

PENERAPAN MEDIA *AUGMENTED REALITY* DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KEARIFAN LOKAL

Mariam Nur Mutoharoh¹, Andy Sapta^{2*}, Trini Prastati³

^{1,2} Teknologi Pendidikan, Universitas Terbuka
Corresponding Author: andy.sapta@ecampus.ut.ac.id

Riwayat Artikel

Diajukan: 24 Januari 2025 | Diterima: 24 April 2025 | Diterbitkan: 30 April 2025

Abstrak

Media visual memiliki peran penting dalam mendukung proses pembelajaran kearifan lokal. Salah satu bentuk media yang dapat diterapkan dalam pembelajaran adalah *Augmented Reality*. Media ini menawarkan pengalaman interaktif yang menarik, sehingga berpotensi memberikan dampak positif bagi penggunanya. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penerapan media *Augmented Reality* dalam pembelajaran kearifan lokal di sekolah dasar serta efektivitasnya dalam meningkatkan pemahaman peserta didik. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode analisis uji independent sample t-test serta desain penelitian *pretest-posttest control group*. Subjek penelitian terdiri dari peserta didik di dua sekolah dasar yang berlokasi di Kecamatan Pameungpeuk, Kabupaten Bandung. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai posttest kelompok eksperimen mencapai 85,75, sedangkan kelompok kontrol hanya memperoleh rata-rata nilai 55,04. Berdasarkan uji hipotesis, diperoleh hasil $t_{hitung} > t_{tabel}$, sehingga H_0 ditolak. Dengan demikian, terdapat perbedaan signifikan antara hasil belajar kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa pembelajaran yang memanfaatkan media *Augmented Reality* terbukti lebih efektif dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional.

Kata Kunci: Augmented Reality, kearifan lokal, kebudayaan Indonesia.

Abstract

Visual media has an important role in supporting the learning process of local wisdom. One form of media that can be applied to learning is Augmented Reality. This media offers an interesting interactive experience, so it has the potential to have a positive impact on its users. This study aims to analyze the application of Augmented Reality media in learning local wisdom in elementary schools and its effectiveness in improving students' understanding. This study uses a quantitative approach with an independent sample t-test analysis method and a pretest-posttest control group research design. The research subjects were students in two elementary schools in Pameungpeuk District, Bandung Regency. The results showed that the average posttest score of the experimental group reached 85.75, while the control group only obtained an average score of 55.04. Based on the hypothesis test, the result of $t_{count} > t_{table}$ was obtained, so H_0 was rejected. Thus, there is a significant difference between the learning outcomes of the experimental and control groups. This study concludes that learning that utilizes Augmented Reality media is proven to be more effective than conventional learning methods.

Keywords: Augmented Reality, local wisdom, Indonesian culture.

PENDAHULUAN

Indonesia sebagai Negara Kesatuan Republik terdiri dari ribuan pulau yang membentang dari Sabang hingga Merauke. Setiap wilayah dihuni oleh beragam suku bangsa yang memiliki bahasa dan budaya khas masing-masing. Keberagaman budaya atau kearifan lokal di setiap daerah menjadikan Indonesia sebagai negara dengan tingkat kemajemukan yang tinggi (Arima *et al.*, 2022). Keragaman budaya yang sering disebut sebagai multikulturalisme mencakup perbedaan dalam perspektif, adat istiadat, serta aspek sosial lainnya yang melekat dalam kehidupan masyarakat (Nurhidayah *et al.*, 2022). Keberagaman ini perlu dijaga dan dilestarikan agar warisan budaya bangsa tetap terpelihara. Kearifan lokal tidak hanya menjadi identitas suatu daerah tetapi juga berperan dalam membentuk nilai-nilai budaya nasional melalui proses transformasi lintas budaya (Supriatin & Istiana, 2022). Setiap kebudayaan memiliki nilai-nilai luhur yang dijadikan sebagai pedoman hidup di mana nilai-nilai tersebut berkontribusi dalam membentuk karakter bangsa.

