

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUGMENTED REALITY  
BERBASIS BUDAYA MELAYU RIAU DI SEKOLAH DASAR**

Nur Aini Aztera<sup>1</sup>, Zufriady<sup>2</sup>, Hendri Marhadi<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> PGSD FKIP Universitas Riau

Alamat e-mail : <sup>1</sup>nur.aini3527@student.unri.ac.id, <sup>2</sup>zufriady@lecturer.unri.ac.id,  
[<sup>3</sup>hendri.marhadi@lecturer.unri.ac.id](mailto:hendri.marhadi@lecturer.unri.ac.id)

**ABSTRACT**

*In the digital era, the role of technology and information communication has changed almost every aspect of life, including the world of education. Technological advances also bring innovation in creating innovative learning media. One of the learning media in the digital era is augmented reality. Augmented Reality offers a solution by presenting 3D visualization, so that learning material is easier to understand. This research aims to develop augmented reality learning media based on Riau Malay culture in elementary schools that is valid and practical. Augmented reality learning media was developed using R&D research methods with the ADDIE model. Research data was collected by means of observation, interviews, and distributing questionnaires. Product validation was carried out by three experts, namely media, material and language experts with an overall average score of 92.36% in the very valid category. The results of product trials conducted on students obtained an overall average score of 89.8% in the very practical category and the teacher response was 95.3% in the very practical category. Based on the results of validation and trials, it can be concluded that augmented reality learning media based on Riau Malay culture in elementary schools is suitable for use in learning.*

*Keywords: Learning Media, Augmented Reality, Riau Malay Culture*

**ABSTRAK**

Di era digital, peran teknologi dan informasi komunikasi telah mengubah hampir setiap aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan. Kemajuan teknologi, juga membawa inovasi dalam menciptakan media pembelajaran yang inovatif. Salah satu media pembelajaran di era digital yaitu, *augmented reality*. *Augmented Reality* menawarkan solusi dengan menghadirkan visualisasi 3D, sehingga materi pembelajaran lebih mudah dipahami. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *augmented reality* berbasis budaya Melayu Riau di sekolah dasar yang valid dan praktis. Media pembelajaran *augmented reality* dikembangkan dengan menggunakan metode penelitian *R&D* dengan model *ADDIE*. Data penelitian dikumpulkan dengan cara observasi, wawancara, dan penyebaran angket. Validasi produk dilakukan oleh tiga orang ahli yaitu ahli media, materi, dan bahasa dengan perolehan skor rata-rata keseluruhan 92,36% dengan kategori sangat valid. Hasil uji coba produk yang dilakukan kepada peserta didik memperoleh skor rata-rata keseluruhan 89,8% dengan kategori

sangat praktis dan respon guru sebesar 95,3% dengan kategori sangat praktis. Berdasarkan hasil validasi dan uji coba dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *augmented reality* berbasis budaya Melayu Riau di sekoah dasar layak digunakan dalam pembelajaran.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, *Augmented Reality*, Budaya Melayu Riau

## **A. Pendahuluan**

Pembelajaran merupakan suatu proses yang melibatkan interaksi antara peserta didik, guru, dan sumber belajar. Proses pembelajaran yang baik haruslah memuat aspek interaktif, menyenangkan dan memberikan ruang yang lebih bagi peserta didik untuk dapat mengembangkan kreativitas dan kemandirian sesuai dengan bakat dan minat peserta didik. Kegiatan pembelajaran yang menyenangkan sangat dipengaruhi oleh beberapa faktor, salah satunya pemilihan media pembelajaran yang digunakan haruslah dapat menarik bagi peserta didik untuk belajar, interaktif saat digunakan, namun tidak mengurangi esensi materi yang di sampaikan (Mustaqim & Kurniawan, 2017). Menurut (Shoffa et al., 2021) media pembelajaran merupakan segala hal yang dapat dipergunakan untuk mengkomunikasikan pesan atau materi pembelajaran sehingga memicu perhatian, minat, pemikiran,

dan emoasi peserta didik dalam proses belajar dengan tujuan mencapai hasil pembelajaran yang diinginkan. Media juga merupakan salah satu komponen strategi pembelajaran yang berupa wadah pesan atau distributor yang diteruskan kepada sasaran atau penerima pesan, dan materi yang ingin disampaikan adalah pesan pembelajaran yang ingin dicapai dalam proses pembelajaran (Hasan, Milawati, Darodjat, Khairani, & Tahrim, 2021). Secara umum media pembelajaran itu sendiri merupakan alat bantu dalam proses belajar mengajar.

