

Pengembangan Media Pembelajaran Gloraya Berbasis *Augmented Reality* pada Materi Keberagaman Budaya Indonesia Kelas V SD di Kecamatan Tanjungjaya

Dina Meilani¹ M Fahmi Nugraha² Rahmat Permana³

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Muhammadiyah Tasikmalaya, Kota Tasikmalaya, Provinsi Jawa Barat, Indonesia^{1,2,3}
Email: dinameilani525@gmail.com¹ m.fahminugraha@umtas.ac.id² rahmat.pgds@umtas.ac.id³

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran GLORAYA berbasis *Augmented Reality* pada materi keberagaman budaya Indonesia untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V di Kecamatan Tanjungjaya. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D) dengan desain penelitian yang dikemukakan oleh Borg and Gall dengan tujuh tahapan. Penelitian ini dilakukan di SDN Cipurut dengan Sampel 16 siswa, instrument pengumpulan data yang digunakan diantaranya observasi, wawancara, angket, penilaian para ahli dan tes. Teknik analisis data yang digunakan adalah kuantitatif dan kualitatif berdasarkan hasil uji kelayakan dan uji efektivitas. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa media GLORAYA memiliki kriteria sangat baik. Berdasarkan uji kelayakan oleh tim ahli dan respon siswa memperoleh hasil, validasi media memberikan skor 3,6, ahli bahasa memberikan skor 4,00, ahli materi dosen memberikan skor 4,00, ahli materi guru memberikan skor 4,00. Respon siswa dari uji coba kelompok kecil mendapatkan skor 3,56 dan uji coba kelompok besar mendapatkan skor 3,69. kemudian hasil uji efektivitas dari hasil *pretest* dan *posttest*, hasil uji efektivitas pada kelas kontrol mendapat skor *N-Gain* 0,3 dengan kategori sedang, dan kelas eksperimen memperoleh skor rata-rata *N-gain* 0,7 dengan kategori tinggi. Untuk itu media GLORAYA dinyatakan layak dan efektif dijadikan media pembelajaran di kelas V Sekolah Dasar guna meningkatkan pemahaman siswa pada materi keberagaman budaya Indonesia.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, GLORAYA, Materi Keberagaman Budaya Indonesia



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran penting dalam menciptakan sumber daya manusia yang dapat mengembangkan potensi dirinya baik dari segi pengetahuan, kepribadian maupun keterampilan untuk memajukan keberlangsungan hidup suatu bangsa. Meskipun sudah banyak kemajuan yang telah dicapai, pendidikan di Indonesia masih dihadapkan pada sejumlah tantangan, seperti kualitas pendidikan masih rendah, serta kurangnya sarana dan prasarana yang memadai. Berdasarkan peringkat PISA 2018 (*Programme for International Student Assessment*) Indonesia berada pada urutan ke-74 yaitu peringkat keenam dari bawah. Sedangkan, Berdasarkan data yang dirilis oleh *Worldtop20.org* peringkat pendidikan Indonesia pada tahun 2023 berada di urutan ke 67 dari 203 negara di dunia. Peringkat tersebut berdasarkan lima tingkat pendidikan, rincian persentase lima tingkat pendidikan di Indonesia, yaitu tingkat pendaftaran sekolah anak usia dini 68%, tingkat penyelesaian sekolah dasar 100 %, tingkat penyelesaian sekolah menengah 91.19 %, tingkat kelulusan SMA 78 % dan tingkat kelulusan perguruan tinggi 19 %. Untuk mengatasi hal tersebut diperlukan program *Sustainable Development Goal* (SDGs) atau tujuan pembangunan berkelanjutan. Salah satu program SDGs di bidang Pendidikan berada pada tujuan ke 4 yaitu pendidikan berkualitas, adil, merata dan peluang belajar untuk sepanjang hayat bagi seluruh usia.

Sikap nasionalisme harus ditanamkan dikalangan generasi saat ini khususnya siswa sekolah dasar, karena generasi saat ini kebanyakan lebih tertarik dengan budaya luar. Dengan adanya pendidikan di sekolah dasar dapat dijadikan landasan awal dalam pembentukan karakter siswa. Menurut Syarifuddin 2021 dalam Rachman et al., (2023:220) menurunnya sikap moral, etika dan sikap masyarakat Indonesia terhadap kebanggaan dan kecintaan terhadap tanah air, khususnya terhadap generasi penerus bangsa, termasuk peserta didik sekolah dasar. Penurunan tersebut dapat dilihat dari peserta didik yang tidak hafal Pancasila, tidak mengetahui keberagaman budaya yang ada di Indonesia seperti pakaian adat, lagu daerah dan senjata tradisional. Perkembangan teknologi di era modern dapat membantu guru dalam melaksanakan pembelajaran salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran. Teknologi yang berkembang dengan pesat saat ini adalah *Augmented Reality* (AR). Media pembelajaran dengan menggunakan *Augmented Reality* menjadi salah satu media pembelajaran yang mampu menarik perhatian peserta didik dan membuat kegiatan pembelajaran lebih efektif karena objek terlihat nyata oleh peserta didik di sekolah dasar.

