

**PENGEMBANGAN MEDIA AUGMENTED REALITY PERMAINAN
TRADISIONAL DI SEKOLAH DASAR NEGERI 060856 MEDAN**

Agnes Clarita Sinaga¹, Winara², Wildansyah Lubis³, Fajar Sidik Siregar⁴, Khairul Usman⁵

¹²³⁴⁵Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Medan

Surel: agnesclaritasinaga03@gmail.com

Abstract

This study aims to develop and determine the validity and practicality of augmented reality learning media for traditional games in sports subjects for fifth grade students of State Elementary School 060856 Medan. This study uses the Research and Development (R&D) method using the ADDIE model. Augmented reality media is produced through the stages of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. This research was conducted in fifth grade of State Elementary School 060856 Medan with 20 students as subjects. The validity of the media is obtained from the assessment by the material expert validator and the media expert validator. The results of the feasibility test of augmented reality media by material experts obtained a score of 72 with a percentage of 96% criteria with the category "very feasible" and the assessment by media experts obtained a score of 71 with a percentage of 94% criteria with the category "very feasible". The results of the assessment of the practicality of augmented reality media by sports teachers obtained a score of 71 with a percentage of 94% criteria with the category "very feasible" and the results of the assessment by 20 students obtained a score of 942 with a percentage of 94% criteria with the category "very feasible". Based on the results of the study obtained, the development of augmented reality media for traditional games at State Elementary School 060856 Medan is feasible to use.

Keywords: *Augmented Reality, Learning Media, Traditional Games*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengetahui kevalidan dan kepraktisan media pembelajaran *augmented reality* permainan tradisional pada mata pelajaran olahraga siswa kelas V SD Negeri 060856 Medan. Dalam Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model ADDIE. Media *augmented reality* dihasilkan dengan melalui tahapan Analysis (analisis), Design (desain), Development (pengembangan), Implementation (implementasi), dan Evaluation (evaluasi). Penelitian ini dilakukan di kelas V SD Negeri 060856 Medan dengan subjek yang berjumlah 20 siswa. Kevalidan media diperoleh dari penilaian oleh validator ahli materi dan validator ahli media. Hasil uji kelayakan media *augmented reality* oleh ahli materi diperoleh skor 72 dengan persentase kriteria 96% dengan kategori "sangat layak" dan penilaian oleh ahli media diperoleh skor 71 dengan persentase kriteria 94% dengan kategori

“sangat layak”. Hasil penilaian praktikalitas media *augmented reality* oleh guru olahraga diperoleh skor 71 dengan persentase kriteria 94% dengan kategori “sangat layak” dan hasil penilaian oleh 20 siswa diperoleh skor 942 dengan persentase kriteria 94% dengan kategori “sangat layak”. Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, maka pengembangan media *augmented reality* permainan tradisional di Sekolah Dasar Negeri 060856 Medan layak digunakan.

Kata kunci: *Augmented Reality*, Media Pembelajaran, Permainan Tradisional

A. Pendahuluan

Permainan Tradisional merupakan bagian dari warisan budaya yang penting untuk dilestarikan. Menurut Rizki Yulita (2017), permainan tradisional telah ada sejak zaman dahulu dan diwariskan antar generasi, tidak hanya sebagai hiburan, tetapi juga mengandung nilai-nilai budaya dan sosial yang mendalam. Di era digital saat ini, minat terhadap permainan tradisional menurun, tergantikan oleh permainan berbasis teknologi seperti video game, termasuk di SD Negeri 060856 Medan.

Teknologi *Augmented Reality* (AR) menawarkan peluang untuk menjawab tantangan ini. Wayan Wijaya Kusuma dkk. (2015) menyatakan bahwa *Augmented Reality* adalah teknologi yang menggabungkan objek maya dua atau tiga dimensi ke dalam lingkungan nyata secara real-time, memberikan

pengalaman interaktif tanpa menggantikan kenyataan. Dengan demikian, *augmented reality* berpotensi menghadirkan kembali permainan tradisional dalam bentuk yang menarik bagi generasi digital.

Dalam konteks pendidikan, media pembelajaran yang inovatif diperlukan untuk meningkatkan efektivitas proses belajar. Istiqomah dkk. (2021) menyatakan bahwa media pembelajaran berperan sebagai alat bantu yang dapat merangsang minat dan motivasi belajar siswa. Namun, pemanfaatan teknologi di pendidikan dasar masih terbatas.

