructional practices, the holistic approach aims to create a flexible and supportive learning environment." Pendekatan ini menekankan keselarasan antara kecerdasan kognitif, emosional, dan nilai sosial budaya dalam proses pembelajaran.

Menurut Faizah & Kamal (2024, h. 2) pembelajaran berperan penting dalam mengoptimalkan potensi siswa dan meningkatkan kualitas hidup, tidak hanya melalui penyampaian materi tetapi juga melalui proses pemahaman dan internalisasi. Media pembelajaran menjadi sarana penting dalam mendukung proses tersebut, karena mampu menjembatani komunikasi antara guru dan siswa, menciptakan pembelajaran yang interaktif, serta membantu mengonkretkan konsep abstrak.

Media pembelajaran dapat menyajikan materi secara visual, auditori, atau kombinasi keduanya, sehingga sesuai dengan berbagai gaya belajar siswa (Wulandari et al., 2023). Media Pembelajaran mendorong pembelajaran mandiri dan kreatif serta meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa.

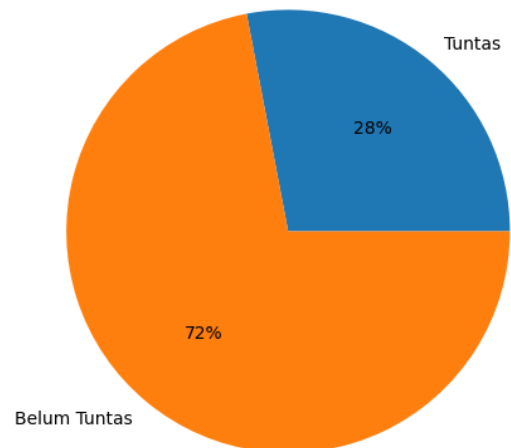
Selain itu, media berbasis

augmented reality terbukti meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa melalui pengalaman belajar yang interaktif, realistis, dan kontekstual.

Nilai Keberagam dalam Pendidikan pancasila memiliki peran penting untuk pembentukan karakter siswa sejak sekolah dasar. Namun, pembelajaran yang masih berpusat pada guru sering membuat siswa pasif dan kurang memahami nilai-nilai tersebut secara mendalam.

Permasalahan ini juga ditemukan di SDN 060858 Tembung, di mana penggunaan media digital masih terbatas. Pembelajaran cenderung bergantung pada buku teks, sementara kemampuan guru dalam memanfaatkan media digital belum optimal. Dampaknya, hasil belajar siswa kelas IV masih rendah, terlihat dari nilai UTS yang belum mencapai target.

Persentase Ketuntasan Hasil UTS Siswa Kelas IV



Grafik Presentase Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN 060858 Tembung. (Sumber: Data sekunder Guru Kelas IV SDN 060858 Tembung.)

Grafik ini menunjukkan bahwa 28% siswa telah tuntas, sedangkan 72% siswa belum tuntas, sehingga dapat disimpulkan bahwa sebagian besar siswa masih belum mencapai KKTP yang ditetapkan.

Data tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal, dengan tingkat ketidaktuntasan yang melebihi setengah jumlah keseluruhan siswa.

Kondisi ini mengindikasikan bahwa hasil belajar siswa masih perlu ditingkatkan, baik dari aspek pemahaman konsep, keaktifan dalam proses pembelajaran, maupun penggunaan media pembelajaran

yang lebih inovatif.

Salah satu media yang dapat dimanfaatkan adalah *Augmented Reality* (AR), yang dinilai efektif dalam mendukung pembelajaran karena memungkinkan siswa berinteraksi langsung dengan objek virtual yang dipadukan dengan dunia nyata. *Augmented Reality* merupakan teknologi yang menggabungkan dunia nyata dan dunia virtual dalam bentuk dua dimensi maupun tiga dimensi (Mustaqim, 2016).

Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* yang mengintegrasikan kearifan lokal diusulkan sebagai solusi inovatif, khususnya pada materi Mengenal Lingkungan Sekitar (Identitas Masyarakat di Lingkungan Tempat Tinggalku).