Permasalahan muncul ketika masyarakat mulai kehilangan rasa bangga terhadap budaya sendiri dan beralih ke budaya asing yang dianggap lebih menarik dan modern. Jika fenomena ini terus berlanjut, Indonesia dapat mengalami krisis identitas budaya yang pada akhirnya menghilangkan salah satu aset kebanggaan nasional (Suratmi, 2022). Oleh karena itu diperlukan solusi yang tepat untuk menghadapi tantangan ini. Dalam situasi krisis budaya, pendidikan dianggap sebagai strategi efektif untuk menanamkan kecintaan dan pemahaman terhadap budaya lokal. Sebagai sebuah proses yang terencana dan sistematis, pendidikan berperan dalam menciptakan lingkungan pembelajaran yang mendorong peserta didik untuk menghargai dan melestarikan budaya bangsa.

Pendidikan di sekolah dasar (SD) merupakan cara yang efektif untuk menanamkan ilmu tersebut. SD membantu siswa bersiap menghadapi masa depan yang lebih baik dengan memberikan mereka landasan yang kuat dalam pengetahuan, keterampilan, dan karakter (Hafiz *et al.*, 2024). Agar generasi muda Indonesia dapat berkembang menjadi generasi yang mampu bersaing dalam skala global, maka kualitas pendidikan dasar harus terus ditingkatkan. Oleh karena itu perlu disampaikannya materi keragaman budaya Indonesia pada pelajaran SD.

Materi keragaman budaya Indonesia bertujuan agar siswa lebih mengenal ragam macam budaya serta menjaga nilai-nilai kebudayaan yang ada di Indonesia (Iswari *et al.*, 2021). Bangsa Indonesia sendiri merupakan bangsa yang besar, tidak hanya memiliki satu atau dua suku dan budaya, tetapi lebih dari 300 suku. Suku bangsa tersebut tentunya mempunyai ciri khas tersendiri yang tercermin dari penggunaan bahasa dan pakaian daerah, adat istiadat, rumah adat, senjata tradisional, budaya tentu saja berbeda-beda antara satu suku dengan suku lainnya (Atmojo *et al.*, 2019). Dengan banyaknya budaya yang ada di Indonesia, tentunya masih banyak pelajar yang belum mengenalnya. Kurangnya pengetahuan mereka tentang budaya Indonesia antara lain disebabkan oleh kurangnya bahan ajar di kelas, dan informasi tentang budaya Indonesia mulai menghilang di masyarakat.

Dalam menghadapi berbagai tantangan dalam pembelajaran, seorang guru perlu mengembangkan berbagai informasi agar proses belajar menjadi lebih menarik, interaktif, mudah dipahami, dan tidak membosankan bagi siswa. Media pembelajaran berperan penting sebagai sarana yang membantu meningkatkan efektivitas komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa selama kegiatan belajar mengajar di sekolah (Nabila *et al.*, 2021). Selain itu, media pembelajaran juga berfungsi sebagai perantara dalam penyampaian pesan, serta mampu merangsang daya pikir, perhatian, dan motivasi siswa untuk lebih aktif dalam proses belajar (Qorimah & Sutarna, 2022). Namun, beragamnya pilihan media pembelajaran menjadi tantangan tersendiri bagi guru, karena mereka harus mampu memilih media yang sesuai dengan karakteristik pembelajaran dan tujuan pendidikan siswa. Penggunaan media pembelajaran yang

kurang tepat, seperti penyajian materi yang monoton, dapat berdampak pada kurang optimalnya hasil belajar peserta didik (Wahyudi *et al.*, 2021). Oleh karena itu, media pembelajaran yang digunakan di sekolah dasar sebaiknya disesuaikan dengan karakteristik siswa, yang umumnya memiliki kecenderungan senang bermain, bergerak, meniru, serta melakukan aktivitas secara langsung dan bekerja dalam kelompok (Mahyudin, 2023).

Agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik, diperlukan media yang efektif sebagai pendukung utama (Kustandi *et al.*, 2021). Salah satu media yang dapat digunakan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap kearifan lokal adalah media visual. Media ini memungkinkan penyajian materi pembelajaran dengan bantuan alat yang dapat memperagakan isi materi secara konkret, sehingga siswa dapat mengamati, menyaksikan, serta berinteraksi langsung dengan bahan ajar yang disajikan (Mayasari *et al.*, 2021). Oleh sebab itu, penggunaan media visual dalam pembelajaran sangat diperlukan untuk meningkatkan pemahaman dan minat siswa dalam mempelajari serta melestarikan kearifan budaya lokal.

Pada umumnya, beberapa guru sekolah dasar mengajar menggunakan pendekatan pembelajaran tradisional. Seperti yang diterapkan oleh SD Mutiara Qur'an, salah satu sekolah dasar swasta di Kecamatan Pameungpeuk, Kabupaten Bandung, Jawa Barat. Kebanyakan guru hanya menggunakan buku teks untuk mengajar. Terkadang guru menyampaikan materi dengan memajang beberapa gambar pada poster dengan harapan peserta didik semakin tertarik untuk belajar. Namun jika pembelajaran yang dilakukan hanya dengan pendekatan tradisional maka pembelajaran akan menjadi monoton dan peserta didik tidak terlibat aktif dalam prosesnya. Sebaliknya partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran cenderung pasif. Pembelajaran menjadi kurang efektif karena hanya semangat belajar peserta didik yang meningkat, namun tidak ada interaksi atau keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Peneliti mengidentifikasi permasalahan melalui wawancara dengan guru kelas IV SD Mutiara Qur'an. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV, diketahui bahwa permasalahan yang dihadapi peserta didik dalam pembelajaran kearifan lokal adalah guru mempunyai kesulitan tersendiri dalam bahan ajar yang mencakup segala keberagaman yang ada di Indonesia, dimana guru mengalami kesulitan menyajikan foto dari semua rumah adat, pakaian adat dan senjata tradisional, dan kerajinan khas Indonesia. Materi pembelajaran memahami keberagaman budaya bangsa yang jika dijelaskan hanya dengan mendengarkan, mengerjakan tugas di rumah, dan hanya fokus pada buku, tidak akan mampu menularkan materi secara mendalam kepada peserta didik. Berdasarkan data yang diperoleh dari angket, peserta didik lebih tertarik dan senang jika pembelajaran dilakukan dengan media pembelajaran digital.

Selain kemajuan teknologi, media pembelajaran harus disajikan dengan cara yang estetis untuk mendorong siswa dalam mempelajari konten tersebut. Pembuatan aplikasi yang dijalankan pada *smartphone* Android merupakan salah satu strategi pengajaran yang sering dilakukan untuk mengatasi permasalahan kurangnya semangat siswa dalam membawa buku ke kelas. Pemanfaatan dan penerapan kemajuan teknologi diharapkan dapat membantu penyelesaian permasalahan dalam kehidupan sehari-hari maupun dalam bidang lain, seperti pendidikan yang memanfaatkan aplikasi multimedia. Oleh karena itu dalam hal ini peneliti memilih untuk mengembangkan pembelajaran kearifan lokal untuk kelas IV SD Mutiara Qur'an dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* (AR).

