

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBANTUAN AUGMENTED
REALITY BERBASIS KEARIFAN LOKAL PADA MATERI KEBERAGAMAN
LINGKUNGAN SEKITAR KELAS IV SD**

Amanda Mesy Pertiwi¹, Dinda Yarshal², Tiflatul Husna³, Ahmad Landong⁴
^{1,2,3,4}PGSD, Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah
1amandamesypertiwi@umnaw.ac.id, 2dindayarshal@umnaw.ac.id
3tiflatulhusna@umnaw.ac.id, 4ahmadlandong@umnaw.ac.id

ABSTRACT

This study aims to develop an Augmented Reality (AR)-assisted learning media based on local wisdom on the material of Environmental Diversity for fourth-grade elementary school students that is valid, practical, and effective. This research uses the Research and Development (R&D) method with the ADDIE model, which includes the stages of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The research subjects consisted of material expert validators, media expert validators, language expert validators, teachers, and fourth-grade students of UPT SD Negeri 101807 Candirejo, totaling 20 students. Data collection techniques used interviews, questionnaires, and tests. The results showed that the material expert validation obtained a percentage of 100% with the category "very valid," the media expert validation obtained 86% with the category "very valid," and the language expert validation obtained 100% with the category "very valid." The teacher response obtained 100% with the category "very effective," while the student response obtained an average of 89% with the category "very effective." The effectiveness test showed an increase in the average pretest score from 62.00 to 84.75 in the posttest, with an N-Gain value of 0.59 in the medium category, and 85% of students achieved mastery learning. Thus, the AR-assisted learning media based on local wisdom developed is declared valid, practical, and effective for use in learning Pancasila Education on the material of Environmental Diversity for fourth-grade elementary school students.

Keywords: *augmented reality, environmental diversity, learning media, local wisdom, pancasila education*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* (AR) yang memuat unsur kearifan lokal pada materi Keanekaragaman Lingkungan bagi siswa kelas IV sekolah dasar, yang memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE, yang mencakup tahapan Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Subjek penelitian terdiri dari

validator ahli materi, validator ahli media, validator ahli bahasa, guru, serta siswa kelas IV UPT SD Negeri 101807 Candirejo yang berjumlah 20 orang. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, angket, dan tes. Hasil penelitian menunjukkan bahwa validasi ahli materi memperoleh persentase 100% dengan kategori "sangat valid", validasi ahli media memperoleh 86% dengan kategori "sangat valid", dan validasi ahli bahasa memperoleh 100% dengan kategori "sangat valid". Respons guru mencapai 100% dengan kategori "sangat efektif", sedangkan respons siswa memperoleh rata-rata 89% dengan kategori "sangat efektif". Uji efektivitas menunjukkan peningkatan nilai rata-rata **pretest** dari 62,00 menjadi 84,75 pada *post test*, dengan nilai N-Gain sebesar 0,59 (kategori sedang), serta 85% siswa mencapai ketuntasan belajar. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis AR yang memuat kearifan lokal tersebut dinyatakan valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi Keanekaragaman Lingkungan bagi siswa kelas IV sekolah dasar.

Kata kunci: augmented reality, keanekaragaman lingkungan, media pembelajaran; kearifan lokal, pendidikan pancasila

A. Pendahuluan

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Pasal 1 menjelaskan bahwa pendidikan merupakan upaya yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk menciptakan lingkungan serta proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik berperan aktif dalam mengembangkan seluruh potensi dirinya, aspek spiritual keagamaan, pengendalian diri, pembentukan kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta berbagai keterampilan yang dibutuhkan bagi kehidupan pribadi, bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Selanjutnya, Pasal 3 menegaskan bahwa pendidikan

nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam mencerdaskan kehidupan bangsa. Pemerintah menetapkan Permendikbudristek Nomor 56/M/2022 sebagai pedoman penerapan kurikulum dalam rangka pemulihan pembelajaran.