Berdasarkan hasil wawancara yang sudah dilakukan di beberapa sekolah, yaitu SDN Nuralam, SDN Cigowak 2 dan SDN Cipurut, hasil dari wawancara yaitu hasil belajar peserta didik masih dibawah KKM, hal ini dipengaruhi oleh beberapa faktor diantaranya, peserta didik kurang fokus selama pembelajaran dan terlalu banyak bermain *handphone* di rumahnya membuat minat belajarnya kurang. pada saat pembelajaran guru menggunakan metode ceramah dan buku cetak saat menjelaskan materi, guru jarang menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran. Hal ini membuat peserta didik merasa bosan dan minat belajarnya kurang, pada materi keberagaman budaya di Indonesia peserta didik masih kesulitan dalam memahami ragam budaya di Indonesia, karena materi tersebut sangat banyak, peserta didik lebih paham Ketika melihat secara visual seperti gambar rumah adat atau video pembelajaran. Berdasarkan penjelasan yang telah disampaikan diatas, peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran GLORAYA Berbasis *Augmented Reality* Pada Materi Keberagaman Budaya Indonesia Kelas V SD Di Kecamatan Tanjungjaya".

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka penulis dapat mengidentifikasi masalah sebagai berikut: Hasil belajar peserta didik pada pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) belum mencapai KKM. Kurangnya penggunaan media pembelajaran pada pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). Dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) belum menggunakan teknologi dalam penggunaan media pembelajaran yang inovatif. Agar penelitian memperoleh kajian yang tepat maka perlu dibatasi masalahnya. Adapun pembatasan masalah pada penelitian ini yaitu: Penelitian dilakukan untuk meneliti kemampuan kognitif siswa dengan media pembelajaran GLORAYA berbasis *Augmented Reality* pada materi keberagaman budaya di Indonesia. Penelitian ini hanya membahas materi keberagaman budaya di Indonesia kelas 5 tema 8 subtema 1 pembelajaran 3. Penelitian ini hanya membahas materi rumah adat, pakaian adat dan kesenian dari daerah Aceh, Sumatera Utara, Sumatera Barat, Riau, Kalimantan Utara, Kalimantan Timur, Kalimantan Tengah, DKI Jakarta, Jawa Barat, Jawa Tengah, Jawa Timur, Bali, Sulawesi Utara, Sulawesi Selatan, Papua Barat, Papua. Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka penulis menyusun rumusan masalah sebagai berikut: Bagaimana pengembangan media pembelajaran GLORAYA berbasis *Augmented Reality* pada materi keberagaman budaya di Indonesia di sekolah dasar? Bagaimana efektivitas media pembelajaran GLORAYA berbasis *Augmented Reality* pada materi keberagaman budaya di Indonesia di sekolah dasar? Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka peneliti memiliki tujuan diantaranya: Untuk mengembangkan media pembelajaran GLORAYA berbasis *Augmented Reality* pada materi

keberagaman Budaya di Indonesia. Untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran GLORAYA berbasis *Augmented Reality* pada materi keberagaman budaya di Indonesia.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan R&D (*research and development*). R&D merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk. Menurut Sugiyono (2021:752) Metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya *research and development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Maka pengembangan R&D adalah metode penelitian yang digunakan. Desain penelitian yang digunakan oleh peneliti yaitu menggunakan desain penelitian yang dikemukakan oleh Borg and Gall dalam Sugiyono (2021: 763-764) meliputi 10 langkah atau tahapan penelitian. Pada Tahapan penelitian ini hanya sampai tahap ke 7 yaitu tahap revisi produk, yaitu menghasilkan media pembelajaran GLORAYA berbasis *Augmented Reality*. Penelitian dan pengembangan ini tidak sampai tahapan akhir karena keterbatasan waktu dan anggaran, untuk tahapan uji lapangan operasional sampai produksi masal produk bisa dilakukan pada penelitian selanjutnya. Adapun tahapan yang akan dilakukan pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Penelitian dan Pengumpulan Data/Informasi. Pada tahapan ini dilakukan proses penelitian dan pengumpulan data, mengidentifikasi masalah serta merangkum masalah yang dilakukan melalui pengkajian pustaka, observasi lapangan dan wawancara. Pengumpulan data diperoleh dari membaca sumber-sumber serta melakukan observasi dan wawancara ke beberapa Sekolah Dasar yang berada di Kecamatan Tanjungjaya, yaitu SDN Cipurut, SDN Nuralam, dan SDN Cigowak 2. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di lapangan ditemukan beberapa permasalahan seperti kurangnya penggunaan media pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn), hasil belajar siswa masih dibawah KKM.
2. Perencanaan. Dalam tahap perencanaan peneliti merumuskan permasalahan yang telah diperoleh dari hasil observasi dan wawancara, penemuan masalah yang muncul yaitu kurangnya penggunaan media pembelajaran di sekolah serta hasil belajar siswa pada materi keberagaman budaya di Indonesia masih di bawah KKM. Pada tahap perencanaan, peneliti melakukan beberapa tahapan sebagai berikut:
 - a. Pemilihan Media. Pemilihan media dilakukan sesuai dengan permasalahan yang ditemukan oleh peneliti yaitu mengembangkan media pembelajaran GLORAYA (Globe Ragam Budaya) dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) materi keberagaman budaya di Indonesia, disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar.
 - b. Pemilihan Format. Pemilihan format berhubungan dengan desain rancangan isi mengenali pelajaran. Format desain yang digunakan dalam penelitian ini yaitu berupa media pembelajaran GLORAYA yang memuat materi ajar mengenai keberagaman budaya di Indonesia.
 - c. Desain Awal. Pada tahapan ini merupakan tahap awal dalam pembuatan desain media GLORAYA materi keberagaman budaya di Indonesia. Langkah pembuatan desain awal diantaranya sebagai berikut:
 - 1) Membuat *Storyboard*. Dalam perencanaan awal dibuat dalam *storyboard* yang digunakan untuk merancang gambaran awal atau sketsa media pembelajaran GLORAYA pada materi keberagaman budaya di Indonesia.
 - 2) Pembuatan Desain Gambar. Setelah *storyboard* dibuat kemudian disempurnakan dengan desain gambar media yang dibuat dengan bantuan aplikasi *Assembler Edu* dan

Assemblr studio untuk membuat rancangan awal dalam pembuatan gambar pakaian adat, rumah adat dan kesenian daerah.

- 3) Proses Pembuatan Media. Tahapan ini merupakan tahapan akhir dari pembuatan desain berupa gabungan antara pembuatan *storyboard* dan desain gambar barulah dibuat media pembelajaran GLORAYA (Globe Ragam Budaya) berbasis *Augmented reality*.
3. Pengembangan Produk Awal. Pada pengembangan produk awal ada beberapa tahapan untuk mengembangkan produk. Dalam tahap ini dilakukan validasi produk untuk menilai kelayakan produk, penilaian dilakukan oleh beberapa ahli dalam bidangnya. Langkah-langkah pelaksanaan pengembangan produk awal dengan melakukan beberapa proses meliputi:
 - a. Validasi Ahli. Pada tahap ini dilakukan pengukuran produk media pembelajaran oleh beberapa ahli yaitu validasi ahli media oleh bapak M. Fahmi Nugraha, M. Pd, validasi ahli bahasa oleh ibu Anggia Suci Pratiwi, M. Pd, dan validasi ahli materi oleh bapak Yopa Taufik Shaleh dan Guru SD. Setelah melakukan validasi oleh para ahli, kemudian tim validasi ahli akan memberikan masukan beberapa saran untuk mengetahui kekurangan media yang dibuat dan dapat digunakan untuk memperbaiki media pembelajaran sebelum diuji dan digunakan dalam proses pembelajaran.
 - b. Revisi Produk. Setelah melakukan validasi oleh para ahli yaitu ahli media, bahasa, dan materi, selanjutnya akan ada masukan dan saran yang berhubungan dengan media pembelajaran GLORAYA. Selanjutnya dilakukan revisi yang sesuai dengan, masukan dan saran tersebut untuk menyempurnakan media.
4. Uji Coba Lapangan Awal. Tahap ini merupakan tahapan pengujian media pembelajaran yang dilakukan pada suatu kelompok. Uji coba lapangan awal dilakukan pada 1 sampai 3 sekolah dengan 6 sampai 12 subjek. Proses pengumpulan data dilakukan selama uji coba dengan melakukan pengamatan, wawancara dan pengedaran angket. Selanjutnya dilakukan analisis terhadap hasil yang didapatkan. Pengujian dilakukan dengan dua tahap uji coba, yaitu uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Dalam pemilihan uji kelompok kecil dan kelompok besar menggunakan teknik *simple random sampling*.
5. Revisi Awal. Pada tahap ini dilakukan revisi utama terhadap produk yang didasarkan terhadap saran-saran dari para ahli dan uji coba produk yang telah dilakukan.
6. Uji Coba Lapangan Utama. Pada tahap uji coba lapangan utama ini dilakukan untuk mengumpulkan data kualitatif sebelum dan sesudah menggunakan model yang dicobakan dikumpulkan, kemudian hasil dari pengumpulan data dianalisis. Uji coba lapangan dilakukan di SDN Cipurut, subjek dipilih berdasarkan teknik *random sampling*.
7. Revisi Produk. Pada tahap ini dilakukan revisi terhadap produk yang siap untuk dioperasionalkan, berdasarkan saran-saran dari uji coba lapangan dan saran para ahli.

Populasi dan Sampel

Menurut Sugiyono (2021: 145) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas V di SDN Cipurut. Menurut Sugiyono (2021: 146) sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Jenis yang digunakan dalam peneliti ini yaitu *simple random sampling* yang merupakan teknik sampel yang sedarhana. Sampel pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SDN Cipurut untuk menguji efektivitas dengan jumlah siswa 16 orang dibagi menjadi dua kelompok yaitu kelompok A dan kelompok B. kelompok A berjumlah 8 orang dan kelompok B berjumlah 8 orang, kelompok A

sebagai eksperimen dengan menggunakan media pembelajaran GLORAYA, kelompok B sebagai kelompok kontrol dengan menggunakan media konvensional. Penempatan tersebut didasarkan dengan penggunaan teknik *simple random sampling*.

Tempat dan Waktu Penelitian

Peneliti menentukan tempat penelitian untuk pelaksanaan uji lapangan yaitu berdasarkan teknik *simple random sampling*. Hasil dari teknik *simple random sampling* yaitu tempat yang akan dilakukan penelitian di SDN Cipurut yang berada di Kecamatan Tanjungjaya Kabupaten Tasikmalaya. Adapun waktu pelaksanaan penelitian dimulai dari pengumpulan informasi sampai revisi produk dimulai dari bulan Maret tahun 2024 sampai bulan November 2024.

Jenis Data

Jenis data yang diperlukan dalam penelitian ini yaitu jenis data kualitatif dan jenis data kuantitatif yaitu:

1. Data Kualitatif. Jenis data kualitatif merupakan jenis data yang diperoleh dari hasil pengembangan media pembelajaran GLORAYA yang berupa masukan dan saran dari ahli validasi yaitu ahli media, ahli materi dan ahli Bahasa.
2. Data Kuantitatif. Jenis data kuantitatif merupakan jenis data yang diperoleh dari hasil skor yang dilakukan oleh tim ahli materi, media, guru dan siswa untuk mengetahui kelayakan serta uji media pembelajaran GLORAYA untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen adalah Teknik pengumpulan data yang digunakan sebagai alat ukur untuk mengumpulkan data atau informasi mengenai penelitian. Instrumen pengembangan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Observasi. Observasi merupakan teknik pengumpulan data yang mempunyai ciri spesifik bila dibandingkan dengan teknik yang lain (Sugiyono, 2021: 238). Jenis observasi yang digunakan adalah observasi nonpartisipan yaitu peneliti tidak terlibat langsung dalam kegiatan dan hanya sebagai pengamat. Observasi dilakukan oleh peneliti pada saat proses pembelajaran berlangsung. Ada beberapa aspek yang diobservasikan yaitu kinerja guru atau aktivitas yang dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung dan juga aktivitas siswa, tingkah laku siswa selama proses pembelajaran berlangsung, berupa keaktifan, Kerjasama, partisipasi, dan semangat belajar yang dimiliki siswa selama proses pembelajaran.
2. Wawancara. Wawancara merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan peneliti untuk melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang akan diteliti. Tujuan dari wawancara yang dilakukan dalam penelitian ini untuk mengetahui permasalahan yang terjadi di sekolah dasar dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) pada materi Keberagaman budaya di Indonesia. Jenis wawancara yang dilakukan oleh peneliti yaitu wawancara terstruktur dengan menyiapkan pertanyaan yang diajukan langsung kepada guru kelas V SD di tiga sekolah yaitu SDN Cipurut, SDN Nuralam dan SDN Cigowak 2.
3. Angket. Angket atau kuisioner adalah teknik pengumpulana data yang dilakukan dengan memberi seperangkat pertanyaan atau pertanyaan tertulis kepada responen untuk dijawab (Sugiyono, 2021: 234). Angket digunakan untuk menguji validasi media yang telah dibuat dan diisi oleh tim validasi dari beberapa ahli yaitu ahli media, ahli materi, ahli bahasa dan angket siswa.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian dan Pengumpulan Data/Informasi

Pada tahapan ini dilakukan proses studi pendahuluan dengan cara melakukan observasi dan wawancara ke beberapa Sekolah Dasar yang berada di kecamatan Tanjungjaya, yaitu SDN Cipurut, SDN Nuralam, dan SDN Cigowak 2. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara ditemukan beberapa permasalahan yang terjadi pada materi keberagaman budaya di Indonesia, yaitu: Hasil belajar siswa masih dibawah KKM; Kurangnya penggunaan media pembelajaran pada materi keberagaman budaya di Indonesia sehingga siswa sulit memahami pembelajaran. Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti akan mengembangkan media pembelajaran GLORAYA berbasis *Augmented Reality* yang diharapkan mampu membangkitkan minat belajar siswa, membuat siswa aktif selama pembelajaran dan memahami materi tentang keberagaman budaya di Indonesia.

Perencanaan (*Planning*)

Dalam tahap perencanaan peneliti merumuskan permasalahan yang telah diperoleh dari hasil observasi dan wawancara, penemuan masalah yang muncul yaitu kurangnya penggunaan media pembelajaran disekolah serta hasil belajar siswa pada materi keberagaman budaya di Indonesia masih di bawah KKM. Pada tahap perencanaan, peneliti melakukan beberapa tahapan sebagai berikut:

1. Pemilihan Media. Dalam pemilihan media dilakukan sesuai dengan permasalahan yang telah ditemukan oleh peneliti yaitu kurangnya penggunaan media pembelajaran pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). Oleh karena itu peneliti mengembangkan media pembelajaran GLORAYA (Globe Ragam Budaya) dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) materi keberagaman budaya di Indonesia, disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar.
2. Pemilihan Format. Pemilihan format merupakan proses yang berhubungan dengan desain rancangan isi mengenai materi dalam media pembelajaran yang akan dibuat. Format desain yang digunakan dalam penelitian ini yaitu berupa media pembelajaran GLORAYA yang berbentuk globe berukuran 52 cm dan terdapat *qr-code* yang memuat materi ajar mengenai keberagaman budaya di Indonesia seperti ruman adat, pakaian adat dan kesenian daerah.
3. Desain Awal. Setelah melakukan pemilihan format tahapan selanjutnya peneliti merancang desain produk awal yang merupakan tahapan untuk merancang media pembelajaran yang akan dikembangkan dengan Langkah-langkah sebagai berikut:
 - a. Membuat *Storyboard*. Dalam pembuatan *storyboard* digunakan peneliti untuk merancang gambaran awal dari pembuatan media pembelajaran sampai dari penggunaan media pembelajaran GLORAYA pada materi keberagaman budaya di Indonesia. *Storyboard* media pembelajaran GLORAYA.
 - b. Pembuatan Desain Gambar. Setelah *storyboard* dibuat kemudian disempurnakan dengan desain gambar media yang dibuat dengan bantuan aplikasi *Assembler Edu* dan *Assemblr studio* untuk membuat rancangan awal dalam pembuatan gambar pakaian adat, rumah adat dan kesenian daerah.



Gambar 1. Desain Gambar Pakaian Adat



Gambar 2. Desain Gambar Rumah Adat



Gambar 3. Desain Gambar Tarian Daerah

- c. Proses Pembuatan Media. Pada tahap ini merupakan gabungan antara pembuatan *storyboard* dan desain gambar barulah dibuat media pembelajaran GLORAYA (Globe Ragam Budaya) berbasis *Augmented reality*. Spesifikasi media GLORAYA adalah sebagai berikut: Media yang dikembangkan peneliti yaitu media GLORAYA berbasis *Augmented reality* dengan ukuran globe 52 cm, bahan dasar yang digunakan yaitu balon, kertas, lem kayu, cat dan penyangga globe dari besi. Globe dibuat dari kertas yang sudah di basahi dengan campuran lem kayu dan air lalu di tempelkan ke balon hingga menutupi semua area balon, setelah kering lalu globe di cat sehingga tergambar benua-benua, untuk pulau-pulau di Indonesia di beri *qr-code* sesuai dengan keberagaman dari daerah.

Pengembangan Produk Awal

Tahap pengembangan produk awal dilakukan peneliti untuk mengembangkan media GLORAYA sebagai media pembelajaran. Dalam pengembangan produk awal peneliti melakukan beberapa validasi ahli dan revisi produk dengan menggunakan angket untuk mengetahui media yang digunakan layak dan dapat dipakai sebagai media pembelajaran.

- a. Validasi Ahli. Tahapan validasi media pembelajaran GLORAYA dilakukan untuk mengetahui media yang akan digunakan layak dan dapat dipakain sebagai media pembelajaran, penilaian melibatkan beberapa ahli yaitu validasi ahli media oleh bapak M. Fahmi Nugraha, M.Pd selaku dosen PGSD UMTAS, validasi ahli bahasa oleh dosen PGSD UMTAS yaitu ibu Anggia Suci Pratiwi, M.Pd, dan ahli materi dilakukan oleh bapak Yopa Taufik Saleh, M.Pd selaku dosen PGSD UMTAS dan ibu Pipin Hasanah, S.Pd yaitu guru kelas 5 SDN Cipurut. Hasil validasi dari beberapa ahli adalah sebagai berikut:

- 1) Validasi Ahli Media. Ada beberapa aspek yang di nilai yaitu aspek efisiensi, tampilan dan manfaat. Validasi ahli materi dilakukan kepada dosen PGSD UMTAS yaitu bapak Mohammad Fahmi Nugraha, M.Pd. Validasi ahli media dilakukan sebanyak tiga kali. Hasil validasi ahli media yang didapatkan pada tabel diatas yaitu validasi ke-1 memperoleh skor 2,6 dengan kategori baik, pada tahap ini ahli media memberi masukan atau saran yaitu perubahan ukuran globe dari ukuran awal 30 cm menjadi 52 cm, isi globe awalnya hanya peta pulau-pualu di Indonesia dibuat menjadi benua-benua di dunia. Validasi ke-2 memperoleh skor 3,8 dengan kategori sangat baik, masukan atau saran yang diberikan yaitu di tambahkan video tari dalam media pembelajaran. Dan pada validasi ke-3 skor yang didapatkan adalah 3,6 dengan kategori sangat baik, dan pernyataan penilaian layak sehingga masukan atau saran yang diberikan media layak digunakan untuk penelitian.
- 2) Validasi Ahli Bahasa. Validasi ahli bahasa dilakukan untuk mengetahui bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran GLORAYA, validasi ahli bahasa dilakukan oleh dosen PGSD UMTAS yaitu ibu Anggia Suci Pratiwi, M.Pd. Validasi ahli bahasa dilakukan

sebanyak dua kali. Hasil validasi ahli bahasa yang didapatkan pada validasi ke-1 memperoleh skor 3,00 dengan kategori baik, pada tahap ini ahli media memberi masukan atau saran yaitu penulisan nama pulau Jawa, Nusa Tenggara, Papua di perbaiki menggunakan huruf kapital. Pada validasi ke-2 skor yang diperoleh 4,00 kategori sangat baik, dan pernyataan penilaian layak, masukan atau saran yang diberikan yaitu media sudah dapat digunakan untuk penelitian jika dilihat dari aspek bahasa.

- 3) Validasi Ahli Materi. Validasi ahli materi dilakukan kepada dosen PGSD UMTAS yaitu bapak Yopa Taufik Shaleh, M.Pd. dan guru SDN Cipurut yaitu ibu Pipin Hasanah, S.Pd. Hasil validasi ahli media yang didapatkan dari ahli materi dosen memperoleh skor 4,00 dengan kategori sangat baik, dan pernyataan penilaian layak Adapun masukan atau saran yang diberikan yaitu memperbaiki gambar pakaian adat dengan menambahkan keterangan nama pakaian adat, dan merevisi sumber *youtube*. Selanjutnya, Validasi materi juga dilakukan kepada guru SDN Cipurut yaitu ibu Pipin Hasanah, S.Pd, hasil dari validasi memperoleh skor 3,92 dengan kategori sangat baik dan pernyataan penilaian layak.
- 4) Validasi Soal. Instrumen validasi soal *pretest* dan *posttest* dilakukan oleh ahli materi yaitu bapak Yopa Taufik Saleh, M.Pd dan guru SDN Cipurut yaitu ibu Pipin Hasanah, S.Pd, dalam instrumen validasi soal memuat beberapa aspek yaitu kesesuaian soal dengan materi dan kesesuaian soal dengan indikator. Hasil akhir dari validasi soal dilakukan oleh bapak Yopa Taufik Saleh, M.Pd memperoleh skor 100% dengan kategori sangat valid dengan pernyataan penilaian layak. Sedangkan hasil validasi yang dilakukan oleh ibu Pipin Hasanah, S.Pd memperoleh skor 100% dengan kategori sangat valid dan pernyataan penilaian layak.

Revisi Produk

Setelah menerima masukan dari ahli media, ahli bahasa dan ahli materi pada tahap sebelumnya, selanjutnya peneliti melakukan perbaikan media berdasarkan pada saran atau masukan yang diberikan, diantaranya:

1. Globe berisi benua-benua di dunia.



Gambar 4. Desain Media GLORAYA

2. Menambahkan video tari dalam media pembelajaran.



Gambar 5. Desain Video Tarian Daerah

3. Memperbaiki penulisan nama pulau Jawa, Nusa Tenggara, Papua menggunakan huruf kapital.



Papua



Nusa Tenggara



Jawa

Gambar 6. Perbaikan Nama Pulau di Indonesia

4. Memperbaiki gambar pakaian adat dengan menambahkan keterangan



Sebelum Revisi



Sesudah Revisi

Gambar 7. Desain Perbaikan Gambar Pakaian Adat

5. Memperbaiki penulisan sumber *youtube* pada video tarian adat



Sebelum Revisi



Sesudah Revisi

Gambar 8. Perbaikan Penulisan Video Tarian Daerah

Uji Coba Lapangan Awal

Pada tahap ini merupakan tahapan pengujian media pembelajaran yang dilakukan pada suatu kelompok, pada tahap ini dilakukan dua tahapan yaitu uji coba kelompok kecil dan uji kelompok besar. Uji coba lapangan awal bertujuan untuk melihat respon subjek terhadap media pembelajaran yang dikembangkan peneliti.

- Uji Coba Kelompok Kecil. Pengujian uji coba kelompok kecil dilakukan kepada 6 siswa kelas V, yang dilaksanakan pada hari Kamis, 14 November 2024.
- Uji Coba Kelompok Besar. Pengujian uji coba kelompok kecil dilakukan kepada 12 siswa kelas V, yang dilaksanakan pada hari Rabu, 13 November 2024.

Revisi Produk Awal

Setelah melakukan uji coba kelompok kecil dan kelompok besar mendapatkan hasil bahwa media GLORAYA sudah layak digunakan dengan skor uji coba kelompok kecil memperoleh skor rata-rata 3,56 dengan kategori sangat baik, dan uji coba kelompok besar memperoleh skor rata-rata 3,69 dengan kategori sangat baik, untuk itu, peneliti melanjutkan ke tahap selanjutnya yaitu uji coba lapangan utama.

Uji Coba Lapangan Utama

Pada uji coba lapangan utama dilakukan di SDN Cipurut dengan sampel 16 siswa, kemudian dibagi menjadi dua kelompok dengan kelas kontrol 8 orang dan kelas eksperimen 8 orang. Uji

coba lapangan utama dilakukan untuk mengetahui efektifitas dari media pembelajaran GLORAYA pada saat proses pembelajaran. Penghitungan efektifitas media dilakukan menggunakan rumus *N-Gain*. Uji lapangan awal dilakukan selama 3 hari, dengan beberapa tahapan yaitu hari pertama peneliti membagi siswa menjadi dua kelompok yaitu kelas kontrol dan eksperimen setelah itu peneliti membagikan soal *pretest* kepada siswa lalu dilanjutkan dengan pembelajaran, hari kedua dilakukan pembelajaran untuk kelas kontrol dan kelas eksperimen, hari ketiga masih melakukan pembelajaran dan diakhiri dengan soal *posttest*. Hasil dari uji lapangan utama sebagai berikut:

Kelas Kontrol

Kegiatan pembelajaran di kelas kontrol tidak menggunakan media GLORAYA yang telah dibuat peneliti, berikut ini hasil data nilai yang diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest*, dengan skor rata-rata *N-gain* adalah 0,3 dengan kriteria sedang.

Kelas Eksperimen

Kegiatan pembelajaran di kelas eksperimen menggunakan media GLORAYA yang telah dibuat peneliti, berikut ini hasil data nilai yang diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest*, dengan skor rata-rata *N-gain* adalah 0,7 dengan kriteria Tinggi.

Revisi Produk

Pada tahap ini adalah melakukan revisi produk jika ada masukan atau saran yang diberikan setelah uji coba lapangan. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, tidak ada saran atau masukan pada media pembelajaran GLORAYA, maka peneliti tidak melakukan revisi terhadap media pembelajaran GLORAYA.

Pembahasan

1. Kelayakan Media Pembelajaran GLORAYA. Pengembangan produk yang dikembangkan peneliti yaitu media pembelajaran GLORAYA berbasis *Augmented Reality* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi keberagaman budaya Indonesia sangat membantu ketika proses pembelajaran. Dengan menggunakan media pembelajaran GLORAYA siswa menjadi aktif dan semangat saat pembelajaran, selain itu materi menjadi mudah dipahami karena dilengkapi dengan gambar dan penjelasan yang jelas. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran GLORAYA yang layak dan efektif ketika digunakan dalam proses pembelajaran. Kelayakan media ini diperoleh dari hasil uji kelayakan oleh para ahli yaitu ahli media, ahli bahasa, ahli materi dan respon siswa, dengan menggunakan angket instrumen validasi. Berikut ini data hasil perolehan skor atau nilai kelayakan dari media pembelajaran GLORAYA. Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan melalui proses validasi ahli media, ahli bahasa, ahli materi dan respon siswa kelas V SD, media pembelajaran GLORAYA berbasis *Augmented Reality* yang telah dikembangkan peneliti dinyatakan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran dalam materi keberagaman budaya di Indonesia.
2. Efektifitas Media Pembelajaran. Uji efektifitas dilakukan di SDN Cipurut dengan jumlah siswa sebanyak 16 orang dan terbagi menjadi dua kelas yaitu kelas kontrol sebanyak 8 siswa dan kelas eksperimen sebanyak 8 siswa. Skor rata-rata *N-gain* yang diperoleh dari kelas kontrol adalah 0,3 dengan kriteria sedang. Sedangkan skor rata-rata *N-gain* yang diperoleh kelas eksperimen adalah 0,7 dengan kriteria tinggi. Maka dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran GLORAYA menjadi lebih efektif dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan dapat disimpulkan bahwa uji kelayakan dari media GLORAYA yang telah dilakukan oleh para ahli mendapatkan nilai akhir sebagai berikut: ahli media memberikan skor 3,6 dengan kategori sangat baik, ahli bahasa memberikan skor 4,00 dengan kategori sangat baik, ahli materi dosen memberikan skor 4,00 dengan kategori sangat baik, ahli materi guru memberikan skor 4,00 dengan kategori sangat baik. Respon siswa dari uji coba kelompok kecil mendapatkan skor 3,56 dengan kategori sangat baik dan uji coba kelompok besar mendapatkan skor 3,69 dengan kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa media GLORAYA sangat layak digukan untuk dijadikan media pembelajaran pada materi keberagaman budaya di Indonesia. Hasil uji efektivitas yang telah dilakukan dari uji lapangan utama yang dilakukan di SDN Cipurut, media GLORAYA digunakan di kelas eksperimen memperoleh skor rata-rata *N-gain* 0,7 dengan kategori tinggi. Untuk itu media GLORAYA dinyatakan layak dan efektif digunakan di kelas V Sekolah Dasar pada materi keberagaman budaya Indonesia.

Saran

Saran dari peneliti untuk penelitian selanjutnya yaitu dapat mengembangkan media pembelajaran GLORAYA berbasis *Augmented Reality* lebih menarik, interaktif, kreatif, serta mudah digunakan oleh siswa dan dapat membantu siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdulghani, T., & Sati, B. P. (2020). Pengenalan Rumah Adat Indonesia Menggunakan Teknologi Augmented Reality Dengan Metode Marker Based Tracking Sebagai Media Pembelajaran. *Media Jurnal Informatika*, 11(1), 43. <https://doi.org/10.35194/mji.v11i1.770>
- Ahmad, Z., Haekal, T., Suana, W., Riyanda, A. R., Prof, J., Brojonegoro, S., Gedong, N., & Bandar, M. (n.d.). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Augmented Reality Pada Materi Instalasi Jaringan Komputer*. 6(1), 90–99.
- Alidawati, A. (2019). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Media Gambar Berupa Rumah Adat Tentang Keragaman Budaya Di Indonesia Pada Pelajaran IPS Di Kelas V SD Negeri 03 Kota Mukomuko. *Indonesian Journal of Social Science Education (IJSSE)*, 1(1), 79. <https://doi.org/10.29300/ijssse.v1i1.1686>
- Amelia, Vera, and Barokah Isdaryanti. 2024. "Application of Assemblr Edu Augmented Reality Media in Science Learning on Water Cycle Material at Wonosari 01 State Elementary School." *Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA* 14(148):151–62.
- Ani Daniyati, Ismy Bulqis Saputri, Ricken Wijaya, Siti Aqila Septiyani, & Usep Setiawan. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1), 282–294. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>
- Ashari, S. A., A, H., & Mappalotteng, A. M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Movie Learning Berbasis Augmented Reality. *Jambura Journal of Informatics*, 4(2), 82–93. <https://doi.org/10.37905/jji.v4i2.16448>
- Chumairah, H., Marzuki, H., & Kresnadi, H. (2019). Pengaruh Pendekatan Saintifik Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Di Sekolah Dasar. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 5–24.
- Dinayusadewi, Ni Putu, and Gusti Ngurah Sastra Agustika. 2020. "Development Of Augmented Reality Application As A Mathematics Learning Media In Elementary School Geometry Materials." *Journal of Education Technology* 4(2):204. doi: 10.23887/jet.v4i2.25372.
- Faiza, M. N., Yani, M. T., & Suprijono, A. (2022). *Jurnal basicedu*. 6(5), 8686–8694.
- Firmansyah, A. W., & Mulyani. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Education

- (Education Zone) Berbasis Android Pada Materi Keberagaman Budaya Indonesia Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru, Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Surabaya, Universitas Negeri Surabaya*, 11, 1263–1273.
- Frasnyaigu, Ronald, Bunga Mulyahati, and Rapita Aprilia. 2023. "Design of Augmented Reality (AR) Learning Media in Ecosystem Meteri in Elementary School Inclusion Classroom." *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA* 9(10):8539–45. doi: 10.29303/jppipa.v9i10.5298.
- Hamidiyah, Y. K., & Yermiandhoko, Y. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality Berbasis Android Materi Keragaman Rumah Adat Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(5), 928–938. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/35950>
- Kurniawan, M. H., & Julianto. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis AR "Augmented Reality" pada Materi Sistem Tata Surya Kelas 6 SD. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(06), 1401–1414.
- Kusumo, Dewoto, and Rifki Afandi. 2021. "The Effect of Augmented Reality Learning Media on Motivation and Social Studies Learning Outcomes in Elementary Schools." *Academia Open* 4:1–11. doi: 10.21070/acopen.4.2021.2729.
- Mahdalena, R., Sujarwanto, S., & Budayasa, I. K. (2023). Pengembangan Media Permainan Edukatif Tebak Gambar Berbasis Android Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Kata Siswa Tunarungu. *GRAB KIDS: Journal of Special Education Need*, 2(2), 76–85. <https://doi.org/10.26740/gkjsen.v2i2.19082>
- Mirnawati, Lilik Binti, and Wardatul 'Izzah. 2023. *TAGADA Media Development (Cultural Diversity Map) in Indonesian Language Learning Material Main Idea*. Atlantis Press SARL.
- Moto, M. M. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(1), 20–28. <https://doi.org/10.17509/ijpe.v3i1.16060>
- Namira, S. E. A., & Zuhdi, U. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Peta Informasi Suku Budaya (Petinsuba) Berbasis Android Untuk Siswa Kelas V Sd. *Jpgsd*, 10(4), 771–781. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitianpgsd/article/view/46551%0Ahttps://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/46551/39174>
- Novi Sri Wahyuni. 2022. "Pengembangan Media Pop Up Book Pada Materi Keberagaman Budaya Indonesia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Mi Nw Bagik Payung." *Al-Mujahidah* 3(2):399–410. doi: 10.51806/al-mujahidah.v3i2.53.
- Nurfadhillah, S. (2021). Media Pembelajaran. Tangerang: CV Jejak
- Nurlaila, Prihatni, Y., & Winingsih, P. H. (2017). Pengembangan lembar kegiatan siswa (lks) berbasis inkuiri terbimbing pokok bahasan suhu dan kalor. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika- COMPTON*, 4(2), 43–48.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Parawangsa, E., Dewi, D. A., & Furnamasari, Y. F. (2021). Hakikat Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar (SD). *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3), 8050–8054.
- Pratama, R. N., A. Sujana, and ... 2022. "Application of the Mind Map Model to Improve Students' Understanding of Indonesian Ethnic and Cultural Diversity Material." *International ...*
- Rachman, M. A., Rachman, M. A., Handayani, T., & Riyanti, W. (2023). *Penanaman Sikap Nasionalisme Melalui Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Artikel*. 3(2), 218–228.
- Rahman, A. (2016). Pengaruh Bahasa Daerah Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Peserta Didik Kelas 1 Sd Inpres Maki Kecamatan Lamba-Leda Kabupaten Manggarai. *AULADUNA:*

- Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 3(2), 71–79.
<https://doi.org/10.24252/auladuna.v3i2a3.2016>
- Ramdhani, E. P., Khoirunnisa, F., & Siregar, N. A. N. (2020). Efektifitas Modul Elektronik Terintegrasi Multiple Representation Pada Materi Ikatan Kimia. *Journal of Research and Technology*, 6(1), 162–167. <https://doi.org/10.55732/jrt.v6i1.152>
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta, cv.
- ubabuddin. (2019). Hakikat Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Edukatif*, 1(1), 18–27.
- Ulfah, U., & Arifudin, O. (2021). Pengaruh Aspek Kognitif, Afektif, Dan Psikomotor Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Al-Amar (JAA)*, 2(1), 6. <http://ojs-steialamar.org/index.php/JAA/article/view/88>
- Wicaksono, D., & Iswan. (2019). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Di Kelas IV Sekolah Dasar Muhammadiyah 12 Pamulang, Banten. *Jurnal Ilmiah PGSD*, 3(2), 111–126.
- Yusri, A. Z. dan D. (2020). Belajar Dan Pembelajaran Di Sd. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7(2), 809–820.