

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS AUGMENTED REALITY (AR) PADA MATA PELAJARAN SBdP MATERI TARI TRADISIONAL KELAS V SDN 015 LOA KULU KABUPATEN KUTAI KARTANEGARA

Muhlis¹, Astri Safitri², Muh. Ramli Buhari³, Mustamiroh⁴
PGSD FKIP Universitas Mulawarman

¹muhlis@fkip.unmul.ac.id, ²astrisftr04@gmail.com, ³m.ramli@fkip.unmul.co.id,
⁴mustamiroh@fkip.unmul.ac.id

ABSTRACT

The use of instructional media which is limited to the SBdP subject of traditional dance makes students at SDN 015 Loa Kulu feel less interested and experience learning difficulties. As many as 100% of students have never used media-based learning augmented reality. Therefore, it is necessary to develop media-based learning augmented reality. This study aims to determine the product in the form of media-based learning augmented reality in SBdP learning traditional dance material for class V SDN 015 Loa Kulu has met the valid, practical, and effective criteria. The research method used is Research and Development (R&D) with the ADDIE development model. The research instrument is in the form of product validation, item questions posttest and response questionnaires which were validated by media experts, material experts and grade V teachers. The selection of respondents was carried out using the method purposive sampling and involved 10 students of class V as the research sample. Data analysis was performed using Aiken's V and descriptive statistics. The results showed that the product met the very valid criteria with a validation percentage of material experts of 97.5%, media experts of 100%, and class V teacher validation of 100%. The results of the student response questionnaire have fulfilled the very practical criteria with an average percentage of 98.88% and an average percentage value posttest 93% which met the very effective criteria. Thus, learning media based augmented reality can be used in the learning process, because it meets valid, practical and effective criteria.

Keywords: Instructional Media, Augmented Reality, Traditional Dance

ABSTRAK

Penggunaan media pembelajaran yang terbatas pada mata pelajaran SBdP materi tari tradisional membuat peserta didik di SDN 015 Loa Kulu merasa kurang tertarik dan mengalami kesulitan belajar. Sebanyak 100% peserta didik juga belum pernah menggunakan media pembelajaran berbasis *augmented reality*. Oleh karena itu, perlu dikembangkan media pembelajaran berbasis *augmented reality*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui produk berupa media pembelajaran berbasis *augmented reality* pada pembelajaran SBdP materi tari tradisional kelas V SDN 015 Loa Kulu telah memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan ADDIE. Instrumen penelitian berupa validasi produk, butir soal *posttest* dan angket respon yang divalidasi oleh ahli media, ahli materi dan guru kelas V. Pemilihan responden dilakukan dengan metode *purposive sampling* dan melibatkan 10 orang peserta didik kelas V sebagai sampel penelitian. Analisis data dilakukan menggunakan statistik Aiken's V dan deskriptif. Hasil penelitian

menunjukkan bahwa produk telah memenuhi kriteria sangat valid dengan persentase nilai validasi ahli materi sebesar 97,5%, ahli media sebesar 100%, dan validasi guru kelas V sebesar 100%. Hasil angket respon peserta didik telah memenuhi kriteria sangat praktis dengan rata-rata persentase sebesar 98,88% dan rata-rata persentase nilai *posttest* sebesar 93% yang telah memenuhi kriteria sangat efektif. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis *augmented reality* dapat digunakan dalam proses pembelajaran, dikarenakan telah memenuhi kriteria valid, praktis dan efektif.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, *Augmented Reality*, Tari Tradisional.

A. Pendahuluan

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong adanya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi yang bisa diterapkan dalam proses pembelajaran. Sejalan dengan hal tersebut para pendidik diharuskan agar mampu menggunakan hasil teknologi tersebut yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran dalam proses belajar mengajar.

Pada era revolusi industri 4.0, teknologi bukanlah suatu hal baru lagi bagi kalangan masyarakat. Semakin bertambahnya waktu, tentunya semakin berkembang pula teknologi yang ada. Pemanfaatan teknologi tentunya juga dirasakan dan digunakan oleh dunia pendidikan. Dalam dunia pendidikan, teknologi biasa dimanfaatkan sebagai media dalam pembelajaran, baik dalam mengemas materi, maupun sebagai alat untuk membatu pemberian materi

dapat berjalan dengan lancar. Umumnya, media seperti Microsoft Power Point (PPT) yang kerap digunakan guru untuk pemberian materi.