Pendidikan merupakan sebuah proses dalam kehidupan manusia sebagai sarana untuk mendapatkan ilmu pengetahuan yang kelak akan berguna untuk menopang kehidupan di masa yang akan datang (Rangkuti & Sukmawarti, 2022). Kurikulum Merdeka yang diterapkan di sekolah dasar menekankan pembelajaran yang fleksibel, bermakna, dan

kontekstual serta mendorong guru mengaitkan materi dengan kehidupan nyata dan kearifan lokal sebagai sumber belajar (Kemendikbudristek, 2022). Pendidikan sebagai proses pengembangan potensi peserta didik mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dalam konteks ini, Pendidikan Pancasila memiliki peran strategis dalam menanamkan nilai-nilai kebangsaan dan membentuk karakter peserta didik yang berlandaskan Pancasila sebagai pedoman menuju Indonesia Emas (Putu, 2022). Piaget percaya anak-anak membangun pengetahuan mereka sendiri melalui interaksi dengan lingkungan fisik dan sosial mereka (Landong, 2023).

Seiring perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, khususnya teknologi informasi, guru dituntut untuk berinovasi dalam menerapkan pembelajaran berbasis teknologi agar pembelajaran berlangsung efektif dan bermakna. Media pembelajaran berperan penting dalam meningkatkan minat, motivasi, dan pemahaman peserta didik (Melisa & Fadlan, 2023). Pada era Revolusi Industri 4.0, pemanfaatan media digital interaktif menjadi salah satu solusi pembelajaran abad ke-21 yang

menekankan keaktifan dan pemahaman konsep kontekstual (Karina & Sujarwo, 2023). Dalam meningkatkan mutu pembelajaran, pendidik perlu menciptakan interaksi belajar yang efektif melalui pemanfaatan media pembelajaran tepat dan bervariasi agar mampu menyesuaikan dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Pembelajaran dibutuhkan dalam rangka mempersiapkan siswa untuk menghadapi era revolusi industri 4.0 yang menuntut keterampilan abad 21, yaitu berfikir kritis, berpikir kreatif, berkomunikasi dan berkolaborasi (Landong, 2026).

Media pembelajaran interaktif berbantuan *Augmented Reality* melalui aplikasi Assemblr Edu menjadi alternatif dalam pengembangan pembelajaran yang relevan dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21. *Augmented Reality* merupakan teknologi mengintegrasikan objek virtual ke dalam lingkungan nyata sehingga memungkinkan penyajian materi dalam bentuk teks, animasi, model tiga dimensi, dan video secara interaktif (Ahmad Z., 2022). Pemanfaatan media *Augmented Reality* tidak hanya meningkatkan daya tarik pembelajaran, tetapi juga

mampu meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik dalam memahami konsep secara lebih konkret dan visual. Selain pemanfaatan teknologi, pembelajaran yang bermakna perlu mengaitkan materi dengan konteks kehidupan peserta didik melalui integrasi kearifan lokal. Kearifan lokal merupakan pengetahuan dan nilai-nilai budaya yang berkembang dalam masyarakat dan diwariskan secara turun-temurun (Sehe et al., 2016). Integrasi kearifan lokal dalam pembelajaran tidak hanya membantu peserta didik memahami materi secara kontekstual, tetapi juga berperan dalam menanamkan nilai karakter serta kecintaan terhadap budaya daerah. Pembelajaran berbasis budaya lokal meningkatkan minat belajar siswa karena materi dikaitkan dengan kehidupan nyata dan budaya yang familiar bagi peserta didik (Landong et al., 2025).

Namun, pada kenyataannya, penggunaan media pembelajaran di sekolah masih belum optimal. Guru cenderung hanya mengandalkan buku teks dan slide PowerPoint, sehingga pembelajaran menjadi kurang variatif dan diperlukan pengembangan media pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif. Penelitian yang dilakukan