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* untuk memperkenalkan kembali permainan tradisional di SDN 060856 Medan. Harapannya, media ini dapat meningkatkan minat siswa terhadap budaya lokal serta menjadi

sarana pembelajaran yang menyenangkan dan edukatif.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan (Research and Development atau R&D) dengan menggunakan model **ADDIE** (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). Subjek penelitian 20 orang siswa kelas V SD Negeri 060856 Medan, ahli media, ahli materi dan praktisi pendidikan. Objek penelitian media *augmented reality* permainan tradisional. Teknik pengumpulan data penelitian yaitu observasi, wawancara, angket/kuesioner, dan validasi. Teknik analisis data penelitian yaitu data kualitatif dan data kuantitatif.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan (Huruf 12 dan Ditebalkan)

1. Kelayakan Media *Augmented Reality* Permainan Tradisional

Data diperoleh dari hasil validasi materi. Tahap validasi oleh ahli materi

dilakukan secara tatap muka memperoleh skor 72 dari skor maksimal 75 dengan persentase kelayakan **96%** sehingga dikategorikan “**sangat layak**”.

Tabel 1 Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek Penilaian	Jumlah Skor	Persentase
Kesesuaian Materi dengan Kurikulum	15	100%
Kualitas dan Kelengkapan Materi	14	93%
Kebenaran dan Keakuratan Materi	14	93%
Relevansi dengan Budaya dan Nilai Lokal	14	93%
Keterpaduan dengan Media AR	15	100%
Total Skor	72	
Persentase	96%	
Kategori	Sangat Layak	

Data diperoleh dari hasil validasi media. Tahap validasi pertama dilakukan secara tatap muka memperoleh skor 53 dari skor maksimal 75 dengan persentase kelayakan **70%** sehingga dikategorikan “**layak**”. Namun tetap dilakukan revisi kembali agar media yang dikembangkan menjadi lebih baik. Selanjutnya tahap validasi kedua dilakukan secara tatap muka memperoleh skor 71 dari skor

maksimal 75 dengan persentase kelayakan **94%** sehingga dikategorikan **“sangat layak”**.

Tabel 2 Validasi Ahli Media

Aspek Penilaian	Skor Hasil Validasi			
	Validasi I	%	Validasi II	%
Kelayakan Konten	10	66%	14	93%
Kelayakan Desain	11	73%	15	100%
Kelayakan Teknologi	11	73%	13	86%
Pedagogis	10	66%	14	93%
Kelayakan Umum	11	73%	15	100%
Total Skor	53		71	
Persentase	70%		94%	
Kategori	Layak		Sangat Layak	

Berdasarkan hasil data diatas, memperoleh kesimpulan bahwa media *agumented reality* permainan tradisional sangat layak digunakan pada pembelajaran di kelas V SD Negeri 060856 Medan.

2. Kepraktisan Media Augmeted Reality Permainan Tradisional

a. Uji Coba Pada Guru

Seorang praktisi pendidikan diperlukan untuk menilai kepraktisan

media pembelajaran yang dikembangkan. Dalam konteks ini, validasi aspek praktikalitas dilakukan oleh seorang ahli di bidang pendidikan. Oleh karena itu, guru Pendidikan Jasmani kelas V di SD Negeri 060856 Medan dipilih sebagai praktisi pendidikan yang melakukan penilaian terhadap media pembelajaran tersebut. Penilaian yang diberikan dapat disimpulkan bahwa untuk hasil akhir penilaian terhadap validasi ahli praktisi didapatkan persentase sebesar **94%** dengan kategori **“sangat Praktis”** untuk menggunakan media *augmented reality* permainan tradisional.

Tabel 3 Penilaian Kepraktisan Media Augmnted Reality Permainan Tradisional Pecah Piring oleh Guru

Aspek Penilaian	Jumlah Skor	Persentase
Kesesuaian Media Augmented Reality Dengan Pembelajaran	24	96%
Kemudahan Penggunaan Media	24	96%
Keterlibatan dan Minat Siswa	23	92%
Total Skor	71	
Persentase	94%	
Kategori	Sangat Praktis	

Berdasarkan Tabel 3, hasil penilaian kepraktisan media pembelajaran *Augmented Reality* permainan tradisional *Pecah Piring* oleh guru menunjukkan bahwa media ini memperoleh total skor sebesar **71** dari maksimum skor **75**, dengan persentase keseluruhan **94%**. Berdasarkan kriteria yang digunakan, media ini termasuk dalam kategori **"Sangat Praktis"**.

b. Uji Coba Pada Siswa

Kegiatan ini dilaksanakan di kelas V SD Negeri 060856 Medan dengan melibatkan 20 orang siswa sebagai subjek uji coba. Pada tahap ini, siswa diberi kesempatan untuk menggunakan media secara langsung dalam situasi pembelajaran yang menyerupai kondisi sebenarnya. Peneliti mengamati proses penggunaan media oleh siswa, mulai dari membuka aplikasi *Augmented Reality*, memindai marker, hingga memahami materi yang disajikan melalui visualisasi interaktif. Selain observasi, siswa juga diminta mengisi angket kepraktisan yang telah disusun untuk menilai kepraktisan media *Augmented Reality*. Data yang diperoleh dari tahap implementasi ini

digunakan sebagai dasar untuk mengevaluasi apakah media yang dikembangkan praktis dan layak digunakan dalam pembelajaran di sekolah dasar. Adapun hasil persentase uji coba terhadap siswa dapat dilihat pada tabel 4 berikut ini.