Di era digital, peran teknologi informasi dan komunikasi telah mengubah hampir setiap aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan. Kemajuan teknologi ini membawa perubahan ke dalam paradigma pendidikan, yang mendorong penggunaan media pembelajaran yang inovatif (Utomo, 2023). Salah satu media yang dapat

digunakan dalam proses pembelajaran sesuai dengan perkembangan zaman adalah media pembelajaran *augmented reality*. Menurut (Setyawan, Ruffi'i, & Fatirul, 2019) dalam (Azuma, 1997) *Augmented Reality* (AR) di definisikan sebagai teknologi yang menggabungkan dunia nyata dengan dunia maya, bersifat interaktif menurut dunia nyata serta berbentuk animasi tiga dimensi. Media pembelajaran *augmented reality*, merupakan salah satu media pembelajaran yang menarik dan diyakini dapat meningkatkan gairah dan semangat belajar peserta didik (Setiawan & Dani, 2021).

Pengembangan media pembelajaran berbasis *AR* ini juga sangat relevan dengan karakteristik generasi muda saat ini, terutama peserta didik sekolah dasar yang sudah terbiasa dengan teknologi digital. Di sekolah dasar, pembelajaran mengenai budaya lokal, sering kali kurang menarik bagi peserta didik. Hal ini disebabkan oleh metode pengajaran yang cenderung monoton dan kurang interaktif, sehingga peserta didik merasa kurang terlibat dalam proses pembelajaran. Padahal, pengenalan

budaya lokal, terutama dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), sangat penting untuk menanamkan rasa cinta dan bangga terhadap budaya bangsa sejak dini. Penelitian yang dilakukan oleh (Faiza, Yani, & Suprijono, 2022) di SDN Karang Entang dengan menggunakan media pembelajaran *augmented reality* dalam mata pelajaran IPS menunjukkan bahwa dengan adanya media pembelajaran IPS berbasis *augmented reality* berhasil meningkatkan kompetensi pengetahuan peserta didik terkait ragam pakaian adat Indonesia. Oleh karena itu, integrasi teknologi dalam pembelajaran menjadi salah satu solusi penting untuk meningkatkan efektivitas dan kualitas pembelajaran di sekolah. Penggunaan *AR* dalam pembelajaran diharapkan mampu membuat peserta didik lebih terlibat, sekaligus memperdalam pemahaman mereka tentang budaya lokal, khususnya Budaya Melayu Riau.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *augmented reality* berbasis budaya melayu Riau serta menyediakan alat pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru dalam

mengajarkan budaya lokal dengan cara yang menarik. Maka dari itu, peneliti melakukan suatu penelitian dan pengembangan yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality Berbasis Budaya Melayu Riau di Sekolah Dasar”.

### **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan (*Research and Development*). Menurut (Batubara, 2020) pada penelitian dan pengembangan media pembelajaran merupakan suatu proses memproduksi dan mengembangkan media pembelajaran melalui proses penelitian sehingga dapat menghasilkan media pembelajaran yang valid dan dinilai layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Model pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan *ADDIE* yang terdiri dari 5 tahap yakni *analysis, design, development, implementation, evaluation*.

Data dalam penelitian ini diperoleh dari validasi berupa kritik, saran perbaikan, dan tanggapan validator, guru dan peserta didik

terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.

Instrument pengumpulan data dalam penelitian ini adalah angket (kuesioner). Angket atau kuesioner merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi atau mengajukan seperangkat pertanyaan tertulis kepada para responden (Herlina, 2019).

