

**PENGEMBANGAN MEDIA KERAYA (KERAGAMAN BUDAYA) BERBASIS
ASSEMBLR EDU SEBAGAI WUJUD CINTA TANAH AIR MATA PELAJARAN
IPAS SISWA KELAS IV SD NEGERI 1 BANJAREJO**

Dwi Nurul Fadlilah¹, Husni Wakhyudin², Singgih Adhi Prasetyo³

^{1,2,3}PGSD Universitas PGRI Semarang

1dwinurulfadlilah10@gmail.com, 2husniwakhyudin@upgris.ac.id,

3singgihadhi@upgris.ac.id

ABSTRACT

This study aims to develop KERAYA (Cultural Diversity) learning media based on the Assemblr Edu application as a form of love for the homeland for fourth-grade students of SD Negeri 1 Banjarejo. The specific objectives of this study include: 1) obtaining the validity of KERAYA media based on Assemblr Edu in science learning for fourth-grade students; 2) obtaining the feasibility of the media as a means of instilling a love for the homeland; and 3) determining the acceptance of the media by students. This study uses the Research and Development (R&D) method with the ADDIE development model consisting of five stages, namely Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The research subjects were fourth-grade students of SD Negeri 1 Banjarejo, Blora Regency, Central Java. KERAYA media contains cultural diversity material and is based on Augmented Reality (AR) with 3D visuals, 2D images, regional songs, hyperlinks, guidebooks and QR codes for easy access. Data collection instruments include expert validation sheets, teacher validation, and student response questionnaires. Data analysis techniques focused on the validity, feasibility, and acceptability of the media. The results showed that the KERAYA media obtained a validity score of 88% (very feasible category), feasibility of 95% (very feasible category), and acceptance by students of 99% (very good category). Thus, the KERAYA learning media based on Assemblr Edu was declared very valid, very feasible, and acceptable as an effective learning media in fostering a sense of love for the homeland.

Keywords: assemblr edu, patriotism, IPAS, KERAYA media (cultural diversity)

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran KERAYA (Keragaman Budaya) berbasis aplikasi Assemblr Edu sebagai wujud cinta tanah air pada siswa kelas IV SD Negeri 1 Banjarejo. Tujuan khusus dari penelitian ini meliputi: 1) memperoleh kevalidan media KERAYA berbasis Assemblr Edu pada pembelajaran IPAS kelas IV; 2) memperoleh kelayakan media sebagai sarana menanamkan sikap cinta tanah air; serta 3) mengetahui keberterimaan media oleh siswa. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D)

dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap, yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV SD Negeri 1 Banjarejo, Kabupaten Blora, Jawa Tengah. Media KERAYA berisikan materi keragaman budaya dan berbasis *Augmented Reality* (AR) dengan visual 3D, gambar 2D, lagu daerah, *hyperlink*, buku panduan dan kode QR untuk memudahkan akses. Instrumen pengumpulan data meliputi lembar validasi ahli, validasi oleh guru, dan angket respon siswa. Teknik analisis data difokuskan pada kevalidan, kelayakan, dan keberterimaan media. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media KERAYA memperoleh skor kevalidan sebesar 88% (kategori sangat layak), kelayakan sebesar 95% (kategori sangat layak), dan keberterimaan oleh siswa sebesar 99% (kategori sangat baik). Dengan demikian, media pembelajaran KERAYA berbasis Assemblr Edu dinyatakan sangat valid, sangat layak, dan dapat diterima sebagai media pembelajaran yang efektif dalam menumbuhkan rasa cinta tanah air.

Kata Kunci: *assemblr edu*, cinta tanah air, IPAS, media KERAYA (keragaman budaya

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan fondasi penting dalam membentuk generasi bangsa yang karakter, berwawasan kebangsaan, dan memiliki rasa cinta tanah air yang tinggi. Pendidikan tidak hanya dituntut untuk mencerdaskan kehidupan bangsa, tetapi juga harus mampu menanamkan nilai-nilai luhur Pancasila dan nasionalisme sejak usia dini. Penanaman nilai cinta tanah air menjadi aspek yang sangat penting dalam pendidikan dasar, karena pada tahap ini siswa sedang berada dalam masa pembentukan karakter dan identitas nasional. Pada kenyataannya di pembelajaran di sekolah dasar, nilai-nilai kebangsaan sering kali hanya disampaikan secara

teoritis, kurang kontekstual, dan tidak mampu membangun keterlibatan emosional siswa terhadap bangsa dan negaranya.