**Tabel 4 Hasil Angket Penilaian
Media Augmented Reality
Permainan Tradisional Pecah
Piring Oleh Siswa**

Responden	Jumlah Skor	(%)	Kriteria
Adel Sormin	50	100%	Sangat Praktis
Airin Permatasari	45	90%	Sangat Praktis
Febri Yana Lawuna	47	94%	Sangat Praktis
Gita Aprillia	50	100%	Sangat Praktis
Grace Sorire Marselina Sianturi	50	100%	Sangat Praktis
Gusti Azidan Al Pasha	48	96%	Sangat Praktis
Ida Septiani Manurung	45	90%	Sangat Praktis
Indri Hani Try Azzahra Siregar	46	92%	Sangat Praktis
Laurin	46	92%	Sangat Praktis
Maner Zein	48	96%	Sangat Praktis
Najwa Khalishah	46	92%	Sangat Praktis
Nathasya Florentina Samosir	47	94%	Sangat Praktis
Novirial Natanael	47	94%	Sangat Praktis

Simatupang			
Putri Tesalonika	44	88%	Sangat Praktis
Rahelya Siregar	47	94%	Sangat Praktis
Romarta Sinaga	47	94%	Sangat Praktis
Siti Aisyah	46	92%	Sangat Praktis
Syifa Adelia	50	100%	Sangat Praktis
Teristan Leonardo Silaen	48	96%	Sangat Praktis
Ziovana Silalahi	45	90%	Sangat Praktis

Berdasarkan hasil angket penilaian media *augmented reality* permainan tradisional pecah piring oleh siswa diketahui hasil persentase sebagai berikut.

$$\text{Persentase Kepraktisan} = \frac{\text{Total Skor yang Diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

$$\text{Persentase Kepraktisan} = \frac{942}{1000} \times 100\%$$

$$\text{Persentase Kepraktisan} = 94,2 \%$$

Berdasarkan hasil pengolahan data, jumlah skor keseluruhan yang diperoleh dari 20 responden adalah 942 dari skor maksimal 1000. Jika dihitung, persentase kepraktisan media adalah sebesar **94,2%**, yang termasuk dalam kategori **“Sangat Praktis”**.

HASIL PENGEMBANGAN MEDIA AUGMENTED REALITY PERMAINAN TRADISIONAL

a) Kartu untuk scan Augmented Reality





KESIMPULAN

Penelitian dan pengembangan media Augmented Reality Permainan Tradisional Pecah Piring di Kelas V SD Negeri 060856 Medan yang telah dilaksanakan sesuai dengan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dikembangkan, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Kelayakan media *augmented reality* permainan tradisional pecah piring berdasarkan penilaian validasi yang dilakukan oleh ahli materi memperoleh nilai persentase 96% termasuk dengan kategori “sangat layak” dan

b) Media Augmented Reality Permainan Tradisional Pecah Piring



penilaian validasi yang dilakukan oleh ahli media memperoleh nilai persentase 94% termasuk dengan kategori “sangat layak”. Hal tersebut memperoleh rata-rata nilai kelayakan yaitu 95% maka dapat diketahui bahwa media *augmented reality* permainan tradisional pecah piring yang dikembangkan sangat layak.

2. Kepraktisan media *augmented reality* permainan tradisional pecah piring yang dilakukan oleh praktisi (guru olahraga) memperoleh persentase 94% termasuk dalam kategori “sangat praktis” dan hasil uji kepraktisan oleh siswa kelas V SD Negeri 060856 Medan melalui angket yang disebarkan memperoleh persentase 94% termasuk dalam kategori “sangat praktis”. Hal tersebut memperoleh rata-rata nilai kepraktisan yaitu 94% maka dapat diketahui bahwa media *augmented reality* permainan tradisional pecah piring yang dikembangkan sangat praktis.

Irsyad, M. (2021). Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Sparkol Videoscribe untuk Meningkatkan Kemampuan 3N (Niteni, Nirokke, Nambahi). *Community Empowerment*, 6(3), 464–471.

Sugiyono. (2024). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta CV.

Wayan, dkk (2015). Pengembangan Aplikasi Augmented Reality Book Permainan Tradisional Bali. *KARMAPATI*. 3(7). 429-438).

Yulita, R. (2017). *Permainan Tradisional Anak Nusantara*. Jakarta Timur: Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa

DAFTAR PUSTAKA

Istiqomah, I., Agustito, D.,
Sulistiyowati, F., Yuliani, R., &