Data yang diperoleh dari lembar validasi, dan angket akan dianalisis menggunakan *skala likert* dengan empat kategori penilaian yang dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 1 Skala Likert**

Kategori	Skor
Sangat Setuju (SS)	4
Setuju (S)	3
Kurang Setuju (KS)	2
Tidak Setuju (TS)	1

Kemudian setelah penghitungan skor dilakukan, peneliti akan melakukan perhitungan kembali untuk mengubah hasil tersebut menjadi ke bentuk persen. Perhitungan tersebut dilakukan dengan menggunakan rumus:

$$\text{Hasil} = \frac{\text{total skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

Adapun kriteria kelayakan media dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

**Tabel 2 Kriteria Kelayakan Media**

Persentase %	Kategori
81,25 < skor ≤ 100	Sangat Valid
62,5 < skor ≤ 81,25	Valid
43,75 < skor ≤ 62,5	Kurang Valid
≤ 25 < skor ≤ 43,75	Tidak Valid

Selain itu, untuk mengetahui seberapa efektif penggunaan media digunakan perhitungan N-Gain dengan mengukur hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menerima soal pretest dan posttest. Uji N-gain dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$N\text{-gain} = \frac{\text{Skor posttest} - \text{Skor pretest}}{\text{skor ideal} - \text{skor pretest}}$$

Sumber: (Sukarelawan, Indratno, & Ayu, 2024)

Kemudian dari hasil perhitungan ditentukan tingkat kategori berdasarkan kualifikasi N-gain pada tabel 3 berikut:

**Tabel 3 Kriteria Nilai N-Gain**

Nilai N-Gain	Kategori
N-gain ≥ 0,70	Tinggi
0,30 < N-gain < 0,70	Sedang
N-gain ≤ 0,30	Rendah

Sumber: (Selvia Hijraningsih, Lalu Hamdian Affandi, Vivi Rachmatul Hidayati, & Iva Nurmawanti, 2024)

### **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Produk yang dihasilkan pada penelitian pengembangan ini adalah media pembelajaran *augmented reality* berbasis budaya Melayu Riau di sekolah dasar yang telah divalidasi. Berikut ini merupakan penjelasan data hasil penelitian dari pengembangan media pembelajaran *augmented reality* berbasis budaya Melayu Riau di sekolah dasar.

#### 1. Tahap Analisis

##### a. Analisis Kurikulum

Analisis kurikulum bertujuan untuk mengetahui jenis kurikulum yang digunakan sekolah sebagai landasan dalam merumuskan materi dan capaian pembelajaran yang harus dicapai peserta didik dalam pembelajaran IPAS. Berdasarkan hasil observasi kurikulum yang digunakan dalam proses pembelajaran di SDN 104 Pekanbaru adalah kurikulum merdeka. Kurikulum merdeka merupakan kurikulum dengan pembelajaran intrakurikuler yang beragam dimana konten akan lebih optimal agar peserta didik memiliki cukup waktu untuk mendalami konsep. Salah satu usaha untuk memudahkan peserta didik memahami konsep

pembelajaran adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan minat peserta didik. Dalam kurikulum merdeka guru memiliki keleluasaan untuk memilih berbagai perangkat ajar sehingga pembelajaran dapat disesuaikan dengan minat peserta didik.

**b. Analisis Materi Pembelajaran**

Analisis materi dilakukan agar media yang dikembangkan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang harus dicapai peserta didik. Berdasarkan hasil analisis materi IPS kelas IV diperoleh hasil bahwa materi yang digunakan terdapat pada kurikulum merdeka yang termuat dalam mata pelajaran IPAS. Materi yang akan dikembangkan pada media pembelajaran ini terkait topik keberagaman budaya dan kearifan lokal dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran dapat dilihat pada tabel 4 berikut:

**Tabel 4 Capaian Pembelajaran**

Capaian pembelajaran	Tujuan Pembelajaran
Peserta didik mampu mengidentifikasi	1. Melalui penggunaan

keberagaman budaya dan kearifan lokal di provinsi tempat tinggalnya

media pembelajaran *Augmented Reality*, peserta didik dapat mengidentifikasi kearifan lokal (Melayu Riau) di provinsi tempat tinggalnya

2. Melalui penggunaan media pembelajaran AR, peserta didik dapat mengenali budaya melayu Riau yang ada di provinsi tempat tinggalnya dengan benar.