Salah satu tantangan yang dihadapi dalam pembelajaran nilai-nilai kebangsaan di SD, khususnya di kelas IV, adalah kurangnya media pembelajaran yang inovatif dan menarik. Hal ini berdampak pada rendahnya pemahaman siswa terhadap materi, terutama pada mata pelajaran IPAS. Pembelajaran IPAS sangat berguna untuk siswa karena dengan pembelajaran IPAS siswa dapat memahami keragaman budaya di Indonesia (Hakimah & Gunansyah, 2024).

Berdasarkan hasil wawancara dengan Bapak Niken Sucipto, S.P.d selaku wali kelas IV di SD Negeri 1 Banjarejo, menjelaskan bahwa pembelajaran masih menggunakan media pembelajaran yang konvensional seperti gambar di buku cetak pelajaran, sehingga siswa cenderung pasif dan kurang menunjukkan minat belajar. Selain itu, perkembangan teknologi digital belum dimanfaatkan secara optimal untuk mendukung pembelajaran nilai-nilai karakter, termasuk cinta tanah air.

Cinta tanah air merupakan salah satu nilai karakter dalam pendidikan kewarganegaraan yang mencerminkan rasa bangga, peduli, dan loyal terhadap bangsa dan negara. Nilai ini mencerminkan sikap dan perilaku individu yang mencintai, menghargai, dan berkomitmen terhadap bangsa dan negaranya dalam berbagai bentuk tindakan nyata. Cinta tanah air artinya tidak hanya merasa bangga tetapi juga dapat tergambar dari perilaku rela berkorban, menjaga dan melindungi bangsa dan negaranya (Taskiyah & Widyastuti, 2021).

Di era digital ini, penguatan nilai cinta tanah air dapat dilakukan melalui pemanfaatan teknologi dalam dunia

pendidikan. Teknologi dapat menjadi jembatan untuk menyampaikan materi pembelajaran bernali karakter dengan pendekatan yang lebih interaktif dan kontekstual. Salah satu bentuk inovasi teknologi dalam penyampaian materi adalah *Augmented Reality (AR)*. *Augmented Reality (AR)* adalah teknologi yang menggabungkan dunia nyata dan dunia virtual secara real-time, dengan menambahkan elemen-elemen digital seperti gambar, video, dan animasi ke dalam lingkungan nyata. *Augmented Reality (AR)* merupakan sebuah konsep menggabungkan dunia maya dengan dunia nyata untuk menghasilkan media dari data yang diambil dari objek nyata yang dijelaskan oleh Balandin pada jurnal (Rizkyani & Wulandari, 2022).

Assemblr Edu merupakan platform edukasi berbasis *Augmented Reality (AR)* yang dapat dimanfaatkan dalam dunia pendidikan untuk menciptakan media pembelajaran yang inovatif dan menarik. *Assemblr Edu* merupakan aplikasi pendidikan dengan menyajikan visual 3D secara interaktif melalui perangkat digital seperti smartphone atau tablet, sehingga dapat mendorong rasa ingin tahu siswa (Choirunnisa, 2023).

Melalui *Assemblr Edu*, siswa dapat berinteraksi langsung dengan konten seperti pakaian adat dan rumah adat sehingga mereka tidak hanya “mengenal” tetapi juga “merasakan” dan “menghargai” kebudayaan dan identitas bangsanya. Dengan ini, diharapkan siswa dapat menumbuhkan rasa bangga sebagai bagian dari bangsa Indonesia.

