

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KARTU AJAIB  
BERBASIS *AUGMENTED REALITY* MATERI KERAGAMAN  
SUKU BANGSA DAN BUDAYA SETEMPAT KELAS IV SD  
NEGERI 05 INDRALAYA**

**SKRIPSI**

Oleh

**Resi Rahma Hanifa**

**06131282126017**

**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

**2025**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KARTU AJAIB  
BERBASIS *AUGMENTED REALITY* MATERI KERAGAMAN SUKU  
BANGSA DAN BUDAYA SETEMPAT KELAS IV SD NEGERI 05  
INDRALAYA**

**SKRIPSI**

**Oleh**

**Resi Rahma Hanifa**

**NIM : 06131282126017**

**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

**Disetujui untuk diajukan dalam ujian akhir Program Sarjana**

**Pembimbing**

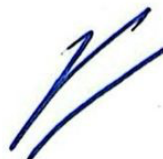


**Bunda Harini, M.Pd.**

**NIP. 198909132023212031**

**Mengetahui,**

**Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar**



**Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd.**

**NIP. 196012151986032002**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KARTU AJAIB  
BERBASIS *AUGMENTED REALITY* MATERI KERAGAMAN SUKU  
BANGSA DAN BUDAYA SETEMPAT KELAS IV SD NEGERI 05  
INDRALAYA**

**SKRIPSI**

**Oleh**

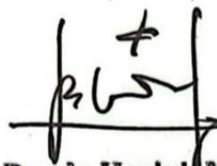
**Resi Rahma Hanifa**

**NIM : 06131282126017**

**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

**Mengesahkan:**

**Pembimbing,**



**Bunda Harini, M.Pd.**

**NIP. 198909132023212031**


**Mengetahui,**

**Ketua Jurusan,**



**Prof. Dr. Sri Sumarni, M.Pd.**  
**NIP. 195901011986032001**

**Koordinator Program Studi,**



**Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd.**

**NIP. 196012151986032002**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KARTU AJAIB  
BERBASIS *AUGMENTED REALITY* MATERI KERAGAMAN SUKU  
BANGSA DAN BUDAYA SETEMPAT KELAS IV SD NEGERI 05  
INDRALAYA**

**SKRIPSI**

**Oleh**

**Resi Rahma Hanifa**

**NIM : 06131282126017**

**Telah diujikan dan lulus pada:**

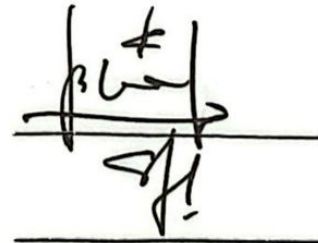
**Hari : Jumat**

**Tanggal : 21 Februari 2025**

**TIM PENGUJI**

**1. Ketua : Bunda Harini, M.Pd.**

**2. Anggota : Dr. Suratmi, M.Pd.**

Handwritten signatures of the examiners, Bunda Harini and Dr. Suratmi, written in blue ink over two horizontal lines.

**Indralaya, Februari 2025  
Koordinator Prodi PGSD,**

Handwritten signature of Prof. Dr. Siti Dewi Maharani in blue ink.

**Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd.  
NIP. 196012151986032002**

## PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Resi Rahma Hanifa

NIM : 06131282126017

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Ajaib Berbasis *Augmented Reality* Materi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya Setempat Kelas IV SD Negeri 05 Indralaya" ini adalah benar-benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Apabila di kemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi ini atau pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dengan sungguh-sungguh tanpa pemaksaan dari pihak manapun.

Indralaya, Februari 2025

Yang membuat pernyataan,



Resi Rahma Hanifa

NIM. 061312821261017

## **PERSEMBAHAN DAN MOTTO**

Alhamdulillah segala puji bagi Allah SWT atas segala nikmat dan rahmat-Nya yang senantiasa tercurah, sehingga kita semua dapat menjalani berbagai aktivitas dengan baik sesuai dengan kehendak-Nya, dan dengan izin-Nya pula, penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Tak lupa, sholawat serta salam senantiasa tercurahkan kepada junjungan kita, Nabi Muhammad SAW, sebagai suri teladan bagi seluruh umat. terselesaikannya skripsi ini tidak lepas dari dukungan berbagai pihak, baik secara moril maupun materil. Oleh karena itu, penulis ingin mempersembahkan skripsi ini kepada:

1. Kedua orang tua tercinta, Bapak Ridlan dan Ibu Elvia Kartika Sari, yang telah memberikan semangat, doa, serta dukungan baik moril maupun materil selama proses penyusunan skripsi dan perkuliahan.
2. Seluruh keluarga besar. Terima kasih kepada seluruh keluarga besar yang senantiasa memberikan doa dan motivasi dalam proses penyusunan skripsi ini.
3. Ibu Bunda Harini, M.Pd. selaku dosen pembimbing, terima kasih karena telah memberikan banyak ilmu, arahan, masukan, dan semangat kepada penulis dalam proses penyusunan skripsi ini.
4. Ibu Dr. Suratmi, M.Pd. selaku dosen penguji. Terima kasih atas saran-saran dan masukan untuk perbaikan skripsi.
5. Koordinator Program Studi PGSD, Ibu Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd., terima kasih atas kesediaan dalam hal administrasi.
6. Admin Program Studi PGSD, Ibu Tesi Faizah. Terima kasih atas bantuan-bantuan dalam hal administrasi.
7. Dosen PGSD FKIP UNSRI. Terima kasih atas ilmu, pengetahuan, dan bimbingan yang telah diberikan dalam menempuh pendidikan di prodi ini.
8. SD Negeri 05 Indralaya. Terima kasih kepada kepala sekolah, guru dan siswa kelas IV SD Negeri 05 Indralaya tahun ajaran 2024/2025 yang telah memudahkan dalam administrasi dan penelitian skripsi ini.

9. Seluruh teman seperkuliahannya saya. Terima kasih telah membantu, memberikan dukungan, menjadi tempat bertanya dan berkeluh kesah dalam menjalani perkuliahan ini.
10. Teman-teman PGSD UNSRI Indralaya dan Palembang angkatan 2021. Terima kasih telah berjuang bersama, memberikan dukungan, saling berbagi ilmu dan motivasi selama proses perkuliahan.
11. Terima kasih kepada Saudara Muhammad Karim Muttaqin, yang telah membersamai penulis pada hari-hari yang tidak mudah dalam penyusunan skripsi ini. Berkontribusi baik tenaga, waktu, menemani, mendukung, serta menghibur penulis dalam kesedihan, mendengarkan keluh kesah dan meyakinkan penulis untuk pantang menyerah hingga penyusunan skripsi ini terselesaikan.
12. Teruntuk diri sendiri. Terima kasih sudah berjuang sampai detik ini. Terima kasih sudah bertahan walau banyak rintangan. Terima kasih telah tumbuh menjadi pribadi yang lebih kuat dalam menjalani kehidupan.

### MOTTO

“Semua ada prosesnya. Tidak ada yang terlalu terlambat atau terlalu cepat.

Semua berjalan di jalan masing-masing. Jangan terlalu fokus pada pencapaian setiap orang, karena proses dan masanya beda. Garis *start*nya beda, *finish*nya pun berbeda.”

## PRAKATA

Skripsi dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Ajaib Berbasis *Augmented Reality* Materi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya Setempat Kelas IV SD Negeri 05 Indralaya", disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Dalam mewujudkan skripsi ini penulis telah mendapatkan bantuan dari berbagai pihak.

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Ibu Bunda Harini, M.Pd. sebagai dosen pembimbing atas segala bimbingan yang telah diberikan dalam penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Bapak Prof. Dr. Taufiq Marwa, M.Si. selaku Rektor Universitas Sriwijaya, Bapak Dr. Hartono, M.A. selaku Dekan FKIP UNSRI, Ibu Prof. Dr. Sri Sumarni, M.Pd. selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan, dan Ibu Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd. selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada anggota penguji yang telah memberikan sejumlah saran untuk perbaikan skripsi ini. Tak lupa ucapan terimakasih kepada seluruh dosen, orang tua, dan semua pihak yang selalu memberikan bantuan, dukungan, serta doa selama penulis mengikuti pendidikan.

Akhir kata semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk pembelajaran bidang studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar serta pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Indralaya, Februari 2025  
Yang membuat pernyataan,



Resi Rahma Hanifa  
NIM. 061312821261017



**DAFTAR ISI**

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>I</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN .....</b>	<b>II</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>	<b>III</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN TIM PENGUJI.....</b>	<b>IV</b>
<b>PERNYATAAN.....</b>	<b>V</b>
<b>PERSEMBAHAN DAN MOTTO.....</b>	<b>VI</b>
<b>PRAKATA.....</b>	<b>VIII</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>IX</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>XII</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>XIII</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>XIV</b>
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>XV</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	4
1.3 Tujuan Penelitian.....	5
1.4 Manfaat Penelitian.....	5
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>6</b>
2.1 Hakikat Media Pembelajaran.....	6
2.1.1 Definisi Media Pembelajaran.....	6
2.1.2 Manfaat Media Pembelajaran.....	7
2.1.3 Jenis-Jenis Media Pembelajaran.....	8
2.1.4 Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran.....	9
2.2 Hakikat <i>Augmented Reality</i> (AR).....	10
2.2.1 Definisi <i>Augmented Reality</i> (AR).....	10

2.2.2 Manfaat Penggunaan <i>Augmented Reality</i> (AR).....	11
2.2.3 Kelebihan <i>Augmented Reality</i> (AR).....	12
2.3 Media Pembelajaran Kartu Ajaib Berbasis <i>Augmented Reality</i> (AR).....	13
2.3.1 Definisi Media Pembelajaran Kartu Ajaib Berbasis <i>Augmented Reality</i> (AR).....	13
2.3.2 Manfaat Media Pembelajaran Kartu Ajaib Berbasis <i>Augmented Reality</i> (AR).....	14
2.3.3 Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran Kartu Ajaib Berbasis <i>Augmented Reality</i> (AR).....	15
2.4 Hakikat Pembelajaran IPAS.....	16
2.4.1 Definisi Pembelajaran IPAS.....	16
2.4.2 Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar.....	16
2.4.3 Pembelajaran IPAS Materi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya Setempat.....	17
2.5 Penelitian yang Relevan.....	18
2.6 Kerangka Berpikir.....	19
<b>BAB III METODE PENELITIAN.....</b>	<b>21</b>
3.1 Jenis Penelitian.....	21
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian.....	22
3.3 Subjek Penelitian.....	22
3.4 Prosedur Penelitian.....	22
3.4.1 <i>Define</i> (Pendefinisian).....	23
3.4.2 <i>Design</i> (Perancangan).....	23
3.4.3 <i>Develop</i> (Pengembangan).....	23
3.5 Teknik Pengumpulan Data.....	24
3.5.1 Observasi.....	24
3.5.2 Wawancara.....	25
3.5.3 Angket.....	26
3.5.4 Dokumentasi.....	26



## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 CP dan TP IPAS.....	17
Tabel 3.1 Indikator Observasi Media Pembelajaran.....	24
Tabel 3.2 Instrumen Wawancara Guru.....	25
Tabel 3.3 Instrumen Validasi.....	27
Tabel 3.4 Angket Respon Siswa.....	28
Tabel 3.5 Kategori Jawaban.....	30
Tabel 3.6 Kriteria Penilaian Angket.....	30
Tabel 3.7 Kriteria Penilaian Angket.....	31
Tabel 4.1 Analisis Kebutuhan.....	34
Tabel 4.2 <i>Storyboard</i> Media Kartu Ajaib Berbasis AR.....	38
Tabel 4.3 <i>Prototype</i> Media Kartu Ajaib Berbasis AR.....	42
Tabel 4.4 Daftar Validator.....	47
Tabel 4.5 Hasil Validasi Validator I.....	48
Tabel 4.6 Hasil Validasi Validator II.....	49
Tabel 4.7 Hasil Validasi Validator III.....	50
Tabel 4.8 Rekapitulasi Hasil Validasi Validator.....	51
Tabel 4.9 Revisi Validator.....	52
Tabel 4.10 Perbaikan Revisi Validator I.....	54
Tabel 4.11 Perbaikan Revisi Validator II.....	55
Tabel 4.12 Hasil Angket Respon Siswa.....	57

**DAFTAR GAMBAR**

Gambar 2.1 Kartu Ajaib Berbasis AR.....	14
Gambar 2.2 Kerangka Berpikir.....	20
Gambar 3.1 Tahapan Model 3D.....	22
Gambar 4.1 Proses Pembelajaran menggunakan Proyektor.....	32
Gambar 4.2 Uji Coba Produk oleh Siswa.....	57

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Usulan Judul Skripsi.....	68
Lampiran 2 SK Pembimbing.....	69
Lampiran 3 Surat Izin Penelitian dari FKIP Unsri.....	71
Lampiran 4 Surat Izin Penelitian dari Dinas Pendidikan.....	72
Lampiran 5 Surat Keterangan telah Melakukan Penelitian.....	73
Lampiran 6 Surat Tugas Validator.....	74
Lampiran 7 Lembar Validasi Validator I.....	75
Lampiran 8 Surat Keterangan Validasi Validator I.....	78
Lampiran 9 Lembar Validasi Validator II.....	79
Lampiran 10 Surat Keterangan Validasi Validator II.....	82
Lampiran 11 Lembar Validasi Validator III.....	83
Lampiran 12 Surat Keterangan Validasi Validator III.....	86
Lampiran 13 Dokumentasi Uji Coba.....	87
Lampiran 14 Hasil Angket Respon Siswa.....	88
Lampiran 15 Kartu Bimbingan Skripsi.....	103
Lampiran 16 Surat Keterangan Pengecekan <i>Similarity</i> .....	107
Lampiran 17 Surat Bebas Plagiasi.....	108
Lampiran 18 Bukti Perbaikan Skripsi.....	109
Lampiran 19 Tabel Perbaikan Skripsi.....	110
Lampiran 20 Surat Izin Penjilidan.....	116
Lampiran 21 Media Pembelajaran Kartu Ajaib Berbasis AR.....	117

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KARTU AJAIB  
BERBASIS *AUGMENTED REALITY* MATERI KERAGAMAN SUKU  
BANGSA DAN BUDAYA SETEMPAT KELAS IV SD NEGERI 05  
INDRALAYA**

**Resi Rahma Hanifa (06131282126017)**  
[06131282126017@student.unsri.ac.id](mailto:06131282126017@student.unsri.ac.id)

**Pembimbing: Bunda Harini, M.Pd.**  
[harini.bunda@unsri.ac.id](mailto:harini.bunda@unsri.ac.id)

**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk merancang media pembelajaran kartu ajaib berbasis AR pada materi keragaman suku bangsa dan budaya setempat, serta mengevaluasi kelayakan dan kepraktisan media tersebut. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan *Research and Development* (R&D) dengan model penelitian 3D. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Validasi dilakukan oleh tiga ahli, terdiri dari dua validator akademisi dan satu validator praktisi, serta uji coba dilakukan pada siswa kelas IV. Hasil validasi menunjukkan bahwa validator pertama memberikan persentase sebesar 95% dengan kategori sangat valid, validator kedua memberikan persentase sebesar 92% dengan kategori sangat valid, dan validator ketiga memberikan persentase sebesar 97% yang juga termasuk kategori sangat valid. Hasil angket respon siswa terhadap media ini memperoleh persentase 92%, yang tergolong sangat praktis. Berdasarkan hasil tersebut, media pembelajaran kartu ajaib berbasis AR dinyatakan valid dan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran materi keragaman suku bangsa dan budaya kelas IV SDN 05 Indralaya.

**Kata Kunci : Pengembangan, Kartu Ajaib, Keragaman Suku Bangsa dan Budaya**

**DEVELOPMENT OF AUGMENTED REALITY-BASED MAGIC CARD  
LEARNING MEDIA MATERIAL ON DIVERSITY OF ETHNICITIES AND  
LOCAL CULTURES FOR 4TH GRADE AT SD NEGERI 05 INDRALAYA**

**Resi Rahma Hanifa (06131282126017)**  
[06131282126017@student.unsri.ac.id](mailto:06131282126017@student.unsri.ac.id)

**Supervisor : Bunda Harini, M.Pd.**  
[harini.bunda@unsri.ac.id](mailto:harini.bunda@unsri.ac.id)

*Elementary School Teacher Education Study Program*

**ABSTRACT**

*This research aims to design AR-based magic card learning media on the topic of ethnic diversity and local culture, as well as to evaluate the feasibility and practicality of the media. This research uses the Research and Development (R&D) method with a 3D research model. Data collection techniques were carried out through observation, interviews, questionnaires, and documentation. Validation was conducted by three experts, consisting of two academic validators and one practitioner validator, and the trial was carried out on fourth-grade students. The validation results show that the first validator gave a percentage of 95% with a very valid category, the second validator gave a percentage of 92% with a very valid category, and the third validator gave a percentage of 97%, which also falls into the very valid category. The results of the student response questionnaire towards this media obtained a percentage of 92%, which is classified as very practical. Based on the results, the AR-based magic card learning media is declared valid and practical for use in teaching the material on ethnic and cultural diversity for the 4th grade at SDN 05 Indralaya.*

**Keywords: Development, Magic Card, Diversity of Ethnicities and Cultures**



## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Era revolusi industri 4.0 telah mengubah cara manusia berinteraksi dan beroperasi dalam berbagai bidang, termasuk pendidikan. Hal ini ditandai oleh perkembangan yang pesat di bidang teknologi, seperti kecerdasan buatan, *Internet of Thing (IoT)*, dan *big data*. Wijaya (2023) menyatakan bahwa revolusi ini menciptakan perubahan yang signifikan dalam cara manusia hidup, bekerja, dan berinteraksi satu sama lain. UNESCO melalui *The International Commission on Education for the Twenty-First Century*, mengusulkan pendidikan berkelanjutan yang mengacu pada empat pilar utama yaitu: *learning to know* (belajar untuk mengetahui), *learning to do* (belajar melakukan sesuatu), *learning to be* (belajar menjadi sesuatu), dan *learning to live together* (belajar untuk hidup bersama). Konteks tersebut menerangkan bahwa pendidikan di abad ke-21 menuntut para guru untuk dapat menguasai dan memanfaatkan teknologi informasi serta komunikasi dalam proses pembelajaran, sehingga siswa dapat memperoleh pengetahuan dan keterampilan yang sesuai dengan kebutuhan zaman.

Kemajuan dalam bidang Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) telah memengaruhi banyak aspek kehidupan, termasuk pendidikan. Firdaus (2021) menjelaskan bahwa perkembangan teknologi informasi dan komunikasi secara fundamental mengubah cara manusia belajar dan mengajar. Konteks ini menerangkan bahwa pendidikan harus beradaptasi untuk memenuhi tuntutan zaman yang terus berubah, agar dapat mempersiapkan siswa menghadapi tantangan di masa depan. Teknologi yang semakin berkembang pesat tidak hanya membawa manfaat besar bagi masyarakat, tetapi juga menciptakan kebutuhan akan peningkatan kemampuan dan kompetensi individu. Hal ini menjadi penting agar siswa dapat mengikuti perkembangan di era modern, karena keterampilan digital dan literasi teknologi menjadi sangat krusial.

Penggunaan teknologi dalam pendidikan saat ini sudah sangat umum, terutama dengan berbagai aplikasi dan peralatan yang mendukung pembelajaran digital. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran seperti *e-learning*, menawarkan beragam variasi pembelajaran melalui media elektronik, seperti audio, video pembelajaran, dan lain-lain. Media-media tersebut harus dipilih sesuai dengan kebutuhan siswa, mudah dipahami, dan relevan dengan tujuan pembelajaran. Sebagaimana Kurniawan dan Santoso (2022) menekankan bahwa media pembelajaran digital harus dipilih dan diadaptasi agar relevan dengan materi pelajaran dan kebutuhan siswa, sehingga teknologi dapat menunjang hasil belajar yang lebih baik. Hal ini menjadikan penggunaan teknologi perlu terus dikembangkan dan diperbaiki agar media pembelajaran yang dihasilkan benar-benar mampu menunjang proses belajar mengajar secara optimal.

Perkembangan digital yang pesat membuat penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi menjadi penting dalam meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar. Penggunaan media berbasis teknologi memungkinkan akses yang lebih luas terhadap berbagai sumber belajar dan mendukung pembelajaran yang lebih adaptif sesuai dengan kebutuhan individu siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Sugiarto (2020) yang menyatakan bahwa berdasarkan hasil analisis, penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan keterlibatan siswa, pemahaman konsep, dan motivasi belajar.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di kelas IV SD Negeri 05 Indralaya, dapat dinyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi sudah mulai diterapkan, meskipun masih terbatas. Sekolah telah memanfaatkan perangkat teknologi, namun penggunaan teknologi tersebut masih perlu ditingkatkan agar lebih efektif. Siswa di sekolah tersebut menunjukkan ketertarikan yang besar pada pembelajaran yang menggunakan model visualisasi, seperti video pembelajaran dan bentuk media digital yang lain. Siswa merasa lebih mudah memahami materi dan lebih antusias dalam belajar ketika media pembelajaran yang digunakan menarik dan interaktif.

*Augmented Reality* (AR) merupakan salah satu media pembelajaran yang menarik dan potensial untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Teknologi AR menurut Azuma (2019) didefinisikan sebagai integrasi antara dunia nyata dan objek digital secara langsung melalui perangkat teknologi, sehingga memberikan pengalaman visual yang nyata dan interaktif. Teknologi AR memungkinkan para guru dan peneliti untuk mengembangkan dan mengevaluasi pengalaman belajar yang memanfaatkan visualisasi digital. Melalui AR, siswa dapat mempelajari berbagai macam budaya di Indonesia dalam bentuk visual yang menyerupai asli, meskipun hanya dalam bentuk digital.

Teknologi AR memiliki banyak kelebihan yang sangat berguna dalam pembelajaran. AR membantu siswa mengingat materi lebih lama karena visualisasi yang disajikan lebih menarik dan mendalam. Sugianto (2020) menjelaskan bahwa AR dapat meningkatkan keterlibatan siswa karena teknologi ini menggabungkan elemen nyata dan digital, menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik. AR juga dapat dikolaborasikan dengan berbagai media, seperti kartu ajaib. Oleh karena itu, AR menjadi salah satu teknologi yang mendukung pembelajaran secara lebih efektif dan menyenangkan.

Kartu ajaib berbasis AR merupakan bentuk inovasi media pembelajaran yang dapat diadopsi dari penggunaan teknologi. Kartu ajaib berbasis AR merupakan integrasi antara kartu fisik dan teknologi melalui perangkat digital. Sebagaimana Munir (2020) menyatakan bahwa kartu ajaib berbasis AR adalah salah satu bentuk inovasi dalam media pembelajaran yang memungkinkan integrasi antara objek nyata (kartu fisik) dan objek virtual (gambar atau animasi 3D yang muncul melalui perangkat digital). Kartu ajaib ini memanfaatkan teknologi AR untuk menyajikan materi dalam bentuk visual yang dapat dilihat dan berinteraksi langsung melalui perangkat digital seperti ponsel. Saat kartu dipindai menggunakan perangkat, akan muncul konten 3D interaktif seperti pakaian adat, rumah adat, dan alat musik tradisional dari berbagai suku bangsa di Indonesia.

Media pembelajaran kartu ajaib berbasis AR yang akan dikembangkan dalam penelitian ini memiliki kebaharuan dibandingkan dengan media pembelajaran berbasis AR yang telah dikembangkan oleh peneliti terdahulu. Inovasi utama dari kartu ajaib berbasis AR ini terletak pada integrasi konten interaktif 3D yang mengambil tema keragaman suku bangsa dan budaya. Saat kartu dipindai menggunakan perangkat digital, siswa dapat melihat pakaian adat, rumah adat, dan alat musik tradisional dari berbagai suku bangsa di Indonesia secara 3D dan berinteraksi dengan konten tersebut.

Beberapa penelitian terdahulu telah mengembangkan media kartu berbasis AR dalam pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh Henry Praherdiono dkk (2022) berjudul “Pengembangan Kartu dengan Teknologi 3D *Augmented Reality* sebagai Media Visual Tematik untuk Siswa Kelas VI SDN 01 Watukosek”. Penelitian tersebut bertujuan untuk mengembangkan kartu berbasis 3D AR sebagai media pembelajaran dalam mata pelajaran IPA untuk siswa kelas VI SD. Sebagai inovasi, penelitian ini akan mengembangkan media pembelajaran kartu berbasis AR untuk materi keragaman suku bangsa dan budaya yang disesuaikan dengan kurikulum Merdeka bagi peserta didik kelas IV sekolah dasar.

Berdasarkan uraian tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Ajaib Berbasis *Augmented Reality* Materi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya Setempat Kelas IV SDN 05 Indralaya”.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana hasil analisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran pada pembelajaran IPAS di kelas IV SDN 05 Indralaya?
2. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran kartu ajaib berbasis AR dalam pembelajaran IPAS materi keragaman suku bangsa dan budaya setempat kelas IV SDN 05 Indralaya?

3. Bagaimana validitas dan kepraktisan media pembelajaran kartu ajaib berbasis AR dalam pembelajaran IPAS materi keragaman suku bangsa dan budaya setempat kelas IV SDN 05 Indralaya?

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan di atas, tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mendeskripsikan hasil analisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran pada pembelajaran IPAS di kelas IV SDN 05 Indralaya.
2. Untuk mengembangkan media pembelajaran kartu ajaib berbasis AR dalam pembelajaran IPAS materi keragaman suku bangsa dan budaya setempat kelas IV SDN 05 Indralaya.
3. Untuk menguji validitas dan kepraktisan media pembelajaran kartu ajaib berbasis AR dalam pembelajaran IPAS materi keragaman suku bangsa dan budaya setempat kelas IV SDN 05 Indralaya.

### **1.4 Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada semua pihak yang terkait, yaitu siswa, guru, sekolah, dan peneliti.

1. Bagi siswa, diharapkan dapat mempermudah siswa dalam memahami konsep yang terkandung dalam pembelajaran IPAS terkhusus materi keragaman suku bangsa dan budaya setempat.
2. Bagi guru, diharapkan dapat membantu guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang lebih menarik dan efektif, sehingga dapat meningkatkan metode pengajaran dan keterlibatan siswa dalam proses belajar.
3. Bagi sekolah, diharapkan dapat memberikan sumbangan nyata kepada sekolah dengan pengembangan media pembelajaran sebagai alat pendukung pembelajaran.
4. Bagi peneliti, diharapkan penelitian ini dapat memberikan pengalaman kepada peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran IPAS serta

dapat mengembangkan pola pikir peneliti sebagai calon guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang inovatif, kreatif, dan efektif.

## DAFTAR PUSTAKA

- Alkhateeb, F. (2021). Augmented reality in education: Enhancing learning experiences. *Journal of Educational Technology*, 18(2), 120-135.
- Arsyad, A. (2019). *Media pembelajaran*. Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, A. (2020). *Media pembelajaran: Konsep dan aplikasinya dalam pendidikan*. Raja Grafindo Persada.
- Azuma, R. T. (2019). Augmented reality: An overview and future trends. *Computers & Graphics*, 23(6), 745-758.
- Bacca, J., Baldiris, S., Fabregat, R., Graf, S., & Kinshuk. (2021). Augmented reality trends in education: A systematic review of research and applications. *Educational Technology & Society*, 24(3), 15-29.
- Dunleavy, M., & Dede, C. (2020). Augmented reality teaching strategies and educational benefits. *Interactive Learning Environments*, 28(1), 45-60.
- Fatimah, N. (2022). Implementasi pembelajaran budaya lokal di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(1), 78-90.
- Firdaus, R. (2021). Perkembangan teknologi informasi dalam pendidikan: Adaptasi dan tantangan di era digital. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 19(2), 90-105.
- Hamdani. (2021). *Strategi pembelajaran: Pengembangan media dan teknologi pembelajaran*. Pustaka Setia.
- Ibáñez, M. B., & Delgado-Kloos, C. (2019). Augmented reality for STEM learning: A systematic review. *Computers & Education*, 123, 109-123. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2018.05.002>
- Irawan, H. (2023). Pembelajaran berbasis budaya untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang keberagaman. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 14(2), 56-72.
- Kemp, J. E., & Dayton, D. K. (1985). *Planning and producing instructional media*. Harper & Row.

- Kurniawan, D., & Santoso, B. (2022). Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran digital: Strategi dan implementasi. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 20(3), 101-120.
- Marlina, M. (2021). Pemilihan media pembelajaran berbasis karakteristik siswa. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 10(2), 45-58.
- Maryville, J. (2021). The role of augmented reality in modern education. *Journal of Digital Learning*, 19(4), 250-265.
- Munir. (2020). *Pembelajaran digital dan teknologi pendidikan*. Alfabeta.
- Nugroho, A. (2021). Augmented reality dalam pembelajaran: Meningkatkan pengalaman belajar berbasis teknologi. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 18(1), 67-80.
- Prasetyo, R., & Santoso, B. (2022). Inovasi media pembelajaran interaktif berbasis digital. *Jurnal Teknologi dan Pendidikan*, 14(3), 112-127.
- Rahman, A., & Putri, D. (2022). Penggunaan teknologi augmented reality dalam pendidikan dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 9(3), 133-150.
- Rahayu, N., & Putra, S. (2021). Keunggulan dan tantangan dalam penerapan media berbasis augmented reality. *Jurnal Teknologi Pembelajaran*, 17(2), 101-115.
- Ramli, R. (2020). Efektivitas media pembelajaran digital dalam meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 8(1), 30-45.
- Redondo, M. (2021). The benefits of AR in education: Enhancing engagement and learning outcomes. *International Journal of Educational Research*, 26(2), 145-162.
- Santoso, A. (2022). Augmented reality-based learning media: Improving student engagement. *Jurnal Teknologi dan Pendidikan*, 20(1), 98-110.
- Seels, B., & Richey, R. C. (2021). *Instructional technology: The definition and domains of the field*. Association for Educational Communications and Technology.
- Setiawan, A. (2023). Pengembangan media kartu ajaib berbasis augmented reality. *Jurnal Inovasi Media Pembelajaran*, 15(1), 34-49.



- Sugianto, T. (2020). Pengaruh augmented reality terhadap motivasi belajar siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 17(2), 77-90.
- Sugiarto, P. (2020). Analisis efektivitas media pembelajaran berbasis teknologi. *Jurnal Pendidikan Digital*, 22(1), 55-72.
- Suryani, D., & Lestari, M. (2021). Media pembelajaran sebagai alat bantu dalam meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 15(4), 189-202.
- Susanti, R., & Wirawan, A. (2021). Augmented reality-based flashcards for early childhood education. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 12(3), 80-95.
- Susanto, R. (2021). Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS): Sebuah pendekatan holistik. *Jurnal Pendidikan Terpadu*, 16(2), 120-138.
- UNESCO. (2021). *The four pillars of education for the twenty-first century*. UNESCO Publishing.
- Unreal Engine. (2023). Augmented reality technology in education: Opportunities and challenges. *Journal of Digital Innovation*, 21(3), 180-195.
- Vari, A., & Bramastia, R. (2021). Augmented reality as a learning tool: A systematic review. *Educational Research and Development Journal*, 25(4), 145-162.
- Wahyuni, S., & Rachman, A. (2022). Integrasi augmented reality dalam pembelajaran tematik. *Jurnal Pendidikan Multidisiplin*, 17(2), 88-103.
- Widiyanti, P. (2023). Pendekatan tematik dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Interdisipliner*, 13(1), 75-88.
- Wijaya, B. (2023). Revolusi industri 4.0 dan dampaknya terhadap sistem pendidikan. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 20(1), 67-85.
- Yusuf, M., & Pratama, R. (2023). Analisis efektivitas penggunaan media AR dalam pembelajaran. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 16(3), 110-125.