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan (*Research and Development/R&D*), yang merupakan pendekatan ilmiah untuk merancang, menguji, dan menyempurnakan produk inovatif guna menyelesaikan masalah praktis di lapangan. Menurut Rustamana et al., (2024) R&D melibatkan

pengumpulan informasi dan data melalui proses sistematis untuk menciptakan, memvalidasi, serta meningkatkan inovasi atau produk baru.

Penelitian ini menggunakan model ADDIE dalam penelitian pengembangan, yaitu jenis penelitian yang berfokus pada perancangan, pengembangan, dan evaluasi produk inovatif untuk memecahkan masalah pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat John W. Creswell dalam (Waruwu, 2024) yang menyatakan bahwa desain penelitian merupakan proses yang sistematis dan terencana, mulai dari asumsi umum hingga solusi teknis dalam pengumpulan dan analisis data. Dengan Model ADDIE peneliti dapat memiliki tahapan terstruktur yaitu sebagai berikut:

1. Analisis (Analyze)

Tujuan dari tahap analisis adalah untuk mengidentifikasi produk yang sesuai dengan kebutuhan siswa, tujuan pembelajaran, konten materi, lingkungan belajar dan strategi penyampaian dalam proses pembelajaran. Pada tahap ini, analisis pengembangan media dari mata kuliah Pancasila Pendidikan IV

dilakukan melalui beberapa sub-langkah, yaitu:

- a. Analisis Kebutuhan
- b. Analisis Peserta didik
- c. Analisis Kurikulum Materi

2. Design

Tahap kedua dari proses pengembangan ini adalah tahap pembelajaran desain media. Pada tahap ini, peneliti mulai mengumpulkan konsep dan menentukan bentuk media berdasarkan temuan pada tahap analisis. Peneliti menggunakan aplikasi Canva sebagai media desain serta Assemblr Edu sebagai platform untuk mengembangkan dan menampilkan objek Augmented Reality (AR).

3. Development

Pada tahap ini, penerapan media menjadi bagian penting untuk melihat efektivitasnya dalam pembelajaran. Tahap pengembangan meliputi penyusunan, produksi, dan evaluasi yang bertujuan memastikan media layak digunakan serta mampu meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi kearifan lokal Sumatera Utara di kelas IV SDN 060858 Tembung. Adapun kegiatan yang dilakukan peneliti pada tahap ini meliputi: Produksi Media

Pembelajaran Berbasis Augmented Reality (AR):

- a. Validasi oleh Ahli Media dan Ahli Materi
- b. Validasi Instrumen

4. Implementasi

Tahap keempat dalam penelitian ini merupakan tahap implementasi, yaitu bagian yang sangat penting untuk melihat bagaimana media pembelajaran yang telah dikembangkan dapat digunakan secara efektif dalam situasi pembelajaran.

5. Evaluasi

Setelah media diterapkan, tahap berikutnya adalah evaluasi, yang berfokus pada penilaian terhadap media yang telah dikembangkan dan digunakan.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini dilakukan di SDN 060858 Tembung dengan subjek 25 siswa kelas IV semester genap 2025/2026. Media pembelajaran berbasis Augmented Reality (AR) bermuatan kearifan lokal dikembangkan menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

1. Tahap Analisis (Analyze)

Tahap analisis mencakup analisis kebutuhan, peserta didik, dan kurikulum. Hasil observasi menunjukkan pembelajaran masih konvensional, penggunaan media digital terbatas, dan hasil belajar siswa rendah, di mana hanya 28% siswa tuntas dan 72% belum tuntas. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif.

Analisis peserta didik menunjukkan siswa kelas IV lebih mudah memahami materi melalui visualisasi dan teknologi, sehingga media AR sesuai digunakan. Analisis kurikulum mengacu pada materi "Identitas Masyarakat di Lingkungan Tempat Tinggalku" dengan fokus pada keragaman budaya seperti rumah adat, pakaian adat, dan alat musik tradisional yang disajikan dalam bentuk 3D melalui AR.