(Kesumawijaya et al., 2025) penggunaan media presentasi sederhana seperti PowerPoint masih menjadi media dominan dalam praktik pembelajaran, namun media ini memiliki keterbatasan interaktivitas dapat memengaruhi keterlibatan dan minat belajar siswa. Selain itu, pembelajaran dilaksanakan masih bersifat konvensional dan berpusat pada guru. Guru lebih dominan menggunakan metode ceramah, sehingga peserta didik cenderung pasif, merasa bosan, dan kurang termotivasi untuk mengikuti pembelajaran. Sejalan penelitian yang dilakukan (Sabillah & Hakim, 2023) yang mengatakan bahwa meskipun perkembangan teknologi digital telah menyediakan berbagai alternatif pembelajaran, praktik pembelajaran di sekolah dasar masih didominasi oleh penggunaan metode ceramah yang bersifat konvensional. Penyajian materi belum berbasis kearifan lokal atau dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari peserta didik. Sejalan dengan penelitian (Lessy & Papingka, 2003) yang mengatakan integrasi nilai-nilai budaya lokal dalam proses belajar mengajar masih menghadapi kendala karena keterbatasan sumber daya dan pelatihan guru.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan di UPT SD Negeri 101807 Candirejo, khususnya di kelas IV pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi Keberagaman Lingkungan Sekitar, diperoleh beberapa permasalahan dalam proses pembelajaran. Hasil wawancara menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran masih belum bervariasi, karena guru masih menggunakan buku teks dan slide PowerPoint sebagai sumber belajar. Dari jumlah keseluruhan 20 peserta didik dengan KKTP sebesar 70, terdapat 8 peserta didik (40%) yang belum mencapai KKTP dan hanya 12 peserta didik (60%) yang telah mencapai KKTP. Data tersebut diperoleh berdasarkan hasil asesmen formatif yang dilakukan oleh guru kelas IV, sehingga menunjukkan bahwa sebagian peserta didik masih mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran dan belum mencapai ketuntasan belajar. Rendahnya hasil belajar ini menunjukkan adanya kesenjangan antara tujuan pembelajaran dengan hasil yang dicapai peserta didik di lapangan. Rendahnya hasil belajar ini dipengaruhi oleh pembelajaran yang masih bersifat konvensional,

kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif, serta belum optimalnya pengaitan materi dengan konteks kehidupan nyata dan kearifan lokal peserta didik. Dengan demikian, diperlukan media pembelajaran yang tidak hanya interaktif, mampu mengaitkan materi dengan kehidupan nyata peserta didik melalui integrasi kearifan lokal. Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Augmented Reality Berbasis Kearifan Lokal pada Materi Keberagaman Lingkungan Sekitar Kelas IV SD".

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian *Research and Development* (R&D). R&D merupakan kajian sistematis bertujuan untuk merancang suatu produk, mengembangkan atau memproduksi rancangan tersebut, serta mengevaluasi kinerja produk yang dihasilkan (Sugiyono, 2018). Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE yang dikembangkan oleh Dick and Carry, yang memiliki 5 tahapan yaitu: Analisis (*Analysis*), Desain (*Design*), Pengembangan

(*Development*), Implementasi
(*Implementation*), dan Evaluasi
(*Evaluation*).

Subjek penelitian terdiri dari guru kelas IV, siswa kelas IV UPT SD Negeri 101807 Candirejo yang berjumlah 20 siswa (10 laki-laki dan 10 perempuan), serta validator ahli yang terdiri dari ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Objek penelitian adalah media pembelajaran berbantuan Augmented Reality berbasis kearifan lokal pada materi Keberagaman Lingkungan Sekitar. Penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2025/2026 di UPT SD Negeri 101807 Candirejo.

Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, angket, tes, dan dokumentasi. Wawancara dilakukan secara terstruktur kepada guru kelas IV untuk memperoleh informasi mengenai kondisi pembelajaran. Angket digunakan untuk menilai kualitas media yang dikembangkan, terdiri dari angket validasi ahli media, ahli materi, ahli bahasa, angket respon guru, dan angket respon siswa. Tes digunakan untuk mengukur hasil belajar peserta didik melalui pretest dan posttest. Dokumentasi digunakan untuk

melengkapi data penelitian seperti foto kegiatan dan hasil belajar.