Media AR memadukan dunia virtual dan fisik untuk menciptakan informasi dari data yang dikumpulkan dari suatu sistem pada objek nyata yang dipilih, membuat garis di antara keduanya semakin kabur. Kemajuan teknologi dalam AR dapat menciptakan objek yang dirancang dalam waktu singkat dengan objek 2D tetapi juga virtual 3D (Sapta & Nisa, 2024; Tafakkur *et al.*, 2023). Informasi yang menarik akan memberikan dampak positif bagi penggunaannya, karena informasi yang diterima tidak hanya menyenangkan tetapi akan menambah pengetahuannya. Untuk mendapatkan informasi tersebut diperlukan suatu sistem

pendukung. Sistem ini memberikan informasi tersebut dengan cara memindai penanda yang disediakan dengan kamera smartphone, sehingga informasi tersebut akan segera diperoleh. Hal ini dapat menjadi daya tarik bagi peserta didik yang sedang belajar, karena dalam media pembelajaran terdapat benda-benda 3D yang dapat dimainkan dan digerakkan sesuka hati, sehingga diharapkan peserta didik menjadi lebih aktif dan lebih memahami pembelajaran kearifan budaya lokal.

Penggunaan media AR ini merupakan salah satu upaya untuk memberikan pembelajaran kontekstual yang menarik perhatian peserta didik. Sehingga dalam mengikuti pembelajaran kearifan lokal budaya Indonesia, peserta didik lebih antusias dalam mempelajarinya. Penggunaan media AR juga mendorong peserta didik untuk mengikuti pembelajaran secara aktif, bukan hanya mendengarkan, tetapi juga mengalami budaya tersebut secara virtual. Media AR membuat konten budaya ini lebih realistis dan konkret sehingga peserta didik lebih mudah memahami dan mengingat berbagai kearifan local budaya Indonesia.

METODE PENELITIAN

Penelitian mengenai penerapan media Augmented Reality dalam pembelajaran kearifan lokal menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode analisis Uji Independent Sample T-Test. Pendekatan kuantitatif dipilih karena mampu menghasilkan temuan yang dapat digeneralisasi, mengidentifikasi hubungan sebab akibat, serta memberikan estimasi yang akurat terhadap populasi yang lebih luas berdasarkan sampel yang representatif. Desain penelitian yang diterapkan adalah pretest-posttest control group, dengan teknik pengumpulan data melalui observasi langsung dan penyebaran kuesioner.

Penelitian dilaksanakan pada tanggal bulan November 2024, semester ganjil tahun pelajaran 2024/2025. Skema penelitian dilakukan pada peserta didik kelas IV di dua Sekolah Dasar yang berada di Kecamatan Pameungpeuk Bandung. Kelas eksperimen diberlakukan pada SD Mutiara Qur'an dan kelas kontrol pada SDN 1 Pameungpeuk. Pada kelas eksperimen siswa diberikan perlakuan berupa pembelajaran dengan menggunakan media *Augmented Reality*, sedangkan pada kelas kontrol siswa diberi pembelajaran tetap dengan menggunakan metode konvensional.

Untuk mengetahui kemampuan awal dari kedua kelas sampel diberikan tes awal. Di akhir penelitian dilakukan perbandingan pembelajaran dengan diberikan tes akhir. Selain itu pada pada kelas eksperimen juga diberikan kuesioner terkait penggunaan media *Augmented Reality* dalam pembelajaran. Kuesioner diberikan guna mendapatkan tanggapan peserta didik terhadap persepsi mereka dalam menggunakan media *Augmented Reality*, serta untuk melihat dan mengetahui proses perkembangan pemahaman peserta didik selama proses belajar mengajar berlangsung.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada pelaksanaan penelitian tahap pertama, langkah awal yang dilakukan adalah dari kedua sekolah (SD Mutiara Qur'an dan SDN 1 Pameungpeuk) dipilih satu kelas sebagai kelas sampel. Selanjutnya kelas tersebut melaksanakan tes awal (*pretest*) untuk menilai kemampuan awal peserta didik. Pengukuran ini dilakukan guna memperoleh gambaran awal mengenai pemahaman siswa terhadap materi yang akan diajarkan. Instrumen yang digunakan dalam pretest adalah tes isian singkat. Pemilihan instrumen ini dilakukan karena dapat menyediakan informasi yang bersifat objektif dan efektif dalam mengukur sejauh mana peserta didik