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijelaskan, peneliti mengembangkan sebuah media yang diberi nama KERAYA (Keragaman Budaya), yaitu media berbasis *Assemblr Edu* sebagai sarana untuk menanamkan nilai – nilai cinta tanah air pada siswa kelas IV SD Negeri 1 Banjarejo. Tujuan khusus dari penelitian ini meliputi: 1) Untuk mendapatkan kevalidan media KERAYA (Keragaman Budaya) berbasis *Assemblr Edu* 2) Untuk mendapatkan kelayakan media KERAYA (Keragaman Budaya) berbasis *Assemblr Edu* sebagai wujud cinta tanah air pada siswa kelas IV SD 3) Untuk mengetahui keberterimaan media KERAYA (Keragaman Budaya) berbasis *Assemblr Edu* sebagai wujud cinta tanah air pada pembelajaran IPAS kelas IV SD.

B. Metode Penelitian

Penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan atau *Research and Development (RnD)*. Penelitian pengembangan adalah cara yang digunakan untuk membuat rancangan, menghasilkan produk baru serta menguji keefektifan produk tertentu (Lia et al., 2023). Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk pengembangan media KERAYA untuk kelas IV SD Negeri 1 Banjarejo. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri 1 Banjarejo. Teknik yang digunakan oleh peneliti untuk sampel adalah *nonprobability sampling* dengan teknik yang dipilih yaitu *saturation sampling* (sampling jenuh) dengan melibatkan semua anggota sampel dari kelas IV dengan jumlah anggota sampel sebanyak 24 orang.

Model pengembangan yang digunakan dalam pengembangan media KERAYA berbasis *Assemblr Edu* adalah model pengembangan ADDIE. Model penelitian pengembangan ADDIE oleh Robert Maribe Branch dalam (Suryani et al., 2019), yaitu model pengembangan yang terdiri dari lima tahapan yang meliputi Analisis (*Analysis*), Desain (*Design*), Pengembangan

(*Development*), Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*). Tahapan dari model pengembangan ADDIE adalah sebagai berikut:

1. Analisis (*Analysis*)

Tahap analisis adalah langkah awal untuk mencari permasalahan dan potensi yang menjadi acuan peneliti dalam mengembangkan produk yang tepat sebagai solusi dari permasalahan yang ditemukan. Pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti yaitu bersumber dari wali kelas IV yaitu Bapak Niken Sucipto, S.P.d berupa wawancara dan penyebaran angket analisis kebutuhan guru dan analisis kebutuhan siswa kelas IV di SD Negeri 1 Banjarejo.

2. Desain (*Design*)

Tahap desain adalah menyusun perencanaan pengembangan media pembelajaran yang sesuai dengan data yang telah ditemukan dilapangan saat studi pendahuluan. Peneliti memilih mengembangkan media interaktif yaitu media KERAYA (Keragaman Budaya) berbasis *Assemblr Edu* kelas IV mata pelajaran IPAS materi keragaman budaya.

3. Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan dilakukan dengan pembuatan produk dan memvalidasi media KERAYA (Keragaman Budaya). Pada tahap pengembangan produk media yang perlu dilakukan yaitu beberapa hal antara lain: (1) Menyiapkan bahan pembelajaran dan referensi untuk penunjang dalam mengembangkan media interaktif, yaitu buku mata pelajaran IPAS kelas IV SD dan referensi mengenai aplikasi *Assemblr Edu* yang akan digunakan (2) Membuat desain tampilan menggunakan *Assemblr Edu* yang meliputi elemen-elemen yang akan digunakan, visual 3D pakaian adat dan rumah adat, teks, dan suara (3) Menyusun instrumen validasi dalam mengembangkan media yang meliputi instrumen validasi ahli media, instrumen validasi ahli materi, angket keberterimaan guru dan angket respon siswa.