Prosedur penelitian mengikuti lima tahapan ADDIE. Tahap analisis meliputi analisis kebutuhan siswa dan analisis kebutuhan media. Tahap desain meliputi perancangan media pembelajaran menggunakan aplikasi Assemblr Edu. Tahap pengembangan meliputi pembuatan produk dan uji kelayakan oleh validator. Tahap implementasi meliputi penerapan media kepada siswa kelas IV. Tahap evaluasi meliputi analisis data dan penyempurnaan produk. Data dikumpulkan melalui wawancara, angket dan dokumentasi. Instrument angket digunakan untuk menilai kevalidan media pembelajaran dari aspek materi, media dan bahasa, serta keefektifan dan kepraktisan produk berdasarkan respon guru dan respon siswa. Analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif menggunakan persentase untuk melihat kevalidan, keefektifan dan kepraktisan produk. Hasil analisis kemudian digunakan sebagai dasar perbaikan akhir media pembelajaran sebelum dinyatakan layak digunakan. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar menggunakan diukur menggunakan rumus N-Gain.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran berbantuan *Augmented Reality* (AR) berbasis kearifan lokal pada materi Keberagaman Lingkungan Sekitar kelas IV SD. Pengembangan dilakukan melalui model ADDIE terdiri analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

Tahap Analisis

Hasil wawancara dengan guru kelas IV menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah dengan memanfaatkan buku paket dan PowerPoint. Penggunaan media tersebut dinilai belum mampu menciptakan pembelajaran yang menarik dan interaktif sehingga peserta didik cenderung pasif. Materi pembelajaran yang diberikan belum diintegrasikan dengan kearifan lokal yang dekat dengan kehidupan peserta didik. Guru mengungkapkan perlunya media lebih inovatif dan berbasis teknologi dapat meningkatkan minat belajar, keaktifan, serta pemahaman peserta didik.

Tahap Desain

Pada tahap ini, peneliti merancang media pembelajaran berbantuan *Augmented Reality*

berbasis kearifan lokal menggunakan aplikasi Assemblr Edu. Perancangan meliputi: (1) menentukan isi materi Keberagaman Lingkungan Sekitar, (2) menyusun capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran, (3) mengumpulkan materi serta unsur-unsur kearifan lokal Melayu, (4) menyiapkan gambar dan objek tiga dimensi (3D), (5) menyusun soal evaluasi dan instrumen penelitian, serta (6) merancang media menggunakan aplikasi Assemblr Edu. Media menampilkan objek 3D seperti Istana Maimun, rumah adat Melayu, pakaian adat Melayu, tari Zapin dan Gambus, kuliner Melayu, masjid, serta kegiatan gotong royong masyarakat Melayu yang dilengkapi informasi edukatif berupa penjelasan budaya, nilai Pancasila, dan pesan karakter.

Tahap Pengembangan

Tahap *development* dilakukan melalui validasi ahli materi, ahli media dan ahli Bahasa. Tahap validasi materi yang dilakukan pada tanggal 13 Mei 2026, Validasi dilakukan agar media pembelajaran yang dikembangkan dapat diketahui Kevalidan dan keselarasan dengan materi yang dicantumkan berdasarkan penilaian ahli materi. Berdasarkan hasil penilaian yang dilakukan oleh

ahli materi, diperoleh jumlah skor sebesar **50** dari skor maksimal **50**. Perhitungan nilai validasi materi dilakukan menggunakan rumus berikut:

$$\begin{aligned}\text{Nilai validasi} &= \frac{\text{Skor yang di peroleh}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100\% \\ &= \frac{50}{50} \times 100\% = 100\%\end{aligned}$$

Berdasarkan hasil perhitungan tersebut, diperoleh persentase validasi ahli materi sebesar 100%. Jika disesuaikan dengan kategori kelayakan media pembelajaran, nilai tersebut berada pada rentang 81–100% dengan kategori “Sangat Valid”.
Validasi ahli media

Validasi ahli media dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran interaktif berbantuan Augmented Reality (AR) berbasis kearifan lokal. Pada validasi tahap I yang dilaksanakan pada 9 Juni 2026, media memperoleh skor 29 dari skor maksimum 50 atau sebesar 58%, sehingga termasuk kategori cukup valid. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media masih memerlukan beberapa perbaikan sesuai dengan saran validator.

