



## **Pengenalan Budaya Indonesia Berbantuan Teknologi *Augmented Reality* Bagi Siswa Sekolah Dasar**

Lisa Virardinarti Putra <sup>1)</sup>, Zulmi Roestika Rini <sup>2)</sup>

<sup>1,2)</sup> Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Ngudi Waluyo, Ungaran, Indonesia  
corresponding author: lisavirdinartiputra@gmail.com

### **Abstrak**

Dalam kurikulum merdeka terkait pelajar Pancasila dianggap penting dan harus diikuti sertakan dalam dunia pendidikan guna meningkatkan pemahaman siswa terhadap makna Pancasila. Inovasi media pembelajaran berkonsep ilmu dan teknologi merupakan salah satu alternatif model pembelajaran yang dapat digunakan dalam kegiatan proses belajar mengajar di sekolah. Seiring dengan perkembangan teknologi informasi yang terus maju. Masih sering ditemui proses pembelajaran yang hanya menggunakan media cetak saja, di mana guru lebih dominan menerangkan dan siswa hanya menyimak. Metode seperti ini kurang mengasah kreatifitas dan daya tangkap siswa, sedangkan di sisi lain sudah tersedia teknologi terbaru yang dapat dikembangkan menjadi media pembelajaran yaitu penerapan *Augmented Reality*. Teknologi ini dapat membantu siswa melihat tampilan animasi kebudayaan Indonesia yang terdiri dari objek 3D, lokasi, video, dan audio. Tujuan utama pada pengabdian ini adalah untuk memberikan pengetahuan dan penggunaan aplikasi terkait pengenalan budaya Indonesia berbantuan *Augmented Reality* sebagai salah satu media pembelajaran untuk mewujudkan penguatan Profil Pelajar Pancasila selain itu siswa sekolah dasar dapat memahami terkait pengenalan budaya Indonesia. Hasil yang dicapai adalah sebuah aplikasi pengenalan kebudayaan negara Indonesia yang menampilkan objek 3D dan informasi sehingga memberikan kemudahan untuk memvisualisasikan materi kebudayaan Indonesia dalam bentuk pemodelan yang lebih nyata.

**Kata Kunci: teknologi; augmented reality; budaya**

### **PENDAHULUAN**

Di zaman sekarang ini, istilah globalisasi bukanlah menjadi sebuah hal maupun kata yang baru. Globalisasi juga dapat diartikan sebagai sebuah proses masuknya ke ruang lingkup dunia yang menyentuh segala aspek Amalia & Najicha (2022). Kita sendiri telah merasakan dampak positif dari globalisasi, namun tidak dapat dipungkiri bahwa globalisasi juga membawa dampak negatif yang secara tidak langsung telah menyatu dengan kehidupan manusia, termasuk kebudayaan. Budaya adalah suatu istilah yang mengandung arti segala daya, cipta, rasa dan karsa yang dihasilkan oleh manusia Setiawan (2018). Dikhawatirkan jika generasi muda akan terperangkap dalam aliran globalisasi negatif dengan cepat, yang ditakuti akan memiliki efek bumerang pada negara dan bangsa kita sendiri dan menjadi faktor yang mempengaruhi luntarnya budaya, adat istiadat, multikultural dan karakter generasi muda sebagai siswa dan juga pendidikan berkualitas di Indonesia.

Dalam kurikulum merdeka, Mendikbudristek, Nadiem Anwar Makarim, menyatakan

bahwa penguatan pendidikan karakter peserta didik akan dimanifestasikan oleh Kemendikbudristek melalui berbagai strategi yang berpusat pada upaya untuk mewujudkan Pelajar Pancasila Ismail et al. (2021). Pendidikan Pancasila dianggap penting dan harus diikuti sertakan dalam dunia pendidikan guna meningkatkan pemahaman siswa terhadap makna Pancasila. Pendidikan Pancasila berupaya untuk mengatasi rendahnya apresiasi terhadap pendidikan multikultural, khususnya di kalangan generasi muda. Lebih dari itu, penurunan minat siswa dalam memahami materi Pancasila dan kebudayaan masih menjadi kendala. Menurut penelitian, rendahnya minat dalam pembelajaran dipengaruhi oleh keterbatasan media belajar Adilah & Minsih (2022).

Mengingat pentingnya mempelajari kebudayaan, namun dengan motivasi belajar siswa yang rendah, hendaklah terdapat problem solving yang tepat. Inovasi media pembelajaran berkonsep ilmu dan teknologi merupakan salah satu alternatif model pembelajaran yang dapat digunakan dalam kegiatan proses belajar mengajar di sekolah Syifa & Julia (2023). Augmented Reality (AR) adalah teknologi yang menempatkan gambar yang dihasilkan komputer dan akan terlihat seperti real pada perspektif pengguna. Teknologi ini dapat membantu siswa melihat tampilan animasi kebudayaan Indonesia yang terdiri dari objek 3D, lokasi, video, dan audio. Dengan AR, objek akan terasa lebih realistis, lebih mudah dipahami siswa, dan akan memberikan manfaat secara langsung pada siswa.

Untuk implementasi dalam pembelajaran menggunakan AR, kurikulum dituntut untuk terus mengembangkan materi dengan bantuan teknologi dan guru dan siswa pula juga perlu melek terhadap teknologi yang ada. Akan tetapi realita di lapangan terkait media berbantuan teknologi masih kurang pemanfaatannya terutama dalam mendukung penguatan pelajar Pancasila. Rata-rata terdapat 75 % guru yang belum memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran dan mereka masih kurang paham dalam pengoperasiaannya.

Usaha dalam peningkatan literasi digital guru dengan media berbasis (AR) Augmented Reality dalam bentuk serangkaian kegiatan pendampingan dan pelatihan. Hal ini karena telah ditemukannya permasalahan ; 1) hanya 4 Guru yang mampu menggunakan teknologi untuk media pembelajaran contohnya adalah membuat power point 2) Rendahnya Literasi Digital Guru dalam membuat, mendesain, menggunakan dan memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran. Berikut beberapa tampilan yang terjadi di beberapa sekolah mitra terkait proses pembelajaran dalam pemanfaatan media yang masih kurang.

Yang menjadi permasalahan prioritas di sekolah mitra yaitu masih kurang dalam pengembangan media pembelajaran berbantuan teknologi khususnya dalam penguatan profil pelajar pancasila dan dalam penggunaan media pembelajaran berbantuan teknologi beberapa guru masih gaptek dan malas untuk belajar, sehingga mengembangkan sesuai dengan apa adanya saja di jenjang sekolah dasar. Dan untuk menangani masalah tersebut perlu dilakukannya 2 kegiatan yang intensif kepada guru dan sekolah yaitu (1) Pelatihan dan (2) pendampingan.

Terkait permasalahan masih kurangnya penggunaan media pembelajaran berbantuan teknologi dan melaksanakan dalam pembelajaran yang menunjang penguatan pelajar Pancasila maka perlu dilakukan solusi sebagai berikut: (1) pelatihan untuk memberikan pengetahuan dan dalam mengembangkan media pembelajaran berbantuan AR, dimulai dari persiapan perangkat, perencanaan pembelajaran, membuat media pembelajaran, menentukan metode dan strategi pembelajaran serta melaksanakan kepada siswa. (2) Pendampingan secara intensif dalam mengembangkan dan melaksanakan pembelajaran berbantuan AR. Serta penggunaannya kepada siswa.

## **METODE**

Dalam melaksanakan kegiatan ini metode yang kami lakukan adalah metode Pelatihan

dan pendampingan. Pelatihan ini dilakukan untuk membantu siswa sekolah dasar dalam memahami terkait pengenalan budaya. Pembuatan media dilakukan secara bergantian, instruktur terdiri dari dosen-dosen dan mahasiswa. Adapun metode pelaksanaan kegiatan dirancang dengan sistematis melalui beberapa tahapan berikut: (a) tahapan Persiapan: persiapan administrasi, koordinasi dengan mitra/masyarakat sasaran, observasi terhadap sarana dan prasarana, penyiapan proyektor dan laptop, penyusunan jadwal pelatihan, (b) tahapan Implementasi: Sosialisasi inovasi media pembelajaran Augmented Reality, demonstrasi penggunaan aplikasi Peterpan, pelatihan penggunaan media pembelajaran Augmented Reality

Mitra dalam hal ini adalah guru-guru SDN Susukan 04 yang berperan sebagai objek kegiatan program yang akan melakukan pelatihan dan pendampingan inovasi media pembelajaran berbantuan AR. Mitra dipilih karena hampir 90% guru-guru sudah melakukan pengembangan media pembelajaran akan tetapi belum berbantuan teknologi. Sehingga mitra memiliki peranan penting dalam program ini, karena perubahan perilaku mitra kearah lebih baik dalam pemanfaatan teknologi AR dalam pembelajaran merupakan indikator keberhasilan program kemitraan masyarakat ini.

Bentuk evaluasi yang digunakan adalah pre test dan post test selama kegiatan pelatihan. Pada kegiatan ini juga dilaksanakan refleksi terhadap seluruh kegiatan yang telah dilaksanakan. Refleksi sebagai bahan pertimbangan atau rekomendasi pada kegiatan selanjutnya. Setelah kegiatan Pelatihan ini selesai masih terdapat keberlanjutan program yaitu diadakan pendampingan oleh para peserta bagi guru-guru di sekitar lokasi sekolah para peserta.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengabdian ini dilakukan di SDN Susukan 04 Kabupaten Semarang. Peserta pelatihan sebanyak 3 guru yang mana masing-masing merupakan wali kelas 1 SD dan 30 siswa. Guru dilatih untuk membuat peta konsep interaktif yang dapat dimuat dengan media berupa teks, gambar, audio, dan video serta dilatih. Dengan kemampuan ini maka peta konsep kuis akan menjadi kaya informasi dan sekaligus dapat menarik minat dan perhatian siswa dalam belajar matematika.

Gambar 1 memperlihatkan tampilan dari media yang dibuat oleh peserta. Aplikasi dijalankan seperti memainkan kuis. Pelaksanaan implementasi di kelas melibatkan 2 kelas dengan 2 guru model pesera pelatihan. Media pembelajaran interaktif yang digunakan adalah hasil karya asli yang dibuat oleh guru model peserta pelatihan. Kelas yang digunakan adalah kelas 2 dengan jumlah siswa sebanyak 30. Pembelajaran dilaksanakan selama 1 pertemuan (2x35menit) oleh guru model peserta pelatihan dengan didampingi oleh tim pengabdian. Pada setiap masing-masing kelas, pembelajaran menggunakan metode diskusi kelompok. Setiap kelompok diminta untuk memanfaatkan secara langsung media pembelajaran interaktif yang sudah disiapkan oleh guru model. Design paling kiri menunjukkan halaman utama ketika aplikasi dijalankan. Terdapat beberapa menu yaitu, profil Pancasila (berisi pengantar), mulai (*scan marker* memunculkan objek 3D yang interaktif), petunjuk (pentunjuk penggunaan aplikasi), dan keluar (*log out* dari aplikasi).



### Gambar 1 Design tampilan

Objek Augmented Reality ini bisa dilihat dari berbagai sisi, baik dilihat dari depan, atas, samping dan belakang. Objek 3D yang ada, dapat digerakkan dan dikendalikan oleh pengguna.



Gambar 2 Objek Augmented Reality

Dari hasil olah data diketahui adanya peningkatan pada aspek yang diamati. Tabel 1 memperlihatkan peningkatan yang terjadi. Kolom A adalah sebelum menggunakan media, dan kolom B adalah setelah menggunakan media. Untuk kualitas jawaban siswa, skala 5 berarti sangat baik dan skala 1 berarti sangat kurang.

**Tabel 1. Kondisi Kelas**

	A	B
Respon	50%	100%
Jawaban	30%	98%
Kualitas	2.5	4.8
Ketertiban	75%	90%
Perhatian	55%	85%
Semangat	50%	90%
Senang	50%	90%

Pada saat diberi pertanyaan oleh guru model, awalnya siswa hanya sedikit yang merespon (50%). Kemudian sebanyak 30% siswa memberikan jawaban dengan kualitas 'cukup-mendekati baik (2,5). Setelah siswa berdiskusi, bermain sambil belajar menggunakan media interaktif maka pada saat guru mengajukan sebuah kasus jumlah respon naik menjadi 100%, setiap siswa berusaha untuk menjawab. Sebanyak 98% siswa memberikan jawaban dengan kualitas jawaban 'baik-mendekati sangat baik' (4,8). Dari hal ini bisa dikatakan bahwa pemahaman matematika siswa meningkat. Peningkatan ini dimungkinkan terjadi karena siswa menjadi lebih memperhatikan apa yang mereka pelajari. Adanya tantangan dalam mengerjakan kuis membuat siswa lebih bersemangat. Beberapa jenis pertanyaan dalam

kuis dengan cara bermain yang berbeda membuat suasana belajar menjadi lebih menyenangkan.

Guru-guru juga mengakui ternyata teknis pembuatan media pembelajaran interaktif adalah sangat mudah. Kendala utama adalah bagaimana mengumpulkan dan mengedit bahan-bahan multimedia yang sesuai dengan tema pembelajaran. Pada akhirnya, semua siswa dan guru peserta pelatihan setuju bahwa pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran interaktif perlu untuk dilanjutkan dengan catatan sekolah perlu menyediakan sarana yang mencukupi.

### **SIMPULAN (PENUTUP)**

Berdasarkan hasil kegiatan pengabdian berupa pengenalan media AR kepada siswa SD adalah siswa dapat mengimplementasikan pengenalan budaya Indonesia melalui media pembelajaran berbantuan Augmented Reality, terjadi peningkatan respon positif siswa dalam pembelajaran terutama terakait budaya di Indonesia. Penggunaan media pembelajaran yang menarik bisa membuat siswa lebih mudah memahami dan mengerti materi-materi yang diajarkan oleh guru serta membuat siswa tidak jenuh dalam belajar.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Adilah, A. N., & Minsih, M. (2022). Pengembangan media pembelajaran Monokebu pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 5076-5085.
- Amalia, F. R., & Najicha, F. U. (2022). Peran Pendidikan Kewarganegaraan Dalam Mengatasi Lunturnya Nilai Nasionalisme dan Cinta NKRI di Era Globalisasi. *Jurnal Kewarganegaraan (UPY)*, 6(1).
- Ismail, S., Suhana, S., & Zakiah, Q. Y. (2021). Analisis Kebijakan Pengautan Pendidikan Karakter Dalam Mewujudkan Pelajar Pancasila. *Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Ilmu Sosisl*, 2(1), 76–84.
- Setiawan, D. (2018). Dampak perkembangan teknologi informasi dan komunikasi terhadap budaya. *JURNAL SIMBOLIKA: Research and Learning in Communication Study (E-Journal)*, 4(1), 62-72.
- Subhashini, P., Siddiqua, R., Keerthana, A., & Pavani, P. (2020). *Augmented Reality in Education. Journal of Information Technology and Digital World*, 02(04),221–227.
- Syifa, N., & Julia, J. (2023). Persepsi Guru Sekolah Dasar Terhadap Inovasi Pembelajaran Berbasis Informasi Teknologi Sebagai Alat Bantu Pencapaian Pembelajaran. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(1), 271-285.