Pemanfaatan media merupakan wujud dari pengembangan teknologi. Media pembelajaran merupakan salah satu bagian yang perlu digunakan demi terciptanya pembelajaran yang menarik, serta menyenangkan bagi peserta didik di sekolah. *Augmented reality* merupakan salah satu teknologi yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran di era revolui 4.0 yang dapat menunjang peserta didik dalam memahami materi pembelajaran.

Pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya atau yang biasa disebut sebagai SBdP adalah salah satu mata pelajaran yang ada dalam Kurikulum 2013 dan berlaku untuk sekolah dasar. Pada pelajaran SBdP peserta didik mempelajari hal-hal mengenai budaya dan juga berkarya seni yang

diajarkan secara kontekstual dan konkret, utuh, serta menyeluruh mencakup semua aspek (seni rupa, seni musik, seni tari dan prakarya). Untuk itu para pendidik seni harus memiliki wawasan yang baik tentang eksistensi seni budaya yang hidup dalam konteks lingkungan sehari-hari di mana ia tinggal, maupun pengenalan budaya lokal, agar peserta didik mengenal, menyenangi dan akhirnya mempelajari. Dengan demikian pembelajaran seni budaya dan prakarya di sekolah dasar harus dapat memanfaatkan lingkungan sebagai kegiatan apresiasi dan kreasi seni (Sustiawati dkk, 2017:199).

Seni tari merupakan salah satu aspek seni yang ada pada pelajaran SBdP dan merupakan suatu ungkapan perasaan seseorang yang disalurkan ke dalam bentuk gerakan ritmis yang selaras dengan irama musik (Mulyani, 2016:49). Seni tari yang diajarkan pada siswa sekolah dasar yaitu tari tradisional. Seni tari tradisional dilakukan untuk menanamkan kepada diri siswa cinta tanah air dan mencintai dengan sepenuh hati warisan budaya Indonesia yang perlu ditanamkan sejak dini agar menjadi karakter anak bangsa yang nasionalisme.

Berdasarkan hasil observasi guru kelas V SDN 015 Loa Kulu, diperoleh informasi bahwa media pembelajaran yang sering digunakan di sekolah pada mata pelajaran SBdP yaitu PPT, video tari tradisional dan memperagakan tari tradisional. Belum adanya media pembelajaran baru yang bisa dijadikan sebagai media pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan yang tentunya nanti bisa membuat peserta didik merasa tertarik dengan pembelajaran SBdP di SD.

Berdasarkan permasalahan diatas, peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Pada penelitian ini, peneliti mengembangkan media pembelajaran baru yaitu media pembelajaran berbasis *augmented reality*. *Augmented reality* merupakan teknologi yang menggabungkan objek buatan komputer, baik 2D maupun 3D, ke dalam lingkungan nyata di sekitar penggunaan secara nyata, dimana dengan adanya objek yang ditampilkan pada *augmented reality* bisa membantu pengguna untuk menghasilkan persepsi baru yang memungkinkan pengguna tersebut berinteraksi dengan lingkungan nyata (Ismayani, 2020). Media

pembelajaran berbasis *augmented reality* yang digunakan dalam peneliti ini yaitu Assemblr Edu. Assemblr Edu merupakan aplikasi yang memungkinkan terciptanya aktivitas belajar peserta didik menjadi lebih interaktif, kolaboratif serta menyenangkan dengan *augmented reality* (Edu, 2020).

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat dijadikan landasan untuk dilaksanakan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality (AR) pada Mata Pelajaran SBdP Materi Tari Tradisional Kelas V SDN 015 Loa Kulu Kabupaten Kutai Kartanegara”.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu, apakah produk berupa media pembelajaran berbasis *augmented reality* pada pembelajaran SBdP materi tari tradisional kelas V SDN 015 Loa Kulu telah memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif ?

Dari rumusan masalah di atas maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui produk berupa media pembelajaran berbasis *augmented reality* pada pembelajaran SBdP materi tari tradisional kelas V

SDN 015 Loa Kulu telah memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif.