Nilai validasi

$$\begin{aligned}&= \frac{\text{Skor yang di peroleh}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100\% \\ &= \frac{29}{50} \times 100\% = 58\%\end{aligned}$$

Setelah dilakukan revisi, validasi tahap II dilaksanakan pada 15 Juni 2026. Hasil penilaian menunjukkan skor 43 dari skor maksimum 50 atau sebesar 86%, yang termasuk kategori sangat valid. Peningkatan nilai dari 58% menjadi 86% menunjukkan bahwa media telah memenuhi kriteria kelayakan dan dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila materi Keberagaman Lingkungan Sekitar di kelas IV SD.

Nilai validasi

$$\begin{aligned}&= \frac{\text{Skor yang di peroleh}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100\% \\ &= \frac{43}{50} \times 100\% = 86\%\end{aligned}$$

Validasi ahli Bahasa

Validasi ahli Bahasa dilakukan untuk menilai kelayakan penggunaan bahasa pada media pembelajaran interaktif berbantuan Augmented Reality (AR) berbasis kearifan lokal. Hasil validasi memperoleh skor 50 dari skor maksimum 50 dengan persentase 100%, sehingga termasuk kategori sangat valid.

Nilai validasi

$$= \frac{\text{Skor yang di peroleh}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100\%$$

$$= \frac{50}{50} \times 100\% = 100\%$$

Hasil tersebut menunjukkan bahwa media telah memenuhi aspek kebahasaan, meliputi penggunaan kalimat, keterbacaan, dan kesesuaian bahasa dengan karakteristik peserta didik kelas IV SD. Dengan demikian, media pembelajaran dinyatakan sangat valid dan layak digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila materi Keberagaman Lingkungan Sekitar.

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Validasi

No	Validator	Tahap I	Tahap II	Kategori
1	Ahli Materi	100%	-	Sangat Valid
2	Ahli Media	58%	86%	Sangat Valid
3	Ahli Bahasa	100%	-	Sangat Valid

Tahap Implementasi dan Evaluasi

Respon guru dilakukan untuk mengetahui tingkat kepraktisan dan keefektifan media pembelajaran interaktif berbantuan Augmented Reality (AR) berbasis kearifan lokal setelah digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila materi Keberagaman Lingkungan Sekitar. Hasil penilaian memperoleh skor 50 dari skor maksimum 50

dengan persentase 100%, sehingga termasuk kategori sangat efektif. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media mudah digunakan, menarik, sesuai dengan materi pembelajaran, serta mampu mendukung proses pembelajaran di kelas IV SD. Dengan demikian, media yang dikembangkan dinyatakan sangat efektif dan layak digunakan dalam pembelajaran.

Respon siswa terhadap media pembelajaran interaktif berbantuan Augmented Reality (AR) berbasis kearifan lokal diperoleh melalui angket yang diberikan setelah proses pembelajaran. Angket terdiri atas 10 pernyataan yang mencakup aspek ketertarikan, kemudahan penggunaan, motivasi belajar, pemahaman materi, dan manfaat media. Penilaian dilakukan oleh 20 siswa kelas IV. Hasil angket menunjukkan nilai tertinggi sebesar 91%, nilai terendah 83%, dan nilai rata-rata 89%. Berdasarkan kategori keefektifan, persentase rata-rata tersebut termasuk dalam kriteria sangat efektif. Hasil ini menunjukkan bahwa media pembelajaran memperoleh respon yang sangat baik dari siswa karena dinilai menarik, mudah digunakan, membantu memahami materi, serta

meningkatkan minat belajar pada materi Keberagaman Lingkungan Sekitar. Hasil belajar siswa menunjukkan peningkatan signifikan. Nilai rata-rata pretest sebesar 62,00 meningkat menjadi 84,75 pada posttest. Hasil analisis N-Gain memperoleh nilai 0,59 dengan kategori "sedang". Ketuntasan belajar menunjukkan bahwa 17 dari 20 siswa (85%) telah mencapai KKTP sebesar 75, sedangkan 3 siswa (15%) belum mencapai ketuntasan.