memahami materi sebelum diberikan perlakuan tertentu. Hasil *pretest* diperoleh nilai rata-rata SD Mutiara Qur'an sebesar 55,64 dan nilai rata-rata SDN 1 Pameungpeuk sebesar 55,21. Hasil *pretest* menunjukkan bahwa kedua kelas sampel memiliki kemampuan yang tidak berbeda secara signifikan, sehingga dapat dikatakan bahwa kondisi awal peserta didik relatif setara sebelum diberikan perlakuan berbeda dalam penelitian ini.

Setelah pelaksanaan *pretest*, SDN 1 Pameungpeuk sebagai kelompok kontrol tetap menggunakan metode pembelajaran konvensional dengan buku paket ajar. Sementara SD Mutiara Qur'an sebagai kelompok eksperimen diberikan *treatment* berupa pembelajaran dengan menggunakan media AR. Pembelajaran dengan menerapkan *Augmented Reality* dilakukan sebagai media pembelajaran karena teknologi ini memungkinkan peserta didik untuk berinteraksi dengan objek pembelajaran secara lebih nyata dan menarik. *Augmented Reality* menawarkan pengalaman belajar yang lebih imersif sehingga diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari. Selain itu, penggunaan AR juga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, karena mereka lebih tertarik dengan tampilan visual yang interaktif dibandingkan dengan membaca buku teks biasa.

Dalam penelitian ini, pengukuran efektivitas pembelajaran dengan media AR dilakukan dengan melihat data hasil belajar siswa melalui *posttest*. Berdasarkan hasil analisis data, ditemukan bahwa nilai rata-rata siswa di SD Mutiara Qur'an mengalami peningkatan yang signifikan setelah diberikan *treatment*. Sebelum diberikan *treatment*, nilai rata-rata *pretest* mereka hanya sebesar 55,64. Namun, setelah menggunakan media AR dalam proses pembelajaran, nilai rata-rata *posttest* meningkat menjadi 85,75, atau mengalami kenaikan sebesar 30,11 poin. Sementara itu, SDN 1 Pameungpeuk yang menggunakan metode konvensional hanya mengalami peningkatan nilai rata-rata sebesar 2,43 poin, dari nilai *pretest* sebesar 55,21 menjadi 57,64 pada *posttest*.

Jika dibandingkan, nilai rata-rata hasil *posttest* di SD Mutiara Qur'an lebih tinggi 30,75 poin dibandingkan dengan SDN 1 Pameungpeuk. Hal ini menunjukkan bahwa media *Augmented Reality* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Selain itu, standar deviasi hasil *posttest* pada kelompok eksperimen adalah 4,42, yang menunjukkan bahwa distribusi nilai siswa relatif merata dengan peningkatan yang konsisten. Rentang nilai tertinggi pada kelompok eksperimen berada pada kisaran 86-100 dengan skor tertinggi sebesar 90, yang masuk dalam kategori ketercapaian sangat baik. Di sisi lain, kelompok kontrol hanya mencapai nilai tertinggi dalam rentang 56-70 dengan skor maksimal 60, yang dikategorikan dalam ketercapaian cukup.

Pengujian hipotesis menggunakan uji-t dua pihak (*two tails*) menggunakan metode analisis Uji *Independent Sample T-Test* dengan kedua varians homogen dan taraf signifikansi 5% atau 0,05. Uji ini digunakan untuk memperkuat hasil penelitian bahwa pada penerapan media *Augmented Reality* terdapat peningkatan hasil belajar pada peserta didik. Berdasarkan perhitungan output dari pengujian hipotesis X_1 terhadap hasil belajar O_2 , diperoleh hasil $t_{hitung} = 2,102$ dan $t_{tabel} 2,000$. Berdasarkan kaidah pengujian dari uji *independent sample t-test* bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka dapat diambil kesimpulan H_0 ditolak, dan H_1 diterima, artinya ada perbedaan nilai hasil belajar antara SD Mutiara Qur'an dan SDN 1 Pameungpeuk.

Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media *Augmented Reality*, dapat meningkatkan pemahaman peserta didik dalam pembelajaran kearifan lokal. Temuan ini selaras dengan penelitian Marjaya *et al.* (2024), dimana *Augmented Reality* mampu meningkatkan pemahaman peserta didik pada materi yang sedang mereka pelajari. Pemanfaatan *Augmented Reality* memungkinkan berbagai kebudayaan Indonesia, seperti rumah adat, senjata tradisional dihadirkan lebih menarik dan interaktif bagi peserta didik.

Tingkat daya tarik selama proses pembelajaran berlangsung menunjukkan rasa ingin belajar pada peserta didik, hal ini terlihat dari partisipasi peserta didik yang sangat aktif,

sehingga dapat meningkatkan pemahaman peserta didik. Sementara itu, dari hasil kuesioner disimpulkan peserta didik menyatakan bahwa pembelajaran menjadi tidak bosan dan lebih menyenangkan. Dalam hal ini membuktikan bahwa guru yang menggunakan media *Augmented Reality* dapat melaksanakan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif dan efektif, sehingga dapat membantu peserta didik kelas IV memahami materi kearifan lokal.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa peserta didik yang memanfaatkan media *Augmented Reality* (AR) dalam proses belajar cenderung lebih cepat memahami materi dibandingkan dengan mereka yang hanya mengandalkan buku ajar. Teknologi interaktif seperti AR tidak hanya memperdalam pemahaman konsep, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa. Temuan ini selaras dengan studi yang dilakukan oleh Dewi & Sahrina (2021), yang mengungkapkan bahwa penggunaan *Augmented Reality* dalam pembelajaran kebudayaan Indonesia dapat berkontribusi dalam upaya pelestarian aset budaya bangsa. Oleh karena itu, penerapan AR dalam pembelajaran di tingkat sekolah dasar dapat menjadi inovasi yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Selain itu, hasil penelitian ini juga menguatkan temuan dari Zulfa *et al.* (2023), yang menyatakan bahwa pemanfaatan teknologi dalam proses belajar mengajar berdampak positif terhadap motivasi siswa. Banyak peserta didik yang menunjukkan antusiasme lebih tinggi ketika diberikan kesempatan untuk berinteraksi langsung dengan materi dalam bentuk visual yang lebih menarik. Dibandingkan dengan metode konvensional yang bergantung pada buku teks, penggunaan AR mampu menyajikan pengalaman belajar yang lebih kontekstual dan mendalam. Hal ini disebabkan oleh kemampuan AR dalam menghadirkan materi secara visual dan interaktif, sehingga konsep yang sebelumnya bersifat abstrak menjadi lebih konkret serta mudah dipahami oleh siswa.

Dalam konteks pendidikan modern, pemanfaatan teknologi seperti *Augmented Reality* juga selaras dengan konsep pembelajaran abad ke-21 yang menekankan pada aspek interaktif, kolaboratif, dan berbasis teknologi (Sapta *et al.*, 2023). AR tidak hanya memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik tetapi juga memungkinkan pembelajaran berbasis proyek, di mana siswa dapat mengeksplorasi berbagai konsep dengan lebih mendalam. Dengan demikian, AR dapat berkontribusi dalam membentuk pola pikir kritis dan kreatif pada siswa, yang sangat dibutuhkan dalam dunia pendidikan saat ini.