**c. Analisis Kebutuhan**

Tahap analisis kebutuhan merupakan tahap untuk memperoleh informasi mendalam tentang kondisi lapangan yang akan menjadi sarana pendukung dan penunjang dalam pengembangan media pembelajaran. Untuk mencapai hal ini, analisis kebutuhan dilakukan melalui observasi serta wawancara. Dari hasil observasi dan wawancara sekolah memiliki fasilitas belajar yang memadai seperti sekolah telah dilengkapi dengan *tablet* dan *cromebook*, namun hasil dari observasi dan wawancara tersebut mengidentifikasi bahwa pembelajaran di kelas lebih sering

menggunakan media pembelajaran sederhana seperti poster, *powerpoint*, dan video pembelajaran. Kemudian, bahan ajar yang digunakan masih menggunakan buku cetak, serta masih belum menggunakan media komputer atau *smartphone* yang dioperasikan oleh peserta didik secara langsung. Berdasarkan informasi tersebut, maka peneliti mempertimbangkan untuk mengembangkan media pembelajaran *Augmented Reality* berbasis budaya Melayu Riau. Media pembelajaran ini diharapkan dapat memperkaya pengetahuan peserta didik mengenai keberagaman budaya dan kearifan lokal.

## 2. Tahap Desain

Pada tahap ini peneliti melakukan beberapa langkah seperti pembuatan *storyboard*, membuat *flowchart*, menentukan sumber daya yang dibutuhkan, dan merancang kartu marker. Konsep media pembelajaran *augmented reality* ini dirancang dalam bentuk aplikasi dengan menggunakan interaksi AR *marker-based* untuk

memvisualisasikan objek. Adapun dalam melakukan tahap *design* peneliti menggunakan bantuan aplikasi *Canva* dan *Figma*.

## 3. Tahap Pengembangan

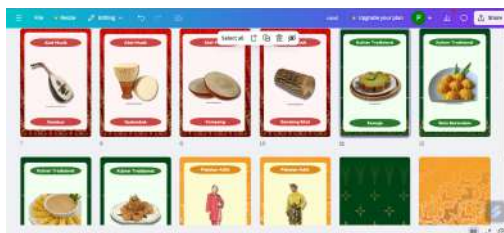
Tahap selanjutnya yaitu tahap *development*. Tahap ini merupakan tahap dimana media pembelajaran *augmented reality* dikembangkan dan dinilai kevalidannya. Validasi yang dilakukan bertujuan untuk memastikan produk yang dikembangkan sesuai dengan tujuan atau standar penilaian produk (Saputri, Mellisa, Hidayati, & Fauziah, 2023). Tahap validasi terdiri atas tiga kategori ahli yaitu validasi ahli media, validasi ahli materi, validasi ahli bahasa.

Pengembangan media pada tahap ini merupakan upaya untuk mewujudkan rancangan yang telah dirancang pada tahap sebelumnya. Perancangan desain aplikasi, dalam tahap ini menggunakan *canva* untuk mencari asset grafis dan *figma* untuk menyusun kumpulan asset menjadi sebuah referensi tampilan aplikasi.



**Gambar 1** Susunan Tampilan Aplikasi

Perancangan desain kartu, dalam tahap ini menggunakan *Canva* untuk mencari asset ilustrasi dan penyusunan gambar menjadi kartu.



**Gambar 2** Pembuatan Kartu Marker

Karena aplikasi ini berbasis *Augmented Reality*, maka perlu menyiapkan object 3D sesuai dengan object yang ada pada kartu. Sebagai contoh adalah aset dari gambar karakter yang menggunakan pakaian adat Kebaya Laboh dan Cekak Musang.



Serta Asset 3D lainnya seperti berikut

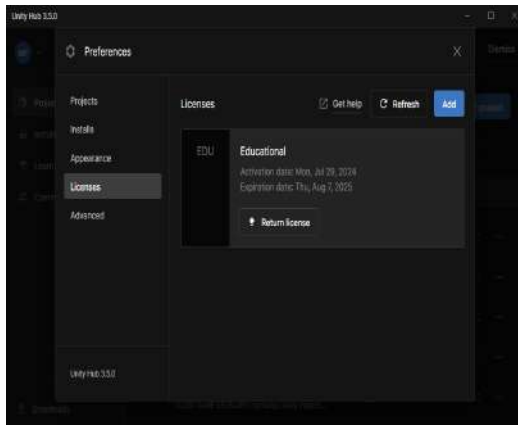


**Gambar 1** Membuat Visual 3D

Setelah seluruh keperluan visual dan juga aset gambar dirasa cukup, tahap selanjutnya yaitu *Assembly* ataupun penggabungan aset menjadi sebuah aplikasi menggunakan *software Unity*. Dalam tahap ini, hal pertama yang dibutuhkan adalah akun *Unity* serta lisensi *Unity* agar dapat menggunakan *software* tersebut, pada tahap ini

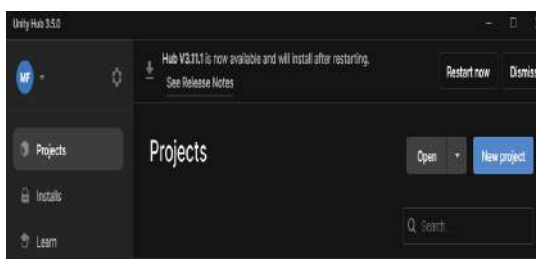


menggunakan *unity* berlisensi *Educational* agar dapat mengakses *unity* serta menghapus *watermark unity*

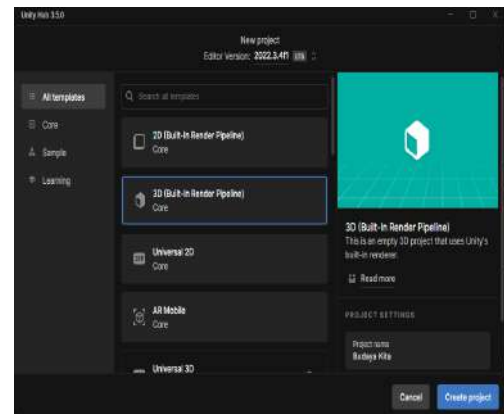


**Gambar 4 Tampilan Lisensi *Unity***

Setelah itu, pilih *new project* untuk membuat project baru. Dalam tahap ini beri nama sesuai dengan nama aplikasi yaitu *Budaya Kita*.



**Gambar 5 Tampilan Menu *Project* Baru**



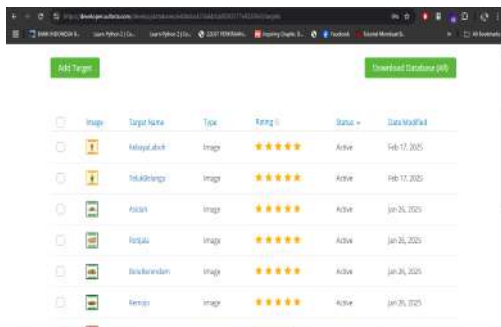
**Gambar 6 Membuat *Project* Baru**

Setelah *project* baru berhasil di buat, *import* seluruh aset visual berupa UI, Desain Kartu, Desain Aplikasi, Musik serta aset 3D yang nantinya akan digunakan sebagai media yang akan di kembangkan.



**Gambar 7 Lokasi Folder Pada *Unity***

Pembuatan *database AR* menggunakan *Vuforia*. Database ini berfungsi sebagai penyimpanan data untuk object 3D yang nantinya akan di tampilkan pada kamera dalam fitur AR.



**Gambar 8 Tampilan database Vuforia**

Susun kembali tampilan yang sudah dirancang sebelumnya ke dalam hasil akhir berupa penempatan final dari penempatan tombol dan desain-desain yang telah di buat. Pastikan setiap tombol dapat berfungsi dengan benar.



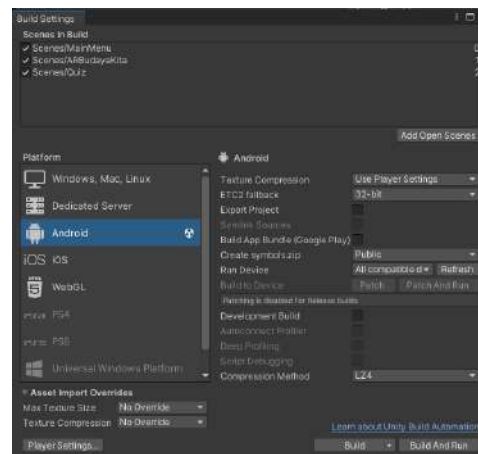
**Gambar 9 Penyusunan kembali tampilan di Unity**

Setelah seluruh tampilan berhasil di susun ulang, sekarang saatnya menggabungkan seluruh database vuforia ke dalam *Unity*. Dalam proses ini pastikan file database *vuforia* sudah di unduh dengan benar.



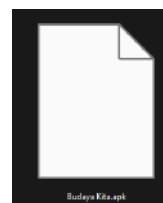
**Gambar 10 Menggabungkan seluruh database vuforia ke dalam Unity**

Disaat semua sistem, tombol dan fitur dapat digunakan sesuai fungsinya, maka kita akan build aplikasi tersebut dalam format Android agar dapat di gunakan dalam perangkat android.



**Gambar 11 Menentukan SDK**

Proses telah selesai, saatnya melakukan pengujian File Unity tersebut ke dalam perangkat android.



**Gambar 12 File Aplikasi**

Adapun hasil yang terdapat dalam penelitian pengembangan media pembelajaran *augmented reality* berbasis budaya Melayu Riau yang dilakukan oleh tiga orang ahli dapat di lihat pada tabel 5 berikut:

**Tabel 5 Rekapitulasi Hasil Validasi Oleh Para Ahli**

No	Validator	Presentase Skor	Kategori
1.	Ahli Media	93,75%	Sangat Valid
2.	Ahli Materi	91,67%	Sangat Valid
3.	Ahli Bahasa	91,67%	Sangat Valid
<b>Rata-rata Keseluruhan</b>		<b>92,36%</b>	<b>Sangat Valid</b>

Berdasarkan tahap validasi yang telah dilakukan oleh tiga orang ahli, skor rata-rata keseluruhan yang didapatkan sebesar 92,36% dengan kategori sangat valid. Hal ini menyatakan bahwa produk media pembelajaran *augmented reality* berbasis budaya Melayu Riau yang dikembangkan layak untuk diuji cobakan.

#### 4. Tahap Implementasi

Setelah peneliti menyelesaikan proses revisi sehingga produk dinyatakan valid untuk diujicobakan, tahap selanjutnya yaitu peneliti

mengimplementasikan produk ini terhadap guru dan peserta didik sekolah dasar untuk mengetahui respon guru dan respon peserta didik terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Hasil uji coba ini diperoleh dari pengisian lembar angket oleh guru dan peserta didik. Berikut adalah hasil praktikalitas media pembelajaran *augmented reality* berbasis budaya Melayu Riau di sekolah dasar:

#### 1. Uji coba satu-satu (*One-to-One*)

Uji coba satu-satu (*One-to-One*) dilakukan kepada 3 orang peserta didik sekolah dasar di lingkungan rumah peneliti yang diambil secara acak. Pelaksanaan uji coba ini dilaksanakan dengan mengenalkan media pembelajaran *augmented reality* yang telah dikembangkan. Uji coba ini bertujuan untuk melihat tanggapan peserta didik terhadap media yang dikembangkan dan untuk melihat hasil kepraktisan media pembelajaran *augmented reality* dengan

mengisi angket praktikalitas. Adapun hasil angket praktikalitas peserta didik dapat dilihat pada tabel 6 berikut:

**Tabel 6 Hasil Praktikalitas Uji Coba Satu-satu (*One-to-One*)**

No.	Aspek Penilaian	Rata-rata Presentase	Kategori
1.	Kemudahan Penggunaan	95,83%	Sangat Praktis
2.	Pemahaman	86,11%	Sangat Praktis
3.	Pembelajaran	91,67%	Sangat Praktis
	Rata-rata keseluruhan	91,2%	Sangat Praktis

## 2. Uji coba lapangan

Pelaksanaan uji coba lapangan ini bertujuan untuk melihat seberapa praktisnya penggunaan media pembelajaran *augmented reality* berbasis budaya Melayu Riau di dalam kelas. Hasil praktikalitas uji coba lapangan tersebut dapat dilihat pada tabel 7 berikut:

**Tabel 7 Hasil Praktikalitas Uji Coba Lapangan**

No.	Aspek Penilaian	Rata-rata presentase	Kategori
1.	Kemudahan Penggunaan	91,5%	Sangat Praktis
2.	Pemahaman	89,7%	Sangat Praktis
3.	Pembelajaran	88,2%	Sangat

ran	Praktis
Rata-rata keseluruhan	89,8% Sangat Praktis

Berdasarkan tabel di atas, hasil penilaian praktikalitas media pembelajaran *augmented reality* berbasis budaya Melayu Riau pada uji coba lapangan memiliki presentase rata-rata keseluruhan 89,8% dan termasuk ke dalam kategori "sangat praktis".

Selain penyebaran angket, peneliti juga melakukan tes sederhana yang diberikan kepada peserta didik dengan jumlah soal 8 dalam bentuk objektif. Hal ini untuk mengetahui pemahaman peserta didik terhadap media yang dikembangkan. Adapun hasil tes tertulis peserta didik dapat dilihat pada tabel 8 berikut:

**Tabel 8 Hasil Tes Tertulis Peserta Didik**

No.	Nama	<i>pretest</i>	<i>posttest</i>	Nilai N-gain
1.	PD 1	62.5	75	0.333
2.	PD2	62.5	87.5	0.667
3.	PD 3	75	100	1
4.	PD 4	50	75	0.5
5.	PD 5	87.5	100	1
6.	PD 6	62.5	100	1
7.	PD 7	62.5	87.5	0.667
8.	PD 8	87.5	87.5	0
9.	PD 9	75	100	1
10.	PD 10	87.5	87.5	0

11.	PD 11	62.5	100	1
12.	PD 12	87.5	87.5	0
13.	PD 13	50	87.5	0.75
14.	PD14	50	75	0.5
15.	PD 15	50	75	0.5
16.	PD 16	87.5	100	1
17.	PD 17	62.5	87.5	0.667
<b>Rata-rata</b>		68.38235	88.97059	0.622

Berdasarkan tabel di atas, tes tertulis yang dilakukan oleh peserta didik mendapat nilai rata-rata *pretest* 68,38 dan *posttes* 88,97. Dari data pada tabel 7, 17 orang peserta didik mencapai skor N-Gain 0,62 dengan kategori sedang, maka dapat dikatakan bahwa media pembelajaran *augmented reality* cukup efektif untuk digunakan.

### 3. Uji Praktikalitas Guru

Tujuan dilakukan uji coba praktikalitas kepada guru yaitu untuk melihat bagaimana penilaian guru terhadap media pembelajaran *augmented reality* berbasis budaya Melayu Riau yang digunakan peserta didik. Adapun hasil angket praktikalitas guru dapat dilihat pada tabel 9 berikut:

**Tabel 9 Hasil Rekapitulasi Respon Guru**

No.	Nama	Skor Perolehan	Kategori
1.	Guru I	100%	Sangat Praktis
2.	Guru II	90.63%	Sangat Praktis

<b>Rata-rata Keseluruhan</b>	<b>95,3%</b>	<b>Sangat Praktis</b>
------------------------------	--------------	-----------------------

Berdasarkan tabel 8 di atas, maka uji coba praktikalitas dari produk media pembelajaran *augmented reality* berbasis budaya Melayu Riau yang dinilai oleh guru memperoleh nilai rata-rata keseluruhan 95,3% dengan kategori “sangat praktis”. Hasil penilaian ini juga dikuatkan dengan wawancara terhadap guru terkait “bagaimana penggunaan media pembelajaran *augmented reality* berbasis budaya Melayu Riau?” “apakah media yang dikembangkan dapat dijadikan referensi dalam pembelajaran?” “apakah media yang dikembangkan sudah sesuai dengan CP?”.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru didapatkan bahwa media pembelajaran *augmented reality* berbasis budaya Melayu Riau merupakan media pembelajaran yang inovatif, materi yang terdapat dalam media juga sudah sesuai dengan CP. Media ini sangat membuat peserta didik semangat dan antusias dalam belajar, serta media ini tentunya dapat dijadikan sebagai referensi

dalam belajar yang dapat membantu peserta didik dalam menambah pengetahuan mereka tentang kebudayaan lokal.

#### 5. Tahap Evaluasi

Tahap kelima adalah tahap evaluasi. Pada tahap ini, dilakukan perbaikan dari data yang di peroleh sebagai dasar penyempurnaan media pembelajaran *augmented reality* berbasis budaya Melayu Riau. Tahap ini dilakukan pada setiap tahap-tahapan. Tahap evaluasi yang dilakukan pada penelitian ini mengacu pada revisi pada tahap sebelumnya, termasuk revisi dari para ahli validasi yang berupa saran atau masukan untuk memperbaiki media sehingga menjadi lebih layak digunakan sebagai media pembelajaran.

#### E. Kesimpulan

Media pembelajaran *augmented reality* berbasis budaya Melayu Riau ini dikembangkan menggunakan metode pengembang *Research and Development (R&D)* dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu, *analys, design, devolepment,*

*implementation, and evaluation.*

Dalam prosesnya, pengembangan media pembelajaran *augmented reality* berbasis budaya Melayu Riau dilakukan secara sistematis berdasarkan saran dan masukan yang diberikan oleh validator, peserta didik, dan guru. Pada uji validasi, media pembelajaran *augmented reality* berbasis budaya Melayu Riau ini memperoleh skor 93,75% dari segi media dengan kategori sangat valid, 91,67% dari segi materi dengan kategori sangat valid dan dari segi bahasa memperoleh skor 91.67% dengan kategori sangat valid. Respon peserta didik terhadap media pembelajaran *augmented reality* berbasis budaya Melayu Riau melalui uji coba satu-satu sebanyak 3 orang peserta didik memperoleh respon positif dengan memperoleh nilai rata-rata keseluruhan 89% dengan kategori sangat praktis, dan pada uji coba lapangan pada 17 peserta didik memperoleh rata-rata keseluruhan 89,8% dengan kategori sangat praktis dan mencapai skor N-Gain 0,62 dengan kategori sedang, serta respon guru 95,3%. Berdasarkan hasil validasi dan uji coba tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *augmented reality*

berbasis budaya Melayu Riau ini layak digunakan sebagai media dalam proses pembelajaran.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Batubara, H. (2020). *Model Penelitian dan Pengembangan Media Pembelajaran*.
- Faiza, M. N., Yani, M. T., & Suprijono, A. (2022). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran IPS Berbasis Augmented Reality untuk Meningkatkan Kompetensi Pengetahuan Siswa. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8686–8694. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3901>
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.
- Herlina, V. (2019). *Panduan Praktis Mengolah Data Kuesioner Menggunakan SPSS*. PT Elex Media Komputindo.
- Mustaqim, I., & Kurniawan, N. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality. *Jurnal Edukasi Elektro*, 1(1). <https://doi.org/10.37905/jji.v4i2.16448>
- Saputri, D., Mellisa, Hidayati, N., & Fauziah, N. (2023). Lembar Validasi: Instrumen yang Digunakan Untuk Menilai Produk yang Dikembangkan Pada Penelitian Pengembangan Bidang Pendidikan. *Biology and Education Journal*, 3(2), 133–151.
- Selvia Hijraningsih, Lalu Hamdian Affandi, Vivi Rachmatul Hidayati, & Iva Nurmawanti. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran KONIT (Kotak Nilai Tempat) Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas II Sekolah Dasar. *JURNAL PENDIDIKAN MIPA*, 14(4), 1067–1077. <https://doi.org/10.37630/jpm.v14i4.2094>
- Setiawan, A. H., & Dani, H. (2021). Studi Terhadap Media AUGMENTED REALITY (AR) dalam Meningkatkan Belajar Peserta Didik Pada KD Memahami Jenis-Jenis Alat Berat. *Jurnal Kajian Pendidikan Teknik Bangunan*, 7(1).
- Setyawan, B., Ruffi'i, & Fatirul, A. N. (2019). Augmented Reality Dalam Pembelajaran IPA Bagi Siswa SD. *Kwangsan, Jurnal Teknologi Pendidikan*, 07(01), 78–90.
- Shoffa, S., Subroto, D. E., Nasution, F. S., Astuti, W., Romadi, U., Cholid, F., ... Gusmirawati. (2021). *Buku Media Pembelajaran*. Pasaman Barat: CV. Afasa Pustaka.
- Sukarelawan, M. I., Indratno, T. K., & Ayu, S. M. (2024). *N-Gain vs Stacking*.
- Utomo, F. T. S. (2023). Inovasi Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Era Digital di Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2).