Tabel 2. Hasil Belajar Siswa

Keterangan	Pretest	Posttest
Nilai Tertinggi	95	100
Nilai Terendah	35	65
Nilai Rata-rata	62,00	84,75
Ketuntasan	60% (12 siswa)	85% (17 siswa)
N-Gain	-	0,59 (Sedang)

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbantuan Augmented Reality berbasis kearifan lokal pada materi Keberagaman Lingkungan Sekitar kelas IV SD telah memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif. Kevalidan media diperoleh melalui validasi ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa dengan kategori sangat valid. Media pembelajaran harus disusun secara sistematis, sesuai tujuan pembelajaran, dan

memperhatikan karakteristik peserta didik (Kosasih, 2021). Selain itu, media pembelajaran yang baik harus memiliki tampilan menarik, mudah digunakan, dan mampu mendukung proses pembelajaran (Hasan 2021).

Integrasi kearifan lokal dalam media pembelajaran menjadikan materi lebih kontekstual dan bermakna bagi peserta didik. Hal ini sejalan dengan pendapat (Vygotsky, 1978) yang menyatakan bahwa proses belajar peserta didik dipengaruhi oleh lingkungan sosial dan budaya sehingga pembelajaran yang dikaitkan dengan pengalaman nyata akan lebih mudah dipahami. Kearifan lokal merupakan identitas budaya masyarakat yang berfungsi sebagai pedoman dalam kehidupan sosial dan dapat dijadikan sebagai sumber pembelajaran kontekstual (Sibarani, 2014).

Kepraktisan media terlihat dari respon guru dan siswa yang sangat positif. Media dinilai mudah digunakan, menarik, dan membantu pemahaman siswa. Hal ini sejalan dengan penelitian (Hutagalung & Silalahi, 2023) yang menyatakan bahwa penggunaan aplikasi Assemblr Edu dalam pembelajaran dapat meningkatkan ketertarikan dan minat

belajar peserta didik karena proses pembelajaran menjadi lebih interaktif dan mudah dipahami (Hutagalung & Silalahi, 2023). Keefektifan media ditunjukkan melalui peningkatan hasil belajar siswa dari pretest ke posttest dengan nilai N-Gain kategori sedang. Media pembelajaran berbasis Augmented Reality dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna karena peserta didik tidak hanya menerima informasi secara teori, tetapi juga dapat mengamati serta mengeksplorasi objek pembelajaran secara langsung (Akçayır & Akçayır, 2021).

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya terletak pada pengintegrasian teknologi Augmented Reality dengan kearifan lokal Melayu, sehingga media tidak hanya membantu peserta didik memahami materi, tetapi juga mengenalkan dan menanamkan nilai budaya lokal dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Integrasi teknologi AR dengan nilai-nilai budaya lokal meningkatkan kemampuan komunikasi, kerja sama, serta apresiasi terhadap budaya daerah (Wijayati, 2024).

Berdasarkan keseluruhan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbantuan

Augmented Reality berbasis kearifan lokal pada materi Keberagaman Lingkungan Sekitar kelas IV SD layak digunakan sebagai media pembelajaran inovatif untuk meningkatkan pemahaman dan hasil belajar peserta didik. Hal ini sesuai dengan teori konstruktivisme yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun oleh peserta didik melalui pengalaman langsung dan interaksi aktif dengan lingkungan belajar.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penelitian ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran interaktif berbantuan *Augmented Reality* (AR) berbasis kearifan lokal pada materi Keberagaman Lingkungan Sekitar kelas IV SD. Pengembangan media dilakukan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari tahap *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Kevalidan media berdasarkan hasil validasi ahli materi memperoleh persentase 100%, ahli media memperoleh persentase 86%, dan ahli bahasa memperoleh persentase 100% dengan kategori sangat valid. Kepraktisan media