Selama observasi berlangsung terlihat bahwa peserta didik SD Mutiara Qur'an dalam mengikuti pembelajaran menunjukkan daya tarik, dan motivasi lebih tinggi dibandingkan SDN 1 Pameungpeuk yang hanya menerapkan pembelajaran konvensional. Hal tersebut karena peserta didik dapat melihat dan mempelajari langsung rumah adat, baju adat, dll. sehingga dapat meningkatkan rasa ingin belajar peserta didik. Respon dan interaksi peserta didik dalam menggunakan media *Augmented Reality* lebih meningkat. Dalam proses pembelajaran interaksi antara guru dengan peserta didik, peserta didik dengan peserta didik, dan peserta didik dengan media lebih intens, sehingga respon peserta didik pun lebih terlihat. Rasa ingin tahu, serta keterlibatan peserta didik yang lebih aktif menunjukkan bahwa pembelajaran lebih efektif dan bermakna.

Namun, meskipun hasil penelitian menunjukkan dampak positif dari penggunaan *Augmented Reality* dalam pembelajaran, terdapat beberapa tantangan yang perlu diperhatikan dalam implementasi teknologi ini di lingkungan sekolah. Salah satu tantangan utama adalah keterbatasan fasilitas dan infrastruktur teknologi di sekolah, terutama di SD Mutiara Qur'an. Selain itu, penggunaan AR dalam pembelajaran juga membutuhkan kesiapan guru dalam mengintegrasikan teknologi ini ke dalam kurikulum. Oleh karena itu, pelatihan dan pendampingan bagi guru dalam menggunakan teknologi pembelajaran berbasis AR sangat diperlukan agar implementasi teknologi ini dapat berjalan dengan optimal. Faktor lain yang

perlu diperhatikan adalah kesiapan peserta didik dalam menggunakan teknologi ini. Meskipun sebagian besar siswa saat ini sudah terbiasa dengan perangkat digital, tidak semua dari mereka memiliki keterampilan yang sama dalam memanfaatkan teknologi untuk tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan yang sistematis dalam mengenalkan teknologi ini kepada siswa, agar mereka dapat menggunakannya secara efektif dan tidak hanya sekadar menggunakannya sebagai hiburan semata.

Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media *Augmented Reality* dalam pembelajaran dapat memberikan dampak positif yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Selain meningkatkan pemahaman konsep secara lebih efektif, AR juga mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dengan menyajikan materi dalam bentuk yang lebih menarik dan interaktif. Oleh karena itu, penggunaan teknologi ini perlu terus dikembangkan dan diterapkan dalam berbagai konteks pembelajaran untuk mendukung pencapaian tujuan pendidikan yang lebih baik di masa depan. Diharapkan kelemahan tersebut dapat menjadi gambaran dan perbaikan pada penelitian selanjutnya.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa penerapan media *Augmented Reality* dalam pembelajaran kearifan lokal pada siswa kelas IV SD Mutiara Qur'an mampu meningkatkan pemahaman mereka. Peningkatan ini terlihat dari hasil belajar yang lebih baik dibandingkan dengan pembelajaran yang hanya mengandalkan buku paket sebagai media utama. Kenaikan hasil belajar yang signifikan dipengaruhi oleh meningkatnya minat, motivasi, dan respons siswa terhadap pembelajaran. Sebelumnya, siswa cenderung pasif dan kurang berinteraksi dalam proses pembelajaran, namun dengan penggunaan media *Augmented Reality*, mereka menjadi lebih aktif. Temuan ini menggarisbawahi bahwa efektivitas pembelajaran tidak hanya bergantung pada metode pengajaran, tetapi juga pada penggunaan media yang tepat. Media pembelajaran yang efektif berperan penting dalam meningkatkan keterlibatan serta pemahaman siswa selama proses belajar.

REFERENSI

- Arima, M. S. T., Masyhud, M. S., & Alfarisi, R. (2022). Pengembangan Modul Berbasis Kearifan Lokal Blitar Materi Keragaman Suku Bangsa dan Negara di Indonesia Kelas V SDN Resapombo 6 Blitar. *Jurnal Handayani PGSD FIP UNIMED*, 13(2), 115-122.
- Atmojo, W. T., Dazki, E., & Fitri, F. (2019, November). Media Pembelajaran Pengenalan Keragaman Budaya Indonesia Dengan Metode Multimedia Development Life Cycle. In *Seminar Nasional Aptikom (Semnastik) 2019* (pp. 126-134).
- Dewi, K., & Sahrina, A. (2021). Urgensi augmented reality sebagai media inovasi pembelajaran dalam melestarikan kebudayaan. *Jurnal Integrasi dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial*, 1(10), 1077-1089.
- Hafiz, M., Aziz, A. R. A., & Hamli, H. (2024). Pengembangan Kurikulum Berbasis Keterampilan Abad Ke-21 untuk Sekolah Dasar. *Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah*, 1(2).
- Iswari, H. T., Sumardi, S., & Giyartini, R. (2021). Studi Literatur: Peta sebagai Media Pembelajaran Keragaman Budaya Indonesia. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(2), 265-275.
- Kustandi, C., Farhan, M., Zianadezdha, A., & Fitri, A. K. (2021). Pemanfaatan Media Visual dalam tercapainya tujuan pembelajaran. *Akademika*, 10(02), 291-299.

- Mahyudin, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Canva Mata Pelajaran PAI & BP Fase C-Sekolah Dasar. *Journal of Instructional and Development Researches*, 3(4), 169-177.
- Mayasari, A., Pujasari, W., Ulfah, U., & Arifudin, O. (2021). Pengaruh Media Visual Pada Materi Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Tahsinia*, 2(2), 173-179.
- Nabila, S., Adha, I., & Febriandi, R. (2021). Pengembangan media pembelajaran pop up book berbasis kearifan lokal pada pembelajaran tematik di sekolah dasar. *Jurnal basicedu*, 5(5), 3928-3939.
- Nurhidayah, S., Rahmawati, A., & Saputra, D. S. (2022). Pendidikan Multikultural Berbasis Kearifan Lokal. *Journal of Innovation in Primary Education*, 1(1), 33-39.
- Sapta, A., Gafur, A., & Jameel, A. H. (2023). A META-SYNTHESIS OF VIRTUAL REALITY IN LEARNING IN INDONESIA. *JURTEKSI (Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi)*, 9(2), 329-338.
- Sapta, A., & Nisa, U. K. (2024). the Use of Formative Evaluation in the Development of Spatial Buildings for Elementary School Students Based on Augmented Reality. *Al-Bidayah: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 16(1), 151-172.
- Supriatin, Y. M., & Istiana, I. I. (2022, November). Kearifan Lokal Masyarakat Adat Sinar Resmi sebagai Identitas Bangsa. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, Dan Budaya* (Vol. 1, No. 2, pp. 01-14).
- Suratmi, N. (2022). *Multikultural: Karya Pelestarian Kearifan Lokal Kesenian Barongsai-Lion*. Media Nusa Creative (MNC Publishing).
- Tafakkur, B. O., Kharisma, L. P. I., Rizal, A. A., & Abdurahim, A. (2023). Implementasi augmented reality sebagai media promosi pada Lesehan Kalisari dengan metode Based Marker Tracker. *JTIM: Jurnal Teknologi Informasi dan Multimedia*, 5(1), 10-21.
- Qorimah, E. N., & Utama, S. (2022). Studi Literatur: Media Augmented Reality (AR) Terhadap Hasil Belajar Kognitif. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2055-2060.
- Wahyudi, C., Sirait, S., Rahmadani, E., Sapta, A., & Saragih, S. R. D. (2021). Efektivitas Pembelajaran Daring Melalui Whatsapp Group Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa. *Jurnal Pena Edukasi*, 8(1), 1-6.

Zulfa, L., Ermawati, D., & Reswari, L. A. (2023). Efektivitas media pembelajaran berbasis augmented reality terhadap pemahaman konsep matematika siswa SD kelas V. *Paedagoria: Jurnal Kajian, Penelitian Dan Pengembangan Kependidikan*, 14(4), 509-514.