Adapun manfaat dari penelitian ini untuk menambah dan memperkaya keilmuan dalam dunia pendidikan serta media berbasis *augmented reality* sebagai media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi peserta didik.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Research and Development (R&D)* atau penelitian dan pengembangan. Penelitian pengembangan merupakan sebuah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk yang sudah ada atau produk baru (Hamzah, 2019:1). Produk yang dihasilkan adalah media pembelajaran berbasis *Augmented Reality (AR)*. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*).

Penelitian ini dilakukan di SDN 015 Loa Kulu, Kabupaten Kutai Kartanegara, Kalimantan Timur. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SDN 015 Loa Kulu yang terdiri dari 24 siswa.

Sampel yang diambil adalah sampel yang mewakili populasi yang akan diteliti. Teknik yang digunakan yaitu *purposive sampling* teknik ini merupakan penentuan sampel menggunakan pertimbangan tertentu atau pemilihan khusus. Pertimbangan yang dilakukan saat memilih sampel adalah dengan melihat hasil belajar peserta didik. Jumlah sampel yang digunakan adalah 10 orang peserta didik dari kelas V SDN 015 Loa Kulu.

Teknik pengumpulan data yang dilakukan pada penelitian ini, yaitu wawancara, validasi, angket/kuisisioner dan tes. Wawancara dilakukan untuk mengetahui permasalahan yang mendasari dikembangkannya media pembelajaran berbasis *augmented reality* pada pembelajaran SBdP di SD. Validasi dilakukan untuk mengukur kevalidan media pembelajaran berbasis *augmented reality* yang akan dinilai oleh validator. Angket/Kuisisioner dilakukan untuk mendapatkan informasi mengenai media pembelajaran yang dibuat dan akan dinilai oleh responden. Tes yang digunakan yaitu (*Post-test*) guna mengetahui pemahaman dan kemampuan peserta didik dalam menggunakan produk.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini merupakan penelitian yang menghasilkan sebuah produk yaitu berupa media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* pada Mata Pelajaran SBdP Materi Tari Tradisional Kelas V yang memenuhi kriteria valid, efektif, dan praktis. Penelitian ini mengacu pada model pengembangan ADDIE. Model pengembangan ADDIE terdiri atas beberapa tahap yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Berikut ini merupakan penjelasan hasil pengembangan produk berdasarkan tahapan tersebut.

1. Hasil Tahap Analisis (*Analysis*)

a. Hasil Analisis Materi

Pada pembelajaran SBdP Kelas V Semester genap Kurikulum 2013, terdapat kompetensi dasar 3.3 dan 4.3. Hasil analisis kompetensi dasar 3.3 dan 4.3 diperoleh indikator yang meliputi materi tari tradisional. Adapun materi yang digunakan dalam penelitian ini adalah materi tari tradisional. Hal ini dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1 Kompetensi Dasar dan Indikator

Kompetensi Dasar	Indikator
3.3 Memahami pola lantai dalam tari tradisioal	3.3.1 Menjelaskan pengertian pola lantai dalam tari tradisioal
	3.3.2 Mengidentifikasi berbagai bentuk pola lantai tari tradisioal dengan baik
4.3 Mempraktikkan pola lantai pada gerak tari tradisioal	4.3.1 Menyebutkan pola lantai gerak tari tradisioal dengan benar.
	4.3.2 Menentukan pola lantai gerak tari tradisioal dengan benar.

Analisis materi dilakukan agar produk yang dikembangkan relevan dengan kompetensi dasar, indikator serta kurikulum yang berlaku disekolah guna menjadi batasan pada pengembangan produk.

b. Hasil Analisis Kebutuhan

Dalam tahap analisis kebutuhan, hal yang dilakukan adalah mengidentifikasi terkait masalah yang ada pada kelas V SDN 015 Loa Kulu mata pelajaran SBdP materi tari tradisional. Identifikasi dilakukan dengan wawancara bersama guru kelas V SDN 015 Loa Kulu. Berdasarkan hasil wawancara, ditemukan bahwa guru kelas V hanya menggunakan

PPT, video pembelajaran dan memperagakan beberapa gerakan sebagai media pembelajaran di sekolah untuk menunjang pembelajaran.

Namun dalam pelaksanaannya, media berupa PPT dan video pembelajaran jarang digunakan karena terbatasnya sarana dan prasarana yang ada di sekolah, Hal ini mengakibatkan peserta didik lebih sering menggunakan buku teks dalam pembelajaran.

2. Hasil Tahap Desain (*Design*)

a. Hasil Pengembangan

Ide dan Konten Awal

Pada Mata Pelajaran SBdP materi Tari Tradisional Kelas V Kurikulum 2013, terdapat Kompetensi Dasar dan Indikator yang sesuai dengan kebutuhan penelitian dan dijadikan konten yang dikemas secara ringkas dalam aplikasi Assemblr Studio.

b. Hasil Penyusunan Tata Letak Objek melalui Assemblr Studio

Rancangan media pembelajaran dibuat menggunakan Assemblr Studio. Konten yang ada dalam media pembelajaran dirangkai menggunakan objek-

objek menarik yang disediakan dalam Assemblr Studio. Objek yang terdapat pada masing-masing scene disusun sesuai kebutuhan konten. Hasil rangkaian objek dapat dilihat pada table 2.

Tabel 2 Hasil Rangkaian Objek pada Assemblr Studio

No	Media	Scene	Gambar
1	Media 1	Scene 1	
		Scene 2	
2	Media 2	Scene 1	
		Scene 2	
3	Media 3	Scene 1	
		Scene 2	

4	Media 4	Scene 1	
		Scene 2	
5	Media 5	Scene 1	
		Scene 2	

Berdasarkan tabel 2 diperoleh hasil rangkaian objek pada Assembler Studio. Rangkaian objek pada Assemblr Studio hanya berisi objek 2D dan 3D yang disediakan oleh aplikasi. Sementara itu, kebutuhan objek terhadap konten masih kurang, sehingga membutuhkan objek tambahan dari luar aplikasi Assemblr Studio, agar tampilan dari media pembelajaran menjadi lebih menarik. Materi pembelajaran disusun dengan mengkaji kompetensi dasar 3.3 dan 4.3 pada mata pelajaran SBdP materi tari tradisional. 5 media pembelajaran

yang dibuat merupakan 5 tari tradisional dari 5 pulau besar di Indonesia.

c. Hasil Rancangan Objek 3D Menggunakan Aplikasi Blender

Aplikasi Assemblr Studio telah menyediakan objek 3D untuk keperluan konten, namun objek 3D yang disediakan aplikasi tidak lengkap sehingga belum memenuhi keperluan konten penelitian. Oleh karena itu, selain menggunakan objek 3D dari aplikasi, pemenuhan terhadap konten juga dibutuhkan objek 3D tambahan yang dibuat dari aplikasi Blender menggunakan ekstensi fbx. Blender merupakan perangkat lunak sumber terbuka 3D yang dapat digunakan untuk membangun produk 3D interaktif, seperti video permainan, film animasi, atau efek visual (Akbar dkk, 2019). Adapun hasil objek 3D yang dibuat menggunakan Blender dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3 Objek 3D Menggunakan Blender

No	Nama Objek 3D	Hasil
1	Tari Yapong	
2	Tari Mappadendang	
3	Tari Piring	
4	Tari Giring-giring	
5	Tari Sajojo	

Berdasarkan tabel 3 diperoleh hasil desain objek 3D tambahan untuk keperluan konten menggunakan aplikasi Blender. Model 3D merupakan pemodelan suatu objek dengan cara merepresentasikan secara matematis dari sebuah kumpulan titik permukaan tiga dimensi dan menghubungkannya dengan berbagai geometri, seperti segitiga, garis, dan lengkungan menggunakan aplikasi tertentu (Pramono, 2016). Objek 3D yang

dibuat merupakan tarian tradisional Indonesia yang terdiri dari 5 tarian yang mewakili 5 pulau besar di Indonesia. Pembuatan 3D tersebut mengikuti bentuk nyata dari tarian tersebut.

3. Hasil Tahap Pengembangan (Development)

Setelah melewati tahap design, produk berupa media pembelajaran berbasis augmented reality berlanjut pada tahap development. Pada tahap development, produk berupa media pembelajaran berbasis augmented reality divalidasi oleh ahli media, ahli materi dan guru kelas V terlebih dahulu agar siap diimplementasikan.

Pengembangan dari produk yang dibuat akan disesuaikan dengan masukan saat validasi. Selain itu, instrumen penelitian berupa butir soal *posttest* dan angket respon yang telah dikembangkan dinilai oleh ahli materi dan guru kelas V. Berikut merupakan hasil validasi produk, butir soal *posttest* dan angket respon peserta didik.

a. Hasil Validasi Produk oleh Ahli Media

Hasil analisis data dari ahli media terhadap produk berupa media pembelajaran berbasis Augmented Reality dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3 Rangkuman Validasi Ahli Media terhadap Produk

No	Aspek	% Validitas	Kriteria
1	Tampilan	100%	Sangat Valid
2	Keterpaduan	100%	Sangat Valid
3	Keseimbangan	90%	Sangat Valid
4	Kemanfaatan	100%	Sangat Valid
Persentase Keseluruhan		97,5%	Sangat Valid

Berdasarkan tabel 3 didapatkan hasil bahwa media pembelajaran berbasis *augmented reality* yang dikembangkan termasuk *dalam* kriteria sangat valid, sehingga produk berupa media pembelajaran berbasis *augmented reality* layak digunakan tanpa revisi.

b. Hasil Validasi Produk oleh Ahli Materi

Hasil penilaian ahli materi berdasarkan beberapa aspek dapat dilihat pada tabel 4.

Tabel 4 Rangkuman Validasi Ahli Materi terhadap Produk

No	Aspek	% Validitas	Kriteria
1	Kualitas Materi	100%	Sangat Valid
2	Keterpaduan	100%	Sangat Valid
3	Kemanfaatan Materi	100%	Sangat Valid
	Persentase Keseluruhan	100%	Sangat Valid

Berdasarkan tabel 4 didapatkan hasil bahwa media pembelajaran berbasis *augmented reality* yang dikembangkan termasuk *dalam* kriteria sangat valid, sehingga produk berupa media pembelajaran berbasis *augmented reality* layak digunakan tanpa revisi.

c. Hasil Validasi Produk oleh Guru Kelas V

Hasil penilaian guru kelas V berdasarkan beberapa aspek dapat dilihat pada tabel 5.

Tabel 5 Rangkuman Validasi Guru Kelas V terhadap Produk

No	Aspek	% Validitas	Kriteria
1	Kualitas Materi	100%	Sangat Valid
2	Keterpaduan	100%	Sangat Valid
3	Keseimbangan	100%	Sangat Valid
4	Tampilan	100%	Sangat Valid
	Persentase Keseluruhan	100%	Sangat Valid

Berdasarkan tabel 5 didapatkan hasil bahwa media

pembelajaran berbasis *augmented reality* yang dikembangkan termasuk *dalam* kriteria sangat valid, sehingga produk berupa media pembelajaran berbasis *augmented reality* layak digunakan tanpa revisi.

d. Hasil Validasi Butir Soal

Posttest

Butir soal posttest dinilai oleh ahli materi dan guru kelas V. Berikut rangkuman hasil penilaian oleh ahli materi dan guru kelas V menggunakan analisis Validitas Aiken's (V) yang dapat dilihat pada tabel 6.

Tabel 6 Rangkuman Validitas Butir Soal Posttest

No	Aspek yang dinilai	Koefisien Validitas Aiken's (V)	Kriteria
1	Materi	1,00	Sangat Valid
2	Konstruksi	1,00	Sangat Valid
3	Bahasa	1,00	Sangat Valid
	Rata-rata Koefisien Validitas Aiken's (V)	1,00	Sangat Valid

Berdasarkan tabel 6 didapatkan hasil bahwa butir soal *posttest* termasuk dalam kriteria sangat valid, sehingga semua butir soal *posttest* layak untuk diujicobakan.

e. Hasil Validasi Angket Respon Peserta Didik

Lembar angket respon yang akan dibagikan kepada peserta didik dinilai oleh ahli materi dan guru kelas V. Adapun hasil penilaian yang diberikan dapat dilihat pada Tabel 7.

Tabel 7 Rangkuman Validitas Angket Respon Peserta Didik terhadap Produk

No	Aspek yang dinilai	% Validitas	Kriteria
1	Isi dan Tujuan	100%	Sangat Valid
2	Konstruksi	93,33%	Sangat Valid
3	Bahasa	100%	Sangat Valid
	Rata-rata keseluruhan	97,77%	Sangat Valid

Berdasarkan tabel 7 didapatkan hasil bahwa angket respon peserta didik termasuk dalam kriteria sangat valid, sehingga angket respon peserta didik layak untuk diujicobakan.

4. Hasil Tahap Implementasi (*Implementation*)

a. Hasil Uji Coba Produk

Pada saat dilakukan uji coba, peneliti meminta peserta didik untuk menginstal aplikasi Assemblr Edu melalui Playstore atau Appstore. Setelah itu, peserta didik melakukan registrasi untuk memiliki akun akses masuk. Apabila peserta didik telah memiliki akun, peserta didik kemudian menscan kode QR

yang telah dibagikan. Setelah itu, peserta didik diarahkan untuk mempelajari materi yang sudah disajikan pada aplikasi Assemblr Edu menggunakan fitur *Augmented Reality*.

b. Hasil Mengerjakan Soal

Posttest

Uji efektivitas dapat diperoleh melalui hasil belajar. Adapun rekapitulasi hasil pengerjaan soal *posttest* dapat dilihat pada tabel 8.

Tabel 8 Rangkuman Hasil Pengerjaan Soal *Posttest*

Kode Peserta Didik	Nilai	Kriteria	Kriteria
A1	100	Baik Sekali	Sangat Efektif
A2	100	Baik Sekali	Sangat Efektif
A3	100	Baik Sekali	Sangat Efektif
A4	100	Baik Sekali	Sangat Efektif
A5	80	Baik Sekali	Efektif
A6	90	Baik Sekali	Sangat Efektif
A7	80	Baik Sekali	Efektif
A8	100	Baik Sekali	Sangat Efektif
A9	80	Baik Sekali	Efektif
A10	100	Baik Sekali	Sangat Efektif
Rata-rata	93	Baik Sekali	Sangat Efektif

Berdasarkan perolehan rata-rata nilai *posttest*, dapat disimpulkan bahwa produk berupa

media pembelajaran berbasis *augmented reality* dikategorikan sebagai produk yang sangat efektif. Media pembelajaran dikatakan sangat efektif apabila hasil belajar peserta didik dapat menunjukkan kemampuan dalam menyampaikan pesan atau isi materi secara baik (Baharun, 2016). Pemberian *posttest* pada peserta didik juga berguna sebagai umpan balik terhadap efektivitas suatu media pembelajaran, karena informasi yang didapatkan dari hasil *posttest* dapat menunjukkan aspek terkait sejauh mana materi dalam media tersebut dikatakan baik dan bermutu (Donuata, 2019).

c. Hasil Angket Respon Peserta Didik

Setelah peserta didik menggunakan produk, mereka diberikan lembar angket untuk mengetahui respon dari peserta didik terhadap produk berupa media pembelajaran berbasis *augmented reality* yang digunakan selama ujicoba berlangsung. Adapun hasil rangkuman angket respon peserta didik dapat dilihat pada tabel 9.

Tabel 9 Rangkuman Hasil Respon Peserta Didik Terhadap Produk

No	Aspek	Perse ntase	Kateg ori	Kriteri a
1	Kualitas Isi dan Tujuan	100%	Sangat Baik	Sangat Praktis
2	Kualitas Teknik	100%	Sangat Baik	Sangat Praktis
3	Kualitas Pembel ajaran	96,66 %	Sangat Baik	Sangat Praktis
	Rata-rata Persentase	98,88 %	Sangat Baik	Sangat Praktis

Berdasarkan tabel didapatkan hasil bahwa angket respon peserta didik termasuk *dalam* kriteria sangat praktis. Media pembelajaran dikatakan praktis apabila respon yang diberikan menunjukkan bahwa media pembelajaran tersebut dapat digunakan di sekolah serta materinya dapat dipahami dengan baik, serta hal ini diberi apresiasi melalui angket respon (Irawan & Muhammad, 2021).

5. Hasil Tahap Evaluasi (Evaluation)

Tahap evaluasi merupakan tahapan akhir dari model ADDIE. Pada tahap evaluasi, produk berupa media pembelajaran berbasis *augmented reality* dinilai dari tahap validasi hingga uji coba. Secara keseluruhan, produk ini sudah cukup sempurna, sehingga layak diujicobakan dalam

pembelajaran SBdP materi tari tradisional.

Produk ini merupakan salah satu media pembelajaran yang membantu pengembangan pembelajaran SBdP materi tari tradisional. Peserta didik dapat memahami materi tari tradisional dan dapat melihat bentuk nyata dari tarian tersebut. Produk ini dicetak dