

**PEMANFAATAN APLIKASI *AUGMENTED REALITY*
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
MATERI KEBERAGAMAN BUDAYA INDONESIA
KELAS 3 DI SD NEGERI PANDANSARI 01**

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)



Oleh :

RAMZY SUPARDI PUTRA

NIM.20322089

**PRODI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN
2025**

**PEMANFAATAN APLIKASI *AUGMENTED REALITY*
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
MATERI KEBERAGAMAN BUDAYA INDONESIA
KELAS 3 DI SD NEGERI PANDANSARI 01**

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)



Oleh :

RAMZY SUPARDI PUTRA

NIM.20322089

**PRODI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN
2025**

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Dengan ini saya :

Nama : Ramzy Supardi Putra

NIM : 20322089

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Menyatakan bahwa yang tertulis dalam skripsi yang berjudul **“Pemanfaatan Aplikasi *Augmented Reality* sebagai Media Pembelajaran Interaktif Materi Keberagaman Budaya Indonesia Kelas 3 di SD Negeri Pandansari 01”** ini benar-benar karya penulisan sendiri, bukan jiplakan dari karya yang lain atau pengutipan yang melanggar etika keilmuan yang berlaku, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip berdasarkan kode etik ilmiah. Apabila skripsi ini terbukti ditemukan pelanggaran terhadap etika keilmuan, maka saya secara pribadi bersedia menerima sanksi hukum yang dijatuhkan.

Demikian pernyataan ini, saya buat dengan sebenar-benarnya.

Pekalongan, 9 Desember 2025

Yang membuat pernyataan,



RAMZY SUPARDI PUTRA
NIM.20322089

NOTA PEMBIMBING

Kepada
Yth. Dekan FTIK
UIN K.H. Abdurrahman Wahid
c/q. Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah
Ibtidaiyah di
PEKALONGAN

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Setelah diadakan penelitian dan perbaikan seperlunya, maka bersama ini saya kirimkan naskah skripsi saudara:

Nama : Ramzy Supardi Putra

NIM : 20322089

Prodi : PGMI

Judul : PEMANFAATAN APLIKASI *AUGMENTED REALITY*
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
MATERI KEBERAGAMAN BUDAYA INDONESIA
KELAS 3 DI SD NEGERI PANDANSARI 01

Saya menilai bahwa naskah skripsi tersebut sudah dapat diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN. K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan untuk diajukan dalam sidang munaqosah

Demikian nota pembimbing ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya. Atas perhatiannya, disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Pekalongan, 9 Desember 2025
Pembimbing,



Dicky Anggriawan Nugroho, M.Kom.
NIP. 199303062022031001



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jl. Pahlawan KM 5 Rowolaku Kajen Kab. Pekalongan Kode Pos 51161
Website: fik.uingsdur.ac.id | Email : fik@uingsdur.ac.id

PENGESAHAN

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan mengesahkan skripsi saudara/i:

Nama : **RAMZY SUPARDI PUTRA**

NIM : **20322089**

Judul Skripsi : **"PEMANFAATAN APLIKASI *AUGMENTED REALITY* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MATERI KEBERAGAMAN BUDAYA INDONESIA KELAS 3 DI SD NEGERI PANDANSARI 01"**

yang telah diujikan dalam sidang munaqosah oleh dewan penguji Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan pada hari Selasa tanggal 23 Desember 2025 dan dinyatakan **LULUS** serta diterima sebagai salah satu syarat guna memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

Dewan Penguji

Penguji I

Ningsih Fadhilah, M.Pd.
NIP. 19850805 201503 2 005.

Penguji II

Andung Dwi Haryanto, M.Pd.
NIP. 19890217 201903 1 007.

Pekalongan, 29 Desember 2025

Disahkan oleh

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Prof. Dr. M. Muhsin, M.Ag.
NIP. 1970070619980311001

MOTTO

"Fortis Fortuna Adiuvat"

(Keberuntungan hanya berpihak pada yang berani)

"Exemplum non sequor"

(Aku menjadi contoh, bukan pengikut)



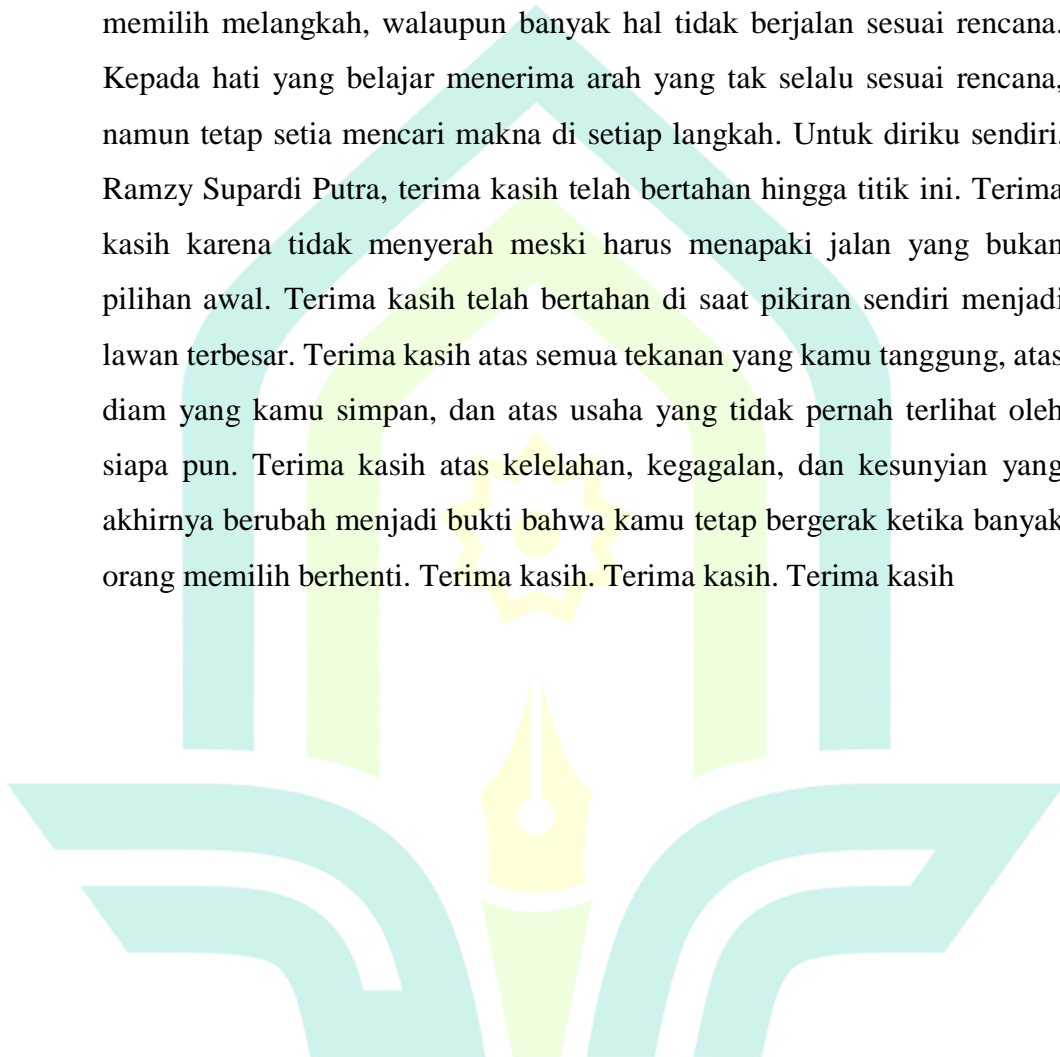
PERSEMBAHAN

Pertama saya ucapkan puji syukur kehadirat Allah SWT. Atas segala nikmat berupa kesehatan, kekuatan, dan inspirasi yang sangat banyak dalam proses penyelesaian skripsi ini. Shalawat serta salam selalu terlimpahkan pada Nabi Muhammad SAW. Skripsi ini saya persembahkan sebagai bukti semangat usahaku serta cinta dan kasih sayangku kepada orang-orang yang sangat berharga dalam hidupku.

Untuk karya yang teramat sederhana persembahan ini saya tujukan kepada:

1. Persembahan ini saya tujukan kepada Ayahanda Edi Supardi, yang dengan kerja keras, ketegasan, serta keteladanan selalu menjadi pondasi kuat dalam hidup saya. Dukungan dan doa beliau menjadi alasan utama saya mampu menyelesaikan studi ini.
2. Kepada Ibunda Winarni, yang doa dan perhatiannya tidak pernah berhenti menguatkan setiap langkah saya. Kesabaran dan ketulusan beliau menjadi kekuatan terbesar yang selalu saya bawa.
3. Untuk Kakek Kartono Wage, atas doa, nasihat, dan dukungan yang telah menyertai saya sejak kecil. Ketulusan beliau menjadi dorongan besar dalam perjalanan pendidikan saya.
4. Untuk Nenek Sukarti, atas kasih sayang, perhatian, dan doa yang tidak pernah putus, yang menjadi pelindung dalam setiap langkah saya.
5. Untuk Bapak Slamet Dumadi, guru SMA N 01 Doro, yang keteladanan dan integritasnya membentuk cara saya memandang peran pendidik dan pemimpin. Beliau menjadi sosok panutan yang menetap kuat dalam ingatan saya.
6. Untuk Dosen Pembimbing Bapak Dicky Anggriawan Nugroho, S.Kom, atas bimbingan, masukan, dan waktu yang beliau berikan selama proses penyusunan skripsi ini. Setiap arahan dari beliau sangat berarti bagi perkembangan akademik saya.
7. Untuk seluruh dosen yang telah mengajar saya, atas ilmu, wawasan, dan pengalaman yang menjadi bekal penting bagi masa depan saya.

8. Dan untuk seluruh sahabat serta rekan mahasiswa, atas kerja sama, dukungan, dan perjalanan panjang yang telah dilewati bersama hingga skripsi ini terselesaikan.
9. Sebuah terima kasih patut diarahkan kepada sosok yang tak pernah berhenti terus maju meski ketakutan memulai sesuatu yang baru sering kali terasa lebih besar daripada keberanian yang ada. Terima kasih karena tetap memilih melangkah, walaupun banyak hal tidak berjalan sesuai rencana. Kepada hati yang belajar menerima arah yang tak selalu sesuai rencana, namun tetap setia mencari makna di setiap langkah. Untuk diriku sendiri, Ramzy Supardi Putra, terima kasih telah bertahan hingga titik ini. Terima kasih karena tidak menyerah meski harus menapaki jalan yang bukan pilihan awal. Terima kasih telah bertahan di saat pikiran sendiri menjadi lawan terbesar. Terima kasih atas semua tekanan yang kamu tanggung, atas diam yang kamu simpan, dan atas usaha yang tidak pernah terlihat oleh siapa pun. Terima kasih atas kelelahan, kegagalan, dan kesunyian yang akhirnya berubah menjadi bukti bahwa kamu tetap bergerak ketika banyak orang memilih berhenti. Terima kasih. Terima kasih. Terima kasih



ABSTRAK

Putra, Ramzy Supardi. 2025. “Pemanfaatan Aplikasi *Augmented Reality* sebagai Media Pembelajaran Interaktif Materi Keberagaman Budaya Indonesia Kelas 3 di SD Negeri Pandansari 01 ”. Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan. Pembimbing: **Dicky Anggriawan Nugroho, M.Kom.**

Kata Kunci: Augmented Reality, Media Pembelajaran Interaktif, Sekolah Dasar, PKn

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh keterbatasan media konvensional dalam pembelajaran materi abstrak seperti keberagaman budaya Indonesia di sekolah dasar, yang menyebabkan rendahnya minat dan pemahaman siswa. Augmented Reality (AR) hadir sebagai alternatif media pembelajaran interaktif yang mampu memvisualisasikan objek budaya secara tiga dimensi, sehingga diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pemanfaatan aplikasi AR sebagai media pembelajaran interaktif serta mengidentifikasi hambatan dalam penerapannya pada materi Keberagaman Budaya Indonesia di kelas 3 SD Negeri Pandansari 01.

Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara mendalam dengan guru kelas dan kepala sekolah, serta dokumentasi. Teknik analisis data dilakukan melalui kondensasi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru memanfaatkan AR sebagai media visual kolektif yang diproyeksikan untuk menyajikan objek budaya tiga dimensi, seperti rumah adat dan pakaian tradisional. Pemanfaatan dilaksanakan secara sistematis melalui tahap perencanaan, pelaksanaan yang melibatkan interaksi aktif siswa, dan evaluasi. Implementasi ini terbukti meningkatkan atensi, interaktivitas, dan pemahaman konseptual siswa. Hambatan yang dihadapi meliputi kendala teknis (ketidakstabilan proyektor, koneksi), keterbatasan konten AR yang sesuai, tantangan pengelolaan kelas, serta kelelahan visual pada siswa. Implikasi penelitian menekankan pentingnya kesiapan guru, dukungan infrastruktur, dan pengembangan konten yang kontekstual untuk mengoptimalkan pembelajaran berbasis AR di sekolah dasar.

KATA PENGANTAR

Puji syukur panjatkan kehadiran Allah SWT atas limpahan rahmat, taufik dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW, keluarga, para sahabat dan para pengikutnya yang taat menjalankan Syariat- Nya.

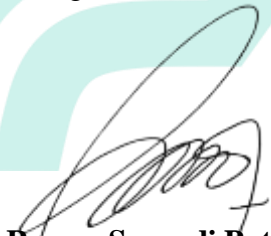
Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan. Dalam upaya penyelesaian ini, peneliti telah menerima banyak bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak serta dengan tidak mengurangi rasa terimakasih atas bantuan semua pihak, maka secara khusus peneliti ingin mengucapkan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. H. Zaenal Mustakim, M.Ag. selaku Rektor UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
2. Prof. Dr. H. Muhlisin, M.Ag. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan.
3. Ibu Juwita Rini, M.Pd. selaku Ketua Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
4. Bapak Dicky Anggriawan Nugroho, M.Kom. selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah berkenan meluangkan waktu dan arahnya untuk memberikan bimbingan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi.

5. Seluruh dosen dan staff Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan yang telah memberikan ilmu, dukungan, fasilitas, dan pelayanan yang baik yang diberikan selama studi.peman
6. Kepala sekolah bapak Sino Kusnadi S.Pd.SD dan guru penelitian
7. Guru kelas Ibu Mila karmila S.Pd
8. Ayah dan Ibuku tercinta, yang senantiasa memberikan dukungan, doa, dan kasih sayang.
9. Semua pihak yang telah membantu selama masa studi hingga penyelesaian skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata kesempurnaan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan untuk perbaikan di masa mendatang. Akhir kata, semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca serta pihak-pihak yang membutuhkan. Demikian kata pengantar ini, semoga Allah SWT selalu meridhoi setiap langkah kita. Aamiin.

Pekalongan, 9 Desember 2025



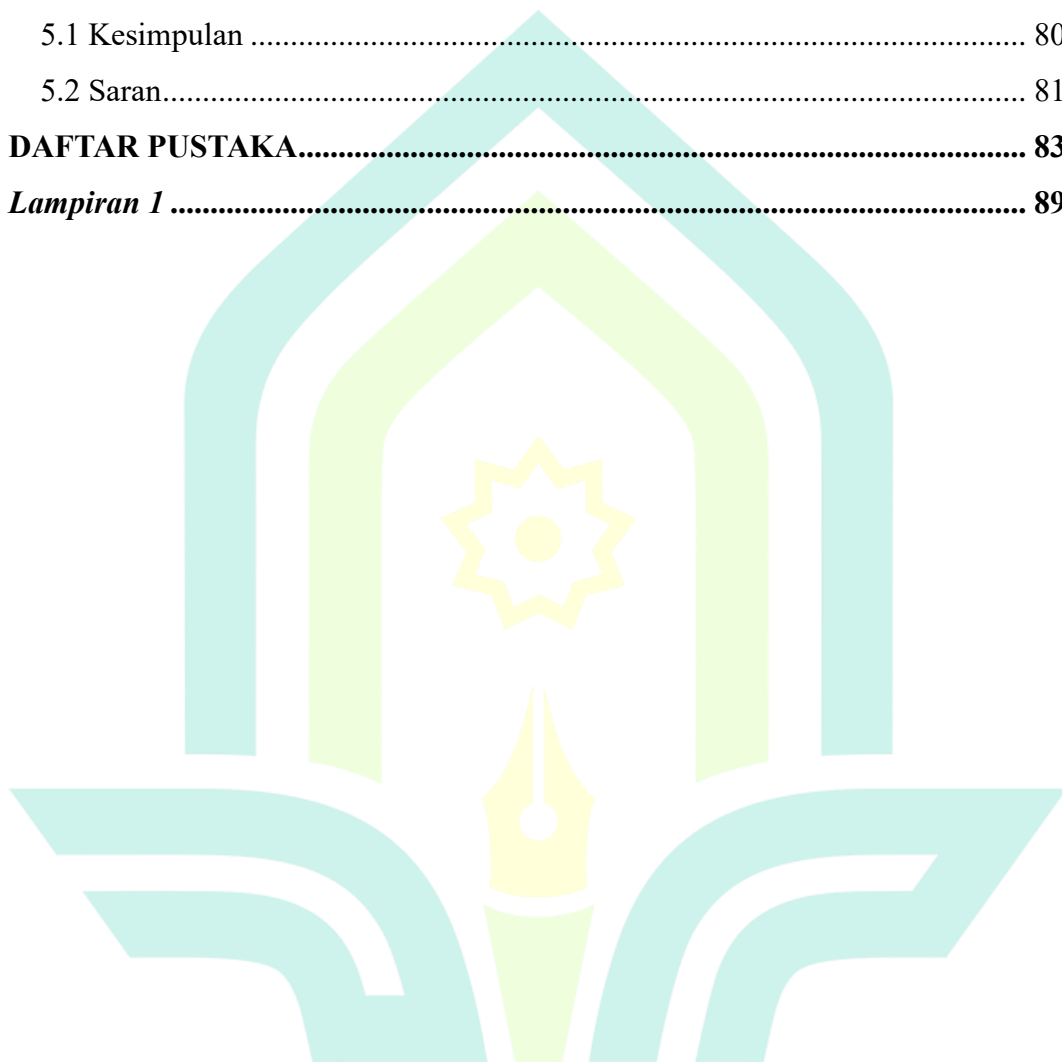
Ramzy Supardi Putra
Nim : 20322089

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	ii
NOTA PEMBIMBING.....	iii
PENGESAHAN	iv
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN.....	vi
ABSTRAK	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	6
1.3 Pembatasan Masalah.....	6
1.4 Rumusan Masalah.....	6
1.5 Tujuan Penelitian.....	7
1.6 Manfaat Penelitian.....	7
1.6.1 Manfaat Teoritis.....	7
1.6.2 Manfaat Praktis.....	8
BAB II LANDASAN TEORI	9
2.1 Deskripsi Teoritik.....	9
2.1.1 Pemanfaatan <i>Augmented reality</i>	9
2.1.2 Media pembelajaran.....	13
2.1.3 Manfaat dan Fungsi Media Pembelajaran.....	15
2.1.4 Fungsi Media dalam Pembelajaran.....	16
2.1.5 Ciri ciri Media Pembelajaran.....	20
2.1.6 Pembelajaran interaktif.....	21
2.1.7 Media Interaktif.....	23
2.1.8 Jenis Media Pembelajaran Interaktif.....	24

2.1.9 Peran Media Interaktif dalam Pembelajaran	25
2.1.10 Pengertian Keberagaman Budaya Indonesia.....	26
2.1.11 Unsur-unsur keberagaman budaya di Indonesia	27
2.2 Kajian Penelitian yang Relevan	31
2.3 Kerangka Berpikir.....	38
2.3.1 Kerangka Berpikir.	40
BAB III METODE PENELITIAN	41
3.1 Desain Penelitian.....	41
3.2 Fokus Penelitian.....	42
3.3 Data dan Sumber Data	43
3.4 Teknik Pengumpulan Data	44
3.4.1 Observasi.....	45
3.4.2 Metode Wawancara.....	46
3.4.3 Metode Dokumentasi	47
3.5 Teknik Keabsahan Data.....	48
3.5.1 Triangulasi.....	48
3.5.2 Kecukupan Referensi	50
3.6 Teknik Analisis Data	50
3.6.1 Kondensasi Data.....	51
3.6.2 Penyajian Data	51
3.6.3 Kesimpulan/Verifikasi.....	52
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	53
4.1 Hasil Penelitian	53
4.1.1 Gambaran Umum SD Negeri Pandansari 01.....	53
4.1.2 Pemanfaatan Aplikasi <i>Augmented Reality</i> sebagai Media Pembelajaran Interaktif Materi Keberagaman Budaya Indonesia Kelas 3 di SD Negeri Pandansari 01	58
4.1.3 Hambatan Pemanfaatan Aplikasi <i>Augmented Reality</i> sebagai Media Pembelajaran Interaktif Materi Keberagaman Budaya Indonesia Kelas 3 di SD Negeri Pandansari 01	68
4.2 Pembahasan.....	71

4.2.1 Analisis Pemanfaatan Aplikasi <i>Augmented Reality</i> sebagai Media Pembelajaran Interaktif Materi Keberagaman Budaya Indonesia Kelas 3 di SD Negeri Pandansari 01	71
4.2.2 Analisis Hambatan yang di Hadapi dalam Pemanfaatan Aplikasi AR Sebagai Media Pembelajaran Interaktif materi keberagaman budaya indonesia di Kelas 3 SD Negeri Pandansari 01?	77
BAB V PENUTUP	80
5.1 Kesimpulan	80
5.2 Saran.....	81
DAFTAR PUSTAKA.....	83
<i>Lampiran 1</i>	89



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Terdapat banyak jenis media pembelajaran digital, salah satunya *Augmented Reality* (AR). Tren AR tiga tahun terakhir banyak digunakan sebagai teknologi interaktif diberbagai bidang pembelajaran dan pendidikan (Irwanto et al., 2022). Lanskap AR di bidang edukasi bukanlah sesuatu yang baru, berdasarkan Data (Garzón, 2021), hingga tahun 2020 tercatat 2.698 penelitian terkait AR di bidang edukasi sudah dipublikasikan. Hal tersebut tidak lain karena melalui teknologi AR pengalaman belajar dan pemahaman detail pada materi pembelajaran dapat lebih dikembangkan dibanding media teknologi pembelajaran lain(Kljun et al., 2020).

Penggunaan AR dalam pembelajaran telah terbukti meningkatkan keterlibatan siswa karena pengalaman belajar menjadi lebih interaktif dan mendalam. AR dapat meningkatkan minat belajar siswa karena memadukan dunia maya secara langsung, merangsang imajinasi siswa terhadap dunia nyata(Nabila Putri Wahiddiyah et al., 2023), Hasil survei menunjukkan 94% siswa merasa minat belajarnya meningkat dengan penggunaan AR (Salsabila et al., 2023).

Studi literatur menunjukkan media AR memiliki tingkat kelayakan sangat tinggi dengan rata-rata persentase 85,4%, menjadikannya layak bahkan sangat layak untuk diimplementasikan di kelas. Ukuran efek

keseluruhan sebesar 0,91 yang tergolong tinggi menurut kategori Cohen, menandakan dampak yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Ini meng-update data sebelumnya (2.698 penelitian hingga 2020) dengan menegaskan bahwa studi AR di pendidikan semakin intensif dengan bukti signifikan terkait efektivitasnya media pembelajaran dalam beberapa tahun terakhir hingga 2025(Fadlilah & Khanifah, 2025).

Dalam dunia pendidikan, keragaman budaya menjadi realitas yang harus disikapi dengan bijak, terutama di sekolah dasar. Setiap siswa membawa latar belakang budaya daerah masing-masing ke dalam lingkungan belajar. Di sinilah peran guru sangat penting: bukan hanya memahami perbedaan, tetapi juga mampu menyampaikan materi keragaman budaya dengan menonjolkan manfaatnya seperti memperkuat identitas nasional, menumbuhkan toleransi, dan membentuk karakter inklusif agar siswa dapat menghayati makna keberagaman(Saputra et al., 2025). Oleh karena itu, guru perlu menguasai materi tersebut dan menyajikannya secara kreatif untuk memantik rasa ingin tahu siswa. Penguasaan materi harus diimbangi dengan penggunaan media dan variasi pembelajaran yang menarik. Tanpa itu, siswa mudah jenuh, kehilangan fokus, dan respons pembelajaran pun menurun(Rahayuningsih et al., 2022).

Untuk itu memanfaatkan media ke dalam pembelajaran membuat pembelajaran lebih interaktif dan dapat meningkatkan motivasi belajar, Sehingga mampu memberikan respons baik kepada pendidik maupun siswa.

Dalam pemanfaatanya media pembelajaran memiliki peran penting dalam meningkatkan efektivitas belajar. Selain membantu proses pembelajaran, media juga memudahkan guru dalam menyampaikan materi(Khoirina & Arsanti, 2022).

Sejalan dengan pernyataan dari Puji Rahayuningsih, Wahyu Hidayah, Cindy Nurhaliza Primarz (2022) bahwa Media dan kegiatan pembelajaran di dunia pendidikan adalah dua komponen yang saling berkaitan dan tidak bisa dipisahkan satu sama lain. media pembelajaran bisa digunakan oleh guru untuk menyampaikan informasi secara lebih jelas kepada siswa, dengan begitu perhatian, rasa ingin tahu, dan ketertarikan siswa terhadap materi dapat meningkat di dalam pebelajaran.

Keunggulan utama pemanfaatan media pembelajaran interaktif adalah mampu dalam menyajikan format visual dan multimedia dari berbagai informasi. Bervariasinya konten multimedia dan Visualisasi memberikan siswa agar mampu memahami gagasan yang sukar dan rumit(Utomo, 2023). Oleh karena itu memanfaatkan media untuk membantu perkembangan anak-anak dapat di laksanakan secara lebih signifikan terutama pada tingkat sekolah dasar, di mana pada kasus ini dengan memanfaatkan AR dapat membantu siswa mulai memperoleh pengetahuan dan keterampilan yang akan memengaruhi perjalanan belajar mereka di masa mendatang dengan lebih menarik.

Sayangnya Pembelajaran di sekolah dasar hingga saat ini masih banyak didominasi oleh penggunaan media konvensional seperti buku teks

dan gambar dua dimensi, yang menyebabkan siswa kurang tertarik serta mengalami kesulitan dalam memahami materi yang bersifat abstrak. Kondisi ini diperkuat oleh penelitian (Aprilia & Suwandayani, 2025) yang menyatakan bahwa keterbatasan media konvensional menghambat kemampuan siswa dalam memvisualisasikan konsep pembelajaran. Pemanfaatan AR dinilai mampu menghadirkan objek pembelajaran dalam bentuk visual tiga dimensi yang interaktif, sehingga siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih konkret dan bermakna, khususnya pada materi yang membutuhkan pemahaman bentuk, ruang, dan konteks visual.

Sejalan dengan hal tersebut, penelitian (Permatasari et al., 2024) menunjukkan bahwa penerapan Augmented Reality mampu meningkatkan keaktifan dan motivasi belajar siswa melalui keterlibatan langsung dalam eksplorasi materi menggunakan objek virtual. Temuan ini diperkuat oleh (Riyantono & Makmur, 2024) yang menegaskan bahwa AR sangat relevan diterapkan di jenjang sekolah dasar karena mampu menyajikan pembelajaran yang kontekstual dan bermakna.

Melihat potensi tersebut SD Negeri Pandansari 01 sekolah ini telah mencoba memanfaatkan media pembelajaran berbasis AR ke dalam pembelajaran ppkn materi keberagaman budaya indonesia . Ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk terlibat lebih dari sekedar pembelajaran teoritis, namun juga untuk secara langsung mengamati, berinteraksi dengan, dan mengalami konsep yang mereka pelajari. Dalam pemanfaatnya siswa di sajikan media AR yang ditampilkan di dalam proyektor menggunakan

objek 3 dimensi yang dapat di interaksi oleh guru

Pendekatan ini sejalan dengan teori konstruktivis yang menegaskan bahwa pembelajaran akan lebih bermakna ketika siswa terlibat secara aktif dan memperoleh pengalaman langsung selama proses pembelajaran. Dalam konteks pemanfaatan AR, pengalaman tersebut diperoleh melalui interaksi siswa dengan tampilan visual yang disajikan oleh media AR sebagai bagian dari kegiatan belajar di kelas.

Merujuk pada penjelasan sebelumnya, menjadi dasar bagi peneliti untuk melaksanakan penelitian mengenai pemanfaatan aplikasi AR di sekolah dasar. Sekolah yang akan dijadikan objek penelitian yaitu SD Negeri Pandansari 01. SD Negeri Pandansari 01 merupakan salah satu sekolah dasar negeri yang ada di Kabupaten Batang, tepatnya di Jl. Raya Pandansari No.15, Sudimoro, Pandansari, Kec. Warungasem, Kabupaten Batang,.

Penelitian ini berupaya untuk meneliti bagaimana aplikasi AR dapat di optimalkan secara efektif sebagai sumber belajar interaktif di kelas 3 SD Negeri Pandansari 01. Dengan mengidentifikasi metode yang efisien untuk memanfaatkan aplikasi AR sebagai alat pengajaran, diharapkan kualitas pembelajaran dan motivasi siswa akan meningkat lebih kreatif dan adaptif. Atas dasar itulah, alasan peneliti terdorong untuk menelusuri lebih dalam mengenai **“Pemanfaatan Aplikasi *Augmented Reality* sebagai Media Pembelajaran Interaktif Materi Keberagaman Budaya Indonesia Kelas 3 di SD Negeri Pandansari 01”**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Sulitnya siswa memahami materi pelajaran dengan efektif karena keterbatasan visualisasi.
2. Kurangnya media pembelajaran yang menarik dan interaktif di kelas sehingga mengurangi minat dan motivasi belajar siswa.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan penjelasan latar belakang serta identifikasi masalah, peneliti menetapkan ruang lingkup penelitian guna mencegah meluasnya fokus kajian.

Batasan yang berkaitan dengan masalah ini adalah sebagai berikut:

1. Pemanfaatan aplikasi AR sebagai media pembelajaran interaktif yang digunakan secara spesifik di kelas 3 SD Negeri Pandansari 01.
2. Hambatan dalam penerapan aplikasi AR di lingkungan sekolah dasar tersebut.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan tersebut menjadi dasar bagi peneliti dalam merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana guru memanfaatkan aplikasi AR sebagai media pembelajaran interaktif materi keberagaman budaya indonesia di kelas 3 SD Negeri Pandansari 01?

2. Bagaimana hambatan yang dihadapi guru dalam memanfaatkan aplikasi AR sebagai media pembelajaran interaktif materi keberagaman budaya indonesia di kelas 3 SD Negeri Pandansari 01?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan pemaparan tersebut menjadi dasar bagi peneliti dalam merumuskan tujuan sebagai berikut:

1. Untuk mengidentifikasi tindakan atau upaya yang dilakukan guru dalam memanfaatkan aplikasi AR sebagai media pembelajaran interaktif materi keberagaman budaya indonesia di kelas 3 Negeri pandansari 01.
2. Untuk mengidentifikasi hambatan yang di alami guru dalam proses pemanfaatan AR sebagai media pembelajaran interaktif materi keberagaman budaya indonesia di kelas 3 SD Negeri pandansari 01.

1.6 Manfaat Penelitian

Melalui penelitian ini, peneliti berharap dapat menghadirkan temuan yang berguna bagi semua pihak yang terkait. Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

1.6.1 Manfaat Teoritis

- a. Menawarkan perspektif baru bagi pemanfaatan AR sekolah dasar untuk dapat terus berkembang dan beriringan dengan tumbuh kembang anak.
- b. Sebagai landasan bagi penelitian-penelitian mendatang yang berkaitan dengan pemanfaatan AR sekolah sekaligus membuka ruang

untuk penelitian lebih lanjut maupun referensi apabila ingin melakukan penelitian dengan permasalahan yang sama.

1.6.2 Manfaat Praktis

- a. Bagi sekolah, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam merancang program pembelajaran yang lebih efektif, sekaligus memberikan gambaran menyeluruh mengenai isu-isu yang berkaitan, serta membuka peluang untuk dilakukan kajian lanjutan. Mengenai pemanfaatan AR di sekolah.
- b. Bagi Guru/pelatih, Diharapkan bahwa penelitian ini dapat memberikan wawasan baru bagi para guru dalam menyampaikan Kegiatan pembelajaran diharapkan mampu mendorong semangat belajar siswa. Salah satu upaya yang bisa diterapkan adalah melalui penggunaan media pembelajaran yang bersifat interaktif.
- c. Untuk peserta didik, kegiatan ini memberi kesempatan merasakan proses belajar yang aktif, kreatif, serta menyenangkan secara langsung melalui pemanfaatan aplikasi AR sekolah.
- d. Bagi peneliti, kegiatan ini menjadi sarana untuk memperluas pemahaman dan memperoleh pengalaman nyata dalam pemanfaatan aplikasi AR di sekolah sebagai sarana pembelajaran yang interaktif.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan Aplikasi *Augmented Reality* sebagai Media Pembelajaran Interaktif Materi Keberagaman Budaya Indonesia Kelas 3 di SD Negeri Pandansari 01 dilaksanakan melalui beberapa tahapan, mulai dari perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi. Guru memanfaatkan AR sebagai media bantu visual yang diproyeksikan secara kolektif melalui proyektor untuk menyajikan materi Keberagaman Budaya Indonesia seperti rumah adat, pakaian tradisional, dan alat musik dalam bentuk tiga dimensi yang interaktif. Pemanfaatan ini tidak hanya berfungsi sebagai alat penyampai materi, tetapi juga sebagai pemantik diskusi dan eksplorasi siswa. Guru berperan aktif dalam memandu pengamatan, melibatkan siswa dalam pengoperasian fitur AR (seperti rotate dan zoom), serta mengaitkan visualisasi dengan penjelasan konseptual. Pendekatan ini terbukti efektif dalam meningkatkan atensi, motivasi, dan pemahaman siswa terhadap materi yang bersifat abstrak.

Namun, dalam penerapannya, guru menghadapi beberapa hambatan yang signifikan. Hambatan teknis meliputi ketidakstabilan perangkat proyektor, kendala koneksi, dan resolusi tampilan yang tidak selalu optimal. Di sisi pedagogis, guru mengaku awal penggunaan AR cukup menantang

karena harus membagi perhatian antara mengoperasikan aplikasi, mengelola kelas, dan menyampaikan materi. Ketersediaan konten AR yang sesuai untuk diproyeksikan secara kolektif juga masih terbatas, di mana beberapa konten dinilai terlalu detail atau kurang sesuai dengan durasi pembelajaran. Selain itu, faktor eksternal seperti pencahayaan ruangan dan posisi duduk siswa mempengaruhi kejelasan tampilan, serta munculnya kelelahan visual pada sebagian siswa setelah penggunaan layar yang berkepanjangan. Meskipun demikian, hambatan-hambatan tersebut dapat diatasi dengan persiapan yang matang, dukungan infrastruktur yang memadai, dan pengaturan durasi penggunaan media yang lebih proporsional.

Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa aplikasi AR memiliki potensi besar sebagai media pembelajaran interaktif yang mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih hidup, kontekstual, dan bermakna bagi siswa kelas 3 SD. Keberhasilan implementasinya sangat dipengaruhi oleh kesiapan guru, dukungan sarana prasarana, serta kemampuan dalam mengelola dinamika kelas selama penggunaan teknologi ini.

5.2 Saran

1. Untuk pihak sekolah

Sekolah disarankan untuk terus mendukung inovasi pembelajaran berbasis teknologi dengan meningkatkan ketersediaan infrastruktur

seperti proyektor dan jaringan internet yang stabil. Alokasi anggaran untuk pengembangan media digital serta penyelenggaraan pelatihan berkala bagi guru sangat diperlukan. Dukungan dalam bentuk penyediaan ruang dan waktu untuk eksperimen pembelajaran juga akan mendorong kreativitas guru.

2. Untuk guru dan pendidik

Guru disarankan untuk terus mengembangkan kompetensi pedagogis dan teknologis dalam penggunaan AR. Persiapan matang sebelum pembelajaran, termasuk pengecekan perangkat, sangat penting untuk menghindari kendala teknis. Perlu diperhatikan juga durasi penggunaan AR agar tidak menyebabkan kelelahan visual pada siswa. Kolaborasi antar guru dalam berbagi pengalaman dan materi dapat memperkaya kualitas pembelajaran, sementara evaluasi berkala perlu dilakukan untuk meningkatkan efektivitas penggunaan AR..

DAFTAR PUSTAKA

- Agil, M., Lina, S., & Sitio, M. (2022). *IMPLEMENTASI METODE MARKERLESS AUGMENTED REALITY UNTUK EDUKASI NAMA BUAH-BUAHAN BERBASIS ANDROID*. 14(2), 105–115.
- Alamsyah, Y., & Rachman, R. (2022). *Augmented Reality Smart Catalog Furniture Pada CV . Rorompok Menggunakan User Defined Target*. 04(02), 12–15.
- Anggraeni, Nur Oktavia Abidin, Y., & Wahyuningsih, Y. (2023). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN ULAR TANGGA DIGITAL PADA MATERI KERAGAMAN BUDAYA INDONESIA MATA*. 8, 22–35.
- Aprilia, Y. D., & Suwandayani, B. I. (2025). *Optimalisasi Penggunaan Teknologi Augmented Reality di Era Digital pada Sekolah Dasar*. 8, 15–24.
- Ardiansyah, Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif. *Jurnal IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 1–9. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.57>
- Azuma, R. T. (1997). A survey of augmented reality. *Presence: Teleoperators and Virtual Environments*, 6(2–3), 355–385. <https://doi.org/10.1561/11000000049>
- Chang, H., Binali, T., Liang, J., Chiou, G., Cheng, K., Lee, S. W., & Tsai, C. (2022). Computers & Education Ten years of augmented reality in education : A meta-analysis of (quasi-) experimental studies to investigate the impact. *Computers & Education*, 191(August), 104641. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2022.104641>
- Ein, A. R. N. E., & Martadi. (2021). Perancangan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Mengenal Tata Surya Di Masa Pandemi. *Jurnal Barik*, 3(1), 195–206.

- Fadilah, L., Putri, R. K., & Jaoharoh, D. (2025). *Jurnal Penelitian Nusantara Inovasi Media Pop Up Book untuk Pendidikan Pancasila : Studi Kasus Pembelajaran Keanekaragaman Budaya pada Siswa Kelas IV di UPT SD Negeri 1 Tanjung Kemala. 1*, 492–494.
- Fadlilah, R. D., & Khanifah, M. D. (2025). Pemanfaatan Media Interaktif Berbasis Augmented Reality dalam Pembelajaran Topik Klasifikasi Hewan Berdasarkan Makanan Universitas Islam Nahdlatul Ulama Jepara , Indonesia meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam pembelajaran . Pemahaman konsep y. *Jurnal Ilmu Pendidikan, Bahasa, Sastra Dan Budaya*, 3(1), 161–170.
- Garzón, J. (2021). An overview of twenty-five years of augmented reality in education. *Multimodal Technologies and Interaction*, 5(7). <https://doi.org/10.3390/mti5070037>
- Habibah, A., & Fauziah, N. N. (2025). *Klasifikasi Jenis-Jenis Media dan Sumber Belajar untuk Jenjang MI / SD. 9*, 18355–18363.
- Haptanti, F. S., Hikmah, M., & Basuki, I. A. (2024). *PERAN MEDIA PEMBELAJARAN DALAM PENDIDIKAN BAHASA INDONESIA* Frida Septy Haptanti *, Miftahul Hikmah , Imam Agus Basuki. 4(9), 972–980. <https://doi.org/10.17977/um064v4i92024p972-980>
- Irwanto, I., Dianawati, R., & Lukman, I. R. (2022). Trends of Augmented Reality Applications in Science Education: A Systematic Review from 2007 to 2022. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 17(13), 157–175. <https://doi.org/10.3991/ijet.v17i13.30587>
- Karenina, M., Urrohma, S., & Fazira, E. (2025). *Jurnal Penelitian Nusantara Pengembangan Media Diorama Pada Materi Keragaman Budaya Dalam Pembelajaran PKN Siswa Kelas V Sekolah Dasar Menulis : Jurnal Penelitian*

Nusantara. *Jurnal Penelitian Nusantara*, 1, 426–428.

Khoirina, A., & Arsanti, M. (2022). Prosiding Senada (Seminar Nasional Daring) Pemanfaatan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Prosiding Senada (Seminar Nasional Daring)*, 1975, 992–997.

Kljun, M., Geroimenko, V., & Čopič Pucihar, K. (2020). Augmented Reality in Education: Current Status and Advancement of the Field. *Springer Series on Cultural Computing*, November, 3–21. https://doi.org/10.1007/978-3-030-42156-4_1

Magdalena, I., Haq, A. S., & Ramdhan, F. (n.d.). *PEMBELAJARAN PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN DI SEKOLAH DASAR NEGRI BOJONG 3 PINANG*. 2, 97–104.

Malahati, F., B, A. U., Jannati, P., Qathrunnada, Q., & Shaleh, S. (2023). Kualitatif : Memahami Karakteristik Penelitian Sebagai Metodologi. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(2), 341–348. <https://doi.org/10.46368/jpd.v11i2.902>

Miftah, M. (n.d.). *No Title*. 95–105.

Misbahul, S., Gumawang, U., Jl, B., Desa, I., & Merah, T. (n.d.). PENGENALAN KLASIFIKASI , KARAKTERISTIK , DAN FUNGSI MEDIA PEMBELAJARAN MA AL-HUDA KARANG MELATI Abstrak. *J u r n a l P r o d i M P I*), 4 no 2, 162–175.

Molly Hayes, A. D. (2025). *Apa yang dimaksud dengan Augmented Reality? Sumber: IBM Think Indonesia. Ibm.Com.* <https://www.ibm.com/id-id/think/topics/augmented-reality#:~:text=IBM Think-,Apa yang dimaksud dengan augmented reality?,pengguna tentang realitas%2C bukan menggantikannya>.

Muhammad, R. R., Agus, S., & Qomario. (2024). PEMANFAATAN AUGMENTED REALITY SEBAGAI MEDIA. *JRIP: Jurnal Riset Dan*

Inovasi Pembelajaran, 4(1), 594–605.

- Nabila Putri Wahiddiyah, Ayudhia Nur Luthfia, Desy Safitri, & Sujarwo Sujarwo. (2023). Pemanfaatan Augmented Reality dalam Pembelajaran IPS Menyajikan Informasi Sejarah dengan Realitas Tambahan. *Sinar Dunia: Jurnal Riset Sosial Humaniora Dan Ilmu Pendidikan*, 2(4), 115–124. <https://doi.org/10.58192/sidu.v2i4.1535>
- Permata Hati Hasibuan, M., Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Perumusan Masalah Ilmiah Variabel dan Fokus Dalam Penelitian Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal DZURRIYAT Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 23–35. <https://doi.org/10.61104/jd.v1i1.19>
- Permatasari, D. A., Risdhayanti, A. D., Azhar, G. Al, Adibah, A., Permatasari, D. A., Risdhayanti, A. D., Azhar, G. Al, & Adibah, A. (2024). *Penerapan Augmented Reality (AR) Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Di MI Sunan Gunung Jati Malang*. 2(12), 3980–3990.
- Pradana, R. W. (2020a). *PENGUNAAN AUGMENTED REALITY PADA SEKOLAH*. 5, 97–115.
- Pradana, R. W. (2020b). Penggunaan Augmented Reality Pada Sekolah Menengah Atas Di Indonesia. *Jurnal Teknologi Pendidikan : Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pembelajaran*, 5(1), 97. <https://doi.org/10.33394/jtp.v5i1.2857>
- Rahayuningsih, P., Hidayah, W., & Primar, C. N. (2022). *Fungsi dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa*. 1(1).
- Riyantono, N. N. E., & Makmur, A. (2024). 1 , 2 1,2. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09, 298–308.
- Saleh & Syahrudin, D. (2023). *Media Pembelajaran* (V. M. Ulfah (ed.)). CV. EUREKA MEDIA AKSARA.
- Saleh, S. (2023). *Mengenal Penelitian Kualitatif: Panduan bagi Peneliti Pemula*

- (Sulmiah (ed.); Cetakan Pe). Penerbit AGMA (Anggota IKAPI No. 054/SSL/2023).
- Salsabila, B., Akhyar, A., Setiawan, A., & Chandra, D. A. (2023). Pemanfaatan Augmented Reality (AR) sebagai Media Pembelajaran Kelas VII SMPN 1 Rambah. *Journal on Education*, 6(1), 856–863. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.3002>
- Sanaky, M. M. (2021). Analisis Faktor-Faktor Keterlambatan Pada Proyek Pembangunan Gedung Asrama Man 1 Tulehu Maluku Tengah. *Jurnal Simetrik*, 11(1), 432–439. <https://doi.org/10.31959/js.v11i1.615>
- Sapriyah. (2019). *Media pembelajaran dalam proses belajar mengajar*. 2(1), 470–477.
- Saputra, A., Sabrina, D. N., Wijayanti, I., Setiyoko, D. T., Setiabudi, U. M., Dasar, S., Budaya, K., & Dasar, S. (2025). *Pentingnya mengenalkan keragaman budaya di sekolah dasar*. 11(1), 116–125.
- Sinta, D., Pertiwi, K., Wardhani, I. S., & Madura, U. T. (2024). *KARAKTERISTIK MEDIA PEMBELAJARN INTERAKTIF*. 2(11).
- Undari, Sulung, Mohamad, M. (2021). MEMAHAMI SUMBER DATA PENELITIAN: PRIMER, SEKUNDER, DAN TERSIER. *Jurnal Edu Research : Indonesian Institute For Corporate Learning And Studies (IICLS)*, 2(2), 28–33.
- Utomo, F. T. S. (2023). INOVASI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN ERA DIGITAL DI SEKOLAH DASAR. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, VIII(I), 1–19.
- Vina Nurfitriana Utami, W. F. M. (2021). ANALISIS MODEL PEMBELAJARAN DISCOVERY LEARNING DALAM RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP) TEKS BERITA KELAS VIII SMP KABUPATEN BOGOR. *Jurnal Pendidikan: Kebahasaan, Kesastraan, Dan Pembelajaran*,

03(April), 1–7.

Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., & Shofiah, T. (2023). *Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar*. 05(02), 3928–3936.

Yuaziva, A. (2025). *Rancang Bangun Aplikasi Edukasi Interaktif Cerita Rakyat 'Keong Mas' Berbasis Augmented Reality Menggunakan Unity 3D berkembang dalam lima tahun terakhir . Menurut laporan MarketsandMarkets pasar global AR Penelitian ini mengembangkan aplikasi edukasi i. September.*