Produk media pembelajaran KERAYA berhasil dibuat, maka selanjutnya adalah validasi produk yang dilakukan oleh dosen PGSD Universitas PGRI Semarang sebagai validator ahli media dan validator ahli materi. Penilaian validasi ahli media mencakup indikator penggunaan

media, kontribusi media, dan elemen desain. Penilaian validasi ahli materi mencakup indikator kesuaian, indikator kelayakan media, indikator penyajian, dan indikator kebahasaan. Instrumen yang digunakan validasi produk dibuat dalam bentuk skala *Likert* dan berkisar 1 sampai 4. Skor untuk penilaian angket validasi yang telah dihitung, dilanjutkan untuk menentukan presentasi hasil validasi dengan rumus sebagai berikut:

**Tabel 1 Kriteria Skor Penilaian
Validasi**

Presentase	Kategori
81% - 100%	Sangat Layak
61% - 80%	Layak
41% - 60%	Cukup Layak
21% - 40%	Tidak Layak
0% - 20%	Sangat Tidak Layak

Penilaian kelayakan oleh guru mencakup indikator kesuaian, penggunaan media, penyajian media, dan tampilan media. Instrumen yang digunakan validasi produk dibuat dalam bentuk skala *Likert* dan berkisar 1 sampai 4. Skor untuk penilaian angket validasi yang telah dihitung, dilanjutkan untuk menentukan presentasi hasil kelayakan dengan rumus sebagai berikut:

**Tabel 2 Kriteria Skor Penilaian
Kelayakan oleh Guru**

Presentase	Kategori
81% - 100%	Sangat Layak
61% - 80%	Layak
41% - 60%	Cukup Layak

21% - 40%	Tidak Layak
0% - 20%	Sangat Tidak Layak

4. Implementasi (Development)

Tahap implementasi yaitu dengan melakukan uji coba media KERAYA (Keragaman Budaya) oleh siswa dan guru kelas IV SD Negeri 1 Banjarejo. Teknik yang digunakan oleh peneliti untuk sampel adalah *nonprobability sampling* dengan teknik yang dipilih yaitu *saturation sampling* (sampling jenuh) dengan melibatkan semua anggota sampel dari kelas IV SD Negeri 1 Banjarejo dengan jumlah anggota sampel sebanyak 24 orang. Metode pengumpulan data yang digunakan peneliti berupa angket. Angket respon siswa mencakup kemudahan pemahaman, keaktifan dalam belajar, minat terhadap media, menumbuhkan nilai cinta tanah air, penyajian media, dan penggunaan media. Instrumen yang digunakan pada angket respon siswa menggunakan skala *Guttman*. Skor untuk penilaian angket respon siswa yang telah dihitung, dilanjutkan untuk menentukan presentasi hasil angket dengan rumus sebagai berikut:

**Tabel 3 Kriteria Skor Angket
Respon/Keberterimaan Siswa**

Presentase	Kategori
81% - 100%	Sangat Baik
61% - 80%	Baik

41% - 60%	Cukup Baik
21% - 40%	Tidak Baik
0% - 20%	Sangat Tidak Baik

5. Evaluasi (Evaluation)

Tahap terakhir dari model ADDIE, yaitu melaksanakan evaluasi hasil penerapan media yang telah diimplementasikan. Tujuan dari evaluasi adalah untuk mengetahui kevalidan, kelayakan dan keberterimaan media KERAYA (Keragaman Budaya) berbasis *Assemblr Edu*. Indikator keberhasilan dalam penelitian jika hasil telah memenuhi sesuai dengan intikator sebagai berikut: 1) Hasil validasi dari ahli media dan ahli materi pada media KERAYA menunjukkan pada kriteria "layak" 2) Hasil kelayakan oleh guru kelas IV SD Negeri 1 Banjarejo menunjukkan pada kriteria "layak" 3) Hasil keberterimaan siswa kelas IV SD Negeri 1 Banjarejo minimal berada pada kriteria "baik" saat uji coba lapangan.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE, peneliti mengembangkan produk media KERAYA (Keragaman Budaya) berbasis *Assemblr Edu* sebagai wujud cinta tanah air untuk kelas IV SD yang

difokuskan pada pembelajaran IPAS materi keragaman budaya. Adapun lima tahapan dari model pengembangan ADDIE ini adalah sebagai berikut:

1. Analisis (Analysis)

Tahap analisis dilakukan melalui studi pendahuluan dengan metode wawancara dan angket kepada guru dan siswa kelas IV SD Negeri 1 Banjarejo untuk memperoleh informasi mengenai kebutuhan pengembangan media pembelajaran.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan di kelas IV SD Negeri 1 Banjarejo menunjukkan bahwa guru masih menggunakan media konvensional seperti buku cetak dan gambar, serta belum pernah menggunakan media pembelajaran *Augmented Reality* berbasis *Assemblr Edu*. Sebanyak 83% siswa menyatakan bahwa materi IPAS pada topik keragaman budaya sulit dipahami, sebanyak 58% merasa bosan dalam proses pembelajaran, dan seluruh siswa menyatakan belum mengenal media pembelajaran *Augmented Reality* berbasis *Assemblr Edu*, namun setuju jika media tersebut dikembangkan untuk menumbuhkan rasa cinta tanah air.

2. Desain (Design)

Peneliti melakukan analisis perencanaan konsep dari desain pengembangan media, seperti menetapkan materi pada media KERAYA berbasis *Assemblr Edu* yaitu khusus pada kelas IV materi keragaman budaya. Pada tahap ini peneliti juga mempersiapkan aplikasi dan *website* pendukung untuk pengembangan media KERAYA (Keragaman Budaya), antara lain: Aplikasi *Assemblr Edu* menjadi aplikasi utama untuk mengembangkan media KERAYA (Keragaman Budaya) berbasis *Assemblr Edu* sebagai wujud cinta tanah air, suara dubbing dilakukan dengan menggunakan *website ttsmaker* dan lagu daerah diunduh pada *website internet archive*.

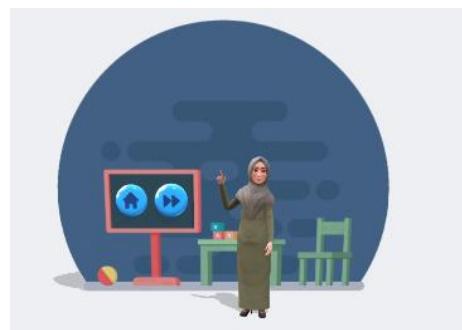
3. Pengembangan (Development)

Pengembangan media KERAYA berbasis *Assemblr Edu* dilakukan dengan cara membuka aplikasi *Assemblr Edu*, selanjutnya membuat projek dengan cara menambahkan background, elemen yang akan digunakan, visual 3D rumah adat dan pakaian adat, serta menambahkan teks, suara, dan lagu daerah. Berikut merupakan hasil dan bagian bagian produk media KERAYA

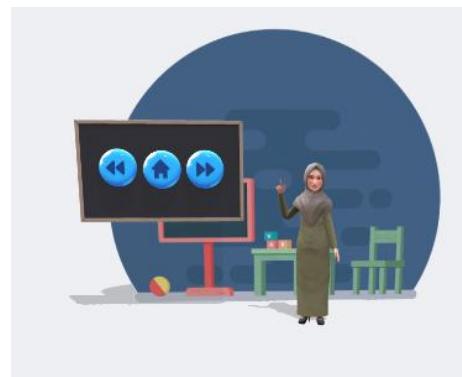
berbasis *Assemblr Edu* yang telah dikembangkan oleh peneliti:



Gambar 1 Menu Utama



Gambar 2 CP dan TP



Gambar 3 Pengertian Keragaman Budaya



Gambar 4 Daftar Provinsi Indonesia



Gambar 5 Contoh Keragaman Budaya pada Provinsi di Indonesia

Setelah media KERAYA (Keragaman Budaya) dibuat, tahap selanjutnya adalah validasi produk. Validasi produk dilakukan oleh ahli materi dan ahli media untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan dari realisasi media yang dihasilkan, sedangkan validasi ahli dilakukan oleh ahli media dan ahli materi. Setelah validasi media KERAYA (Keragaman Budaya), tahap selanjutnya adalah validasi oleh guru untuk mengetahui kelayakan media KERAYA (Keragaman Budaya) oleh guru kelas IV SD Negeri 1 Banjarejo.

Tujuan dari validasi adalah untuk mengetahui apakah media KERAYA (Keragaman Budaya) berbasis *Assemblr Edu* layak digunakan untuk tujuan penelitian, yang ditentukan oleh kritik dan saran dari validator. Berikut adalah hasil validasi yang dilakukan oleh validator ahli media dan validator ahli materi serta validasi oleh guru:

a. Validasi Ahli Media

Validasi media yang dilakukan oleh Bapak M. Yusuf Setia Wardana,

S.Pd., M.Pd sebagai validator yang merupakan dosen yang berkompeten dan berpengalaman dalam bidang media pembelajaran dengan melakukan pengisian angket yang telah disediakan oleh peneliti. Berikut adalah hasil analisis perolehan validasi ahli media:

Tabel 4 Hasil Validasi Ahli Media

Aspek yang Dinilai	Skor Peroleh	Skor Maksimal
Penggunaan Media	10	12
Kontribusi Media	10	12
Elemen Desain	15	16
Total	35	40
Presentase	88%	
Kriteria	Sangat Layak	

Berdasarkan penilaian hasil validasi media oleh Bapak M. Yusuf Setia Wardana, S.Pd., M.Pd mendapatkan presentase skor total sebesar 88%, dapat disimpulkan bahwa media dalam kriteria "sangat layak". Peneliti mendapatkan masukan dan saran oleh validasi ahli media untuk dilakukan perbaikan terhadap tampilan dasar media KERAYA (Keragaman Budaya) dibuat lebih menarik dan ditambah *hyperlink* sehingga memudahkan siswa untuk mempermudah berpindah halaman atau bagian tertentu dalam media

KERAYA hanya dengan sekali klik sehingga menjadikan media KERAYA lebih interaktif dan menyenangkan.

b. Validasi Ahli Materi

Validasi materi yang dilakukan oleh Ibu Veryliana Purnamasari, S.Pd., M.Pd sebagai validator yang merupakan dosen yang berkompeten dan berpengalaman dalam bidang materi pembelajaran IPAS dengan melakukan pengisian angket yang telah disediakan oleh peneliti. Berikut adalah hasil analisis perolehan validasi ahli media:

Tabel 5 Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek yang Dinilai	Skor Peroleh	Skor Maksimal
Indikator Kesesuaian	9	12
Indikator Kelayakan	10	12
Indikator Penyajian	12	12
Indikator Kebahasan	15	16
Total	46	52
Presentase	88%	
Kriteria	Sangat Layak	

Berdasarkan penilaian hasil validasi media oleh Ibu Veryliana Purnamasari, S.Pd., M.Pd mendapatkan presentase skor total sebesar 88%, dapat disimpulkan bahwa media dalam kriteria "sangat layak". Peneliti mendapatkan masukan dan saran oleh validasi ahli

materi untuk dilakukan penambahan buku pedoman penggunaan media KERAYA (Keragaman Budaya) berbasis *Assemblr Edu* agar pengguna, baik guru atau siswa dapat memahami cara penggunaan media secara tepat, maksimal, dan mandiri.

c. Validasi oleh Guru

Penilaian validasi oleh guru dilakukan oleh guru kelas IV SD Negeri 1 Banjarejo yaitu Bapak Niken Sucipto, S.Pd untuk mendapatkan kelayakan media kelayakan media KERAYA (Keragaman Budaya) dalam mendukung proses pembelajaran

Tabel 6 Hasil Validasi Oleh Guru

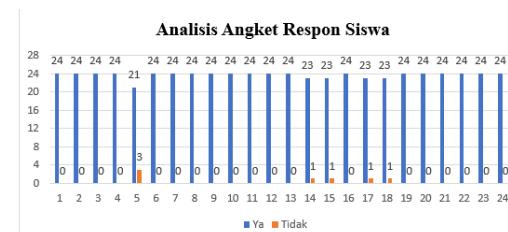
Aspek yang Dinilai	Skor Peroleh	Skor Maksimal
Kesesuaian	12	12
Penggunaan Media	11	12
Penyajian Media	12	12
Tampilan Media	7	8
Total	42	44
Presentase	95%	
Kriteria	Sangat Layak	

Berdasarkan penilaian hasil penilaian validasi oleh Bapak Niken Sucipto, S.Pd mendapatkan presentase skor total sebesar 95%, dapat disimpulkan bahwa media dalam kriteria "sangat layak" digunakan untuk menumbuhkan rasa

cinta tanah air dan mendukung proses belajar mengajar pada materi keragaman budaya.

4. Implementasi (*Implementation*)

Peneliti melakukan uji coba lapangan atau implementasi sebagai tolak ukur layak atau tidaknya media KERAYA (Keragaman Budaya) yang telah dikembangkan. Uji coba ini dilakukan dengan memberikan angket respon siswa untuk mengetahui keberterimaan KERAYA (Keragaman Budaya) berbasis *Assembr Edu* kepada siswa kelas IV SD Negeri 1 Banjarejo yang berjumlah 24 siswa. Angket respon siswa ini berisikan 24 pertanyaan yang berkaitan dengan penilaian media KERAYA berbasis *Assembr Edu*. Berikut adalah nilai yang diperoleh siswa berdasarkan angket respon siswa:



Gambar 6 Hasil Analisis Angket Respon Siswa

Berdasarkan analisis angket respon siswa terhadap media KERAYA (Keragaman Budaya) berbasis *Assembr Edu* didapatkan hasil sebesar 99%, maka dapat

disimpulkan bahwa media masuk dalam kriteria "sangat baik" digunakan untuk menumbuhkan rasa cinta tanah air dan mendukung proses belajar mengajar pada materi keragaman budaya.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Peneliti melakukan evaluasi hasil penerapan media yang telah diimplementasikan dengan mengitung hasil validasi media, validasi materi, hasil validasi oleh guru, dan angket respon siswa untuk dinyatakan memenuhi kriteria valid, layak, dan dapat diterima sebagai media pembelajaran. Berikut adalah penjelasan dari hasil validasi media, validasi materi, hasil validasi oleh guru, dan angket respon siswa.

Hasil validasi ahli media bertujuan untuk mengetahui kevalidan produk media KERAYA (Keragaman Budaya) berbasis *Assembr Edu* sebelum digunakan untuk uji coba lapangan awal. Pada tahap ini, validator dipilih sebagai validator ahli media pertama yaitu Bapak M. Yusuf Setia Wardana, S.Pd., M.Pd selaku dosen PGSD Universitas PGRI Semarang. Validasi media dilakukan dengan memberikan lembar angket validasi ahli media. Hasil analisis penilaian ahli media mendapatkan

presentase skor total sebesar 88%. Penilaian validasi ahli media peneliti mendapatkan masukan dan saran untuk membuat tampilan dasar dibuat lebih jelas dan ditambah *hyperlink*. Perbaikan telah dilakukan oleh peneliti atas saran dari validator untuk menyempurnakan media KERAYA sehingga disimpulkan bahwa media masuk dalam kriteria "sangat layak" untuk diuji cobakan.

Hasil penilaian validasi oleh guru ini dilakukan bertujuan untuk mengetahui kelayakan media KERAYA (Keragaman Budaya) dalam mendukung proses pembelajaran. Tahap pengisian angket validasi oleh guru dilakukan oleh guru kelas IV SD Negeri 1 Banjarejo yaitu Bapak Niken Sucipto, S.Pd. Hasil kelayakan yang diperoleh setelah data dianalisis oleh peneliti mendapatkan presentase skor total sebesar 95%, maka media pembelajaran KERAYA (Keragaman Budaya) berbasis *Assembr Edu* memenuhi kriteria "sangat layak" digunakan untuk mendukung proses pembelajaran dan dapat menumbuhkan rasa cinta tanah air.

Hasil penilaian angket respon siswa bertujuan untuk mengetahui keberterimaan media KERAYA (Keragaman Budaya) berbasis

Assembr Edu untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Tahap pengisian angket respon siswa diisi oleh siswa kelas IV SD Negeri 1 Banjarejo mendapatkan presentase skor total sebesar 99% artinya media KERAYA (Keragaman Budaya) berbasis *Assembr Edu* dengan kriteria "sangat baik" digunakan sebagai media pembelajaran pada materi keragaman budaya dengan keunggulan media KERAYA dapat digunakan berulang-ulang karena dirancang berbasis *QR Code* dan platform digital seperti *Assembr Edu*.

Media KERAYA (Keragaman Budaya) berbasis *Assembr Edu* siswa dapat digunakan siswa dengan memindai *QR Code* yang tersedia untuk mengakses materi kapan saja dan di mana saja tanpa perlu mencetak ulang atau menginstal aplikasi tambahan. Keunggulan ini menjadikan media KERAYA efisien dan hemat biaya, fleksibel dalam penggunaan, ramah lingkungan karena mengurangi penggunaan kertas, serta memungkinkan guru untuk memperbarui isi materi secara mudah tanpa harus mengganti media fisik yang telah ada. Keberterimaan media KERAYA oleh siswa juga terlihat dari antusias siswa dalam

mengikuti proses belajar mengajar serta media KERAYA ini dapat menjadi sumber belajar mandiri siswa di rumah.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media KERAYA (Keragaman Budaya) berbasis *Assemblr Edu* sebagai media pembelajaran dapat menumbuhkan rasa cinta tanah air siswa, dimana media KERAYA ini mempunyai keunggulan menggabungkan elemen *Augmented Reality (AR)*, teks informatif, serta visualisasi tiga dimensi (3D) yang menarik sehingga dapat siswa dapat mengenal berbagai budaya daerah di Indonesia secara visual dan mendalam, misalnya dengan melihat bentuk rumah adat dan pakaian tradisional dari berbagai provinsi. Pembelajaran seperti ini akan meningkatkan daya tarik dan pengalaman belajar, sekaligus menumbuhkan rasa bangga, memiliki, dan peduli terhadap warisan budaya bangsa, yang merupakan bentuk nyata dari sikap cinta tanah air.

D. Kesimpulan

Dari analisis data yang dilakukan oleh peneliti, dapat disimpulkan bahwa: 1) Hasil validasi media memperoleh hasil presentase

sebanyak 88% dengan kriteria "sangat layak" dan hasil validasi materi memperoleh hasil presentase sebanyak 88% dengan kriteria "sangat layak" 2) Hasil kelayakan oleh guru kelas IV SD Negeri 1 Banjarejo memperoleh hasil presentase sebanyak 95% dengan kriteria "sangat layak" 3) Hasil keberterimaan siswa memperoleh hasil presentase sebanyak 99% dengan kriteria "sangat baik" sehingga penggunaan media KERAYA sebagai media pembelajaran pembelajaran IPAS materi keragaman budaya kelas IV dapat diterima oleh siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Choirunnisa, Z. (2023). Penerapan Media Interaktif Berbantuan Asemblor Edu, Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Peserta Didik Kelas IV SDIT Al Hikmah. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(11), 8958–8967.
- Hakimah, N., & Gunansyah, G. (2024). Media Pembelajaran Ipas Materi Keragaman Budaya Yang Dikaitkan Dengan Nilai-Nilai Kearifan Lokal Di Sekolah Dasar: Tinjauan Literatur Rivew. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09.
- Lia, L. K. A., Atikah, C., & Nulhakim, L. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Animaker Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa

- Sd. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 10(2), 386–400.
<https://doi.org/10.38048/jpcb.v10i2.1634>
- Rizkyani, M., & Wulandari, I. (2022). Arfedo Berbasis Augmented Reality Untuk Meningkatkan Karakter Kebhinnekaan Global Dalam Mensukseskan Profil Pelajar Pancasila Jenjang SD. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHEs): Conference Series*, 5(2), 146.
- Taskiyah, A. N., & Widyastuti, W. (2021). Etnomatematika dan Menumbuhkan Karakter Cinta Tanah Air pada Permainan Engklek. *Jurnal Pendidikan Matematika (Kudus)*, 4(1), 81.