pembelajaran berdasarkan hasil respon guru memperoleh persentase 100% dan respon peserta didik memperoleh rata-rata 89% dengan kategori sangat efektif. Efektivitas media pembelajaran berdasarkan hasil belajar peserta didik menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata dari 62,00 pada pretest menjadi 84,75 pada posttest. Hasil analisis N-Gain memperoleh nilai 0,59 dengan kategori sedang, dan sebanyak 17 peserta didik (85%) telah mencapai KKTP. Dengan demikian, media pembelajaran berbantuan Augmented Reality berbasis kearifan lokal pada materi Keberagaman Lingkungan Sekitar kelas IV SD dinyatakan valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Z., dkk. (2022). Penggunaan media pembelajaran augmented reality berbantuan Assemblr Edu untuk meningkatkan hasil belajar siswa SMA Negeri 5 Kota Ternate. *Jurnal Pendidikan*, 8(2), 45-56.
- Akçayır, M., & Akçayır, G. (2021). Advantages and challenges associated with augmented reality for education: A systematic review. *Educational Research Review*, 20, 1-11.
- Hasan, M., dkk. (2021). Media pembelajaran. Tahta Media Group.
- Hutagalung, R., & Silalahi, T. (2023). Pemanfaatan Assemblr Edu sebagai media pembelajaran berbasis augmented reality. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 15(1), 78-89.
- Karina, & Sujarwo. (2023). Pembelajaran abad ke-21 dalam menghadapi era revolusi industri 4.0 di sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 45-54.
- Kemendikbudristek. (2022). Kurikulum Merdeka: Pedoman implementasi pembelajaran. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Kesumawijaya, V. B., Syakina, S. D., Saputri, T. A., & Hermawan, J. S. (2025). Analisis penggunaan media pembelajaran PowerPoint terhadap kegiatan belajar peserta didik. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(3), 1023-1034.
- Kosasih, E. (2021). Pengembangan bahan ajar. Bumi Aksara.
- Landong, A., dkk. (2023). Media pembelajaran. Jejak Pustaka.
- Landong, A., Fauzi, M. R., Sari, A. S., Nurhaliza, S., Khairani, T., & Andini, N. (2025). Pengaruh model RME berbasis etnomatematika terhadap minat belajar siswa. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(02), 219-232.
- Lessy, Y. L., & Papingka, K. G. (2003). Analisis problematika pembelajaran berbasis kearifan lokal di SD GMIH Loc Kabupaten

- Pulau Morotai. *Jurnal Pendidikan*, 23, 609-619.
- Melisa, A. D., & Fadlan, M. N. (2023). Pengembangan video animasi berbantuan Doratoon pada tema makanan sehat di kelas V sekolah dasar. *Edukasia: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(2), 901-908.
- Putu, C. P. D. (2022). Analisis buku panduan guru fase A kelas I kurikulum merdeka mata pelajaran Pendidikan Pancasila pada jenjang sekolah dasar. *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2), 131-140.
- Rangkuti, C. J. S., & Sukmawarti. (2022). Problematika pemberian tugas matematika dalam pembelajaran daring. *Indonesian Research Journal on Education*, 2(2), 110-119.
- Ridwan, & Akdon. (2010). *Rumus dan data dalam analisis data statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Sabillah, B. M., & Hakim, U. (2023). Relevansi penggunaan metode ceramah pada pembelajaran di sekolah dasar di era digital. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(4), 1758-1767.
- Sehe, T., Tolla, A., Kamaruddin, & Hamsa, A. (2016). The development of Indonesian language learning materials based on local wisdom of the first grade students in SMA Negeri 3 Palopo. *Journal of Language Teaching and Research*, 7(5), 913-922.
- Sibarani. (2014). *Kearifan lokal: Hakikat, peran, dan metode tradisi lisan*. Asosiasi Tradisi Lisan.
- Sugiyono. (2018). *Metode penelitian pendidikan (pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D)*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian dan pengembangan (Research and Development)*. Alfabeta.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.
- Wahab, A., Junaedi, & Azhar, M. (2021). Efektivitas pembelajaran statistika pendidikan menggunakan uji peningkatan N-Gain di PGMI. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 1039-1045.
- Wijayati, W. (2024). Efektivitas media augmented reality (AR) berbasis kearifan lokal terhadap peningkatan literasi sosial siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(04), 487-509.