2. Tahap Perancangan (Design)

Pada tahap ini, media dirancang menggunakan Canva untuk flashcard dan Assemblr Edu untuk objek 3D. Flashcard berfungsi sebagai marker yang dapat dipindai untuk menampilkan objek budaya secara interaktif.

3. Tahap Pengembangan (Development)

Media yang dihasilkan berupa flashcard AR, objek 3D budaya, dan aplikasi AR. Selanjutnya dilakukan validasi oleh ahli materi, media, dan instrumen.

Hasil validasi menunjukkan peningkatan dari tahap I ke tahap II:

- Ahli materi: 66,6% menjadi 95,5% (*sangat layak*)
- Ahli media: 75,5% menjadi 93,3% (*sangat layak*)
- Instrumen psikomotorik: 94,28% (*sangat layak*)
- Soal tes: 72% menjadi 92% (*sangat layak*)
- Instrumen praktikalitas: 97% (*sangat layak*)

Hal ini menunjukkan media dan instrumen layak digunakan.

4. Tahap Implementasi

Media diterapkan dalam pembelajaran dengan pre-test dan post-test. Hasil menunjukkan peningkatan signifikan dari 37,7% menjadi 82,08%. Nilai N-Gain sebesar 0,71 dengan kategori efektif.

Penilaian psikomotorik memperoleh 94,54% dengan kategori sangat baik, menunjukkan siswa mampu menggunakan media AR dan aktif dalam pembelajaran.

5. Tahap Evaluasi (Evaluation)

Evaluasi menunjukkan media AR sangat layak dan praktis digunakan tanpa revisi signifikan serta efektif meningkatkan hasil belajar siswa.

Pembahasan

Media pembelajaran merupakan solusi efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan menarik minat siswa sehingga hasil belajar dapat meningkat. Dalam penelitian ini, peneliti mengembangkan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* (AR) berupa *flashcard* bermuatan kearifan lokal pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV SDN 060858 Tembung.

Penggunaan media ini disesuaikan dengan perkembangan teknologi serta karakteristik siswa sekolah dasar yang membutuhkan pembelajaran visual dan konkret. Dengan memanfaatkan fasilitas yang tersedia, media AR diharapkan dapat membuat pembelajaran lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami siswa.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* bermuatan kearifan lokal memiliki kualitas yang baik berdasarkan hasil uji validitas, kepraktisan, dan keefektifan.

Kelayakan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality (AR)

Kelayakan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* (AR) berupa *flashcard* dalam penelitian ini dinilai melalui proses validasi oleh ahli materi, ahli media, serta validasi instrumen tes. Data dari dosen ahli yang memiliki fokus pada aspek materi dan media dikumpulkan menggunakan skala Likert 1–5 melalui lembar validasi kelayakan media pembelajaran.

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi, pada tahap I diperoleh persentase sebesar 66,6% dengan kategori Kurang Layak. Setelah dilakukan revisi sesuai saran validator, pada tahap II meningkat menjadi 95,5% dengan kategori Sangat Layak. Hal ini menunjukkan bahwa materi yang disajikan telah sesuai dengan capaian pembelajaran, akurat, serta mudah dipahami oleh siswa.

Hasil validasi ahli media pada tahap I memperoleh persentase sebesar 75,5% dengan kategori Cukup Layak. Setelah dilakukan perbaikan pada aspek tampilan, interaktivitas, dan teknis media, pada tahap II meningkat menjadi 93,3% dengan kategori Sangat Layak. Hal ini

menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan dari segi tampilan dan kemudahan penggunaan.

Validasi instrumen tes psikomotorik memperoleh persentase sebesar 94,28% dengan kategori Sangat Layak, sedangkan instrumen tes kognitif pada tahap II mencapai 92% dengan kategori Sangat Layak. Hasil ini menunjukkan bahwa instrumen yang digunakan telah memenuhi aspek kesesuaian tujuan, kejelasan indikator, serta relevansi dengan media pembelajaran.

Hasil penelitian ini sejalan dengan konsep penelitian pengembangan (Research and Development/R&D) bertujuan menghasilkan produk yang valid, efektif, dan dapat digunakan dalam pembelajaran (Rustamana et al., 2024). Tingginya hasil validasi menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan telah memenuhi aspek kevalidan sebagai salah satu indikator utama keberhasilan penelitian pengembangan.

Proses validasi yang dilakukan juga sesuai dengan model ADDIE, khususnya pada tahap *development* dan *evaluation*, di mana produk harus melalui proses revisi berdasarkan masukan ahli agar mencapai kualitas

optimal (Waruwu, 2024) Peningkatan persentase dari tahap I ke tahap II pada seluruh aspek menunjukkan bahwa media telah mengalami penyempurnaan secara sistematis sesuai dengan prinsip pengembangan yang terstruktur.

Selain itu, kelayakan media ini juga memperkuat teori mengenai media pembelajaran yang menyatakan bahwa media harus relevan dengan tujuan pembelajaran, jelas, serta mudah dipahami oleh siswa (Armiadi et al., 2021) Media AR yang dikembangkan tidak hanya memenuhi aspek tampilan dan teknis, tetapi juga mampu menyajikan materi secara sistematis dan kontekstual sesuai kebutuhan peserta didik.

Berdasarkan hasil penilaian para ahli atau validator, baik ahli materi, ahli media, maupun instrumen tes, seluruh hasil validasi pada tahap akhir menunjukkan persentase berada pada kategori sangat valid. Dengan demikian, media pembelajaran yang dikembangkan dapat dinyatakan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran (Saputri dkk., 2023).

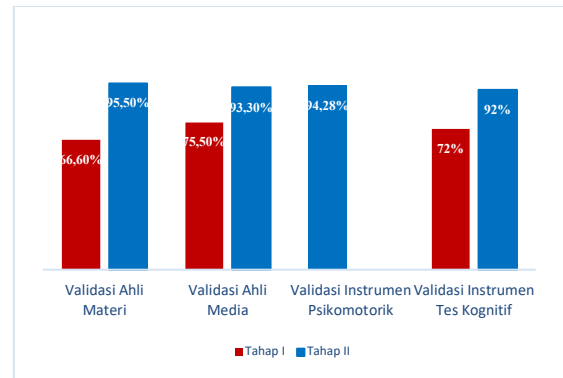
Tabel Kriteria Validasi

No	Presentase (%)	Keterangan
1.	85,01%-100%	Sangat valid
2.	70,01%-85%	Cukup valid
3.	50,01%-70%	Kurang valid
4.	01,00%-50%	Tidak valid

(Saputri et al., 2023)

Dengan demikian, berdasarkan hasil validasi ahli materi, ahli media, serta instrumen tes (kognitif dan psikomotorik), media pembelajaran berbasis Augmented Reality (AR) berupa flashcard dinyatakan sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Media dan instrumen yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan baik dari segi isi, tampilan, maupun alat evaluasi, sehingga dapat mendukung pencapaian tujuan pembelajaran secara optimal. Untuk memperjelas hasil tersebut, data kelayakan media disajikan dalam bentuk grafik rekapitulasi. Grafik ini menunjukkan perbandingan hasil validasi pada tahap I dan tahap II, baik dari aspek materi, media, maupun instrumen tes sebagai berikut :

Grafik Rekapitulasi Kelayakan



Melalui grafik rekapitulasi kelayakan tersebut, dapat terlihat secara visual bahwa media pembelajaran yang dikembangkan mengalami peningkatan kualitas yang signifikan hingga mencapai kategori Sangat Layak pada tahap akhir.

Praktikalitas Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality (AR)

Tahap praktikalitas media bertujuan untuk mengevaluasi sejauh mana media pembelajaran berbasis Augmented Reality (AR) berupa flashcard dapat diterapkan secara efektif dalam kegiatan belajar mengajar di kelas. Penilaian praktikalitas dilakukan oleh guru kelas IV SDN 060858 Tembung sebagai praktisi pembelajaran.

Hasil praktikalitas menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis AR berada pada kategori **sangat praktis**. Hal ini sejalan dengan teori pada Bab II yang

menyatakan bahwa media pembelajaran harus mudah digunakan, efisien, serta mampu membantu guru dalam menyampaikan materi (Badriyah, 2024)

Media AR dalam penelitian ini terbukti mempermudah proses pembelajaran karena mampu:

1. meningkatkan keterlibatan siswa
2. mempermudah penjelasan materi
3. menciptakan suasana belajar yang lebih menarik

Hal ini juga sesuai dengan pendapat (Nurholisa et al., 2022) bahwa media digital berbasis teknologi mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran karena memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan fleksibel. Selain itu, penggunaan perangkat seperti smartphone dalam AR mendukung pembelajaran yang lebih modern dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Dengan demikian, praktikalitas media menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan telah memenuhi fungsi media sebagai penghubung antara guru, siswa, dan materi pembelajaran.

Efektifitas Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality (AR)

Efektifitas Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality (AR) yaitu Ketika dimana Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa dari pre-test ke post-test, serta nilai N-Gain sebesar 0,71 dengan kategori efektif. Hal ini menunjukkan bahwa media AR mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Selain penilaian kognitif, juga dilakukan penilaian pada aspek psikomotorik.

Penilaian psikomotorik mencakup kemampuan siswa dalam mengoperasikan media AR, mengamati objek yang ditampilkan, menyampaikan hasil pengamatan, serta bekerja sama dalam kelompok. Berdasarkan hasil penilaian, diperoleh skor sebesar 52 dengan persentase 94,54% yang termasuk dalam kategori sangat baik. Hasil ini menunjukkan bahwa siswa tidak hanya mengalami peningkatan dalam pemahaman materi, tetapi juga memiliki keterampilan yang sangat baik dalam menggunakan media pembelajaran serta mampu berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Peningkatan ini terjadi karena siswa mengalami proses belajar yang

aktif dan bermakna melalui interaksi langsung dengan media. Hal ini sesuai dengan konsep bahwa belajar merupakan perubahan perilaku yang terjadi melalui pengalaman ini terjadi karena siswa mengalami proses belajar yang aktif dan bermakna melalui interaksi langsung dengan media. Hal ini sesuai dengan konsep bahwa belajar merupakan perubahan perilaku yang terjadi melalui pengalaman (Faizah & Kamal, 2024)

Dari sisi teknologi, efektivitas ini juga didukung oleh karakteristik Augmented Reality (AR) yang mampu:

1. menggabungkan dunia nyata dan virtual
2. menampilkan objek 3D secara real-time
3. meningkatkan interaktivitas dan pemahaman siswa (Supriyanto et al., 2023)

Media AR membantu siswa memahami konsep keberagaman budaya secara lebih konkret melalui visualisasi rumah adat, pakaian adat, dan alat musik tradisional. Hal ini sesuai dengan teori bahwa AR mampu mempermudah pemahaman konsep abstrak dan meningkatkan motivasi belajar (Alfitriani dkk., 2021).

Selain itu, integrasi kearifan lokal dalam media pembelajaran juga memperkuat pembelajaran kontekstual. Sesuai dengan teori pada Bab II, kearifan lokal berperan dalam menanamkan nilai-nilai budaya dan karakter kepada siswa (Mazid et al., 2020). Dalam penelitian ini, siswa tidak hanya memahami materi secara kognitif, tetapi juga mengembangkan sikap menghargai keberagaman sesuai nilai-nilai Pancasila.

Hal ini juga sejalan dengan tujuan Pendidikan Pancasila, yaitu membentuk siswa yang memiliki karakter, sikap toleransi, dan pemahaman terhadap keberagaman budaya (Pristiwanti et al., 2022). Dengan demikian, media AR berbasis kearifan lokal tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga mendukung pembentukan karakter siswa.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan, proses pembelajaran di kelas masih cenderung menggunakan metode ceramah dan belum didukung oleh penggunaan media pembelajaran yang inovatif. Interaksi antara guru dan siswa sudah terjadi, namun belum maksimal

karena belum melibatkan seluruh siswa secara aktif. Selain itu, kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi masih terbatas, sehingga perangkat digital yang tersedia belum digunakan secara optimal dalam kegiatan pembelajaran.

Dilihat dari aktivitas siswa, tingkat keaktifan dan perhatian masih berada pada kategori sedang. Beberapa siswa juga mengalami kesulitan dalam memahami materi, yang berdampak pada rendahnya hasil belajar. Hal ini terlihat dari jumlah siswa yang belum mencapai KKM masih cukup banyak, yaitu 18 siswa.

Di sisi lain, sarana dan prasarana yang tersedia sebenarnya sudah cukup memadai untuk mendukung pembelajaran berbasis teknologi, seperti adanya perangkat HP atau tablet, jaringan internet, serta kondisi kelas yang mendukung. Selain itu, siswa menunjukkan minat yang tinggi terhadap penggunaan media digital, meskipun belum memiliki pengalaman menggunakan media berbasis Augmented Reality.

Oleh karena itu, diperlukan adanya upaya pengembangan pembelajaran yang lebih inovatif dengan memanfaatkan teknologi,

khususnya media berbasis Augmented Reality, agar dapat meningkatkan keaktifan siswa, pemahaman materi, serta hasil belajar secara lebih optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfitriani, N., Maula, W. A., & Hadiapurwa, A. (2021). Penggunaan Media Augmented Reality dalam Pembelajaran Mengenal Bentuk Rupa Bumi. In *JPP* (Vol. 38, Number 1).
- Armiadi, Mukthar, & Mursid, R. (2021). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS BUDAYA PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA. *Jurnal TIK Dalam Pendidikan*, 8(1).
- Badriyah, D. (2024). EFEKTIFITAS PROSES PEMBELAJARAN DENGAN PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN.
- Faizah, H., & Kamal, R. (2024). Belajar dan Pembelajaran. *Jurnal Basicedu*, 8(1), 466–476. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i1.6735>
- Mazid, S., Prasetyo, D., Farikah, dan, Tidar, U., & Tinggi Pariwisata Ambarrukmo, S. (2020). NILAI-NILAI KEARIFAN LOKAL SEBAGAI PEMBENTUK KARAKTER MASYARAKAT.
- Mustaqim, I. (2016). PEMANFAATAN AUGMENTED REALITY

- SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 13(2), 174.
- Nurholisa, Legiani, W. H., & Nida, Q. (2022). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUGMENTED REALITY BERBASIS FENOMENA SOSIAL PADA MATA PELAJARAN PPKN DI SMAN 1 MANCAK. *Jurnal Kewarganegaraan*, 6(1).
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). *Pengertian Pendidikan* (Vol. 4). <http://repo.iain->
- Rudiana. (2023). *Navigating the 21st Century: The Triangle of Education's Holistic Approach to Spiritual, Entrepreneurial, and Technological Integration*.
- Rustamana, A., Delia Ardianti, & Ahmad Hisyam Syauqi Solihin. (2024). Penelitian dan Pengembangan (Research & Development) dalam Pendidikan. *Jurnal Bima : Pusat Publikasi Ilmu Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 2(3), 60–69. <https://doi.org/10.61132/bima.v2i3.1014>
- Saputri, D., Hidayati, N., Fauziah, N., & Artikel Abstrak, I. (2023). Lembar Validasi: Instrumen yang Digunakan Untuk Menilai Produk yang Dikembangkan Pada Penelitian Pengembangan Bidang Pendidikan. In *BIOLOGY AND EDUCATION JOURNAL* (Vol. 3, Number 2).
- Supriyanto, S., Joshua, Q., Abdullah, A. G., Tettehfio, E. O., & Ramdani, S. D. (2023). Application of Augmented Reality (AR) in vocational education: A systematic literature review. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 13(2), 205–213. <https://doi.org/10.21831/jpv.v13i2.54280>
- Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 05(02), 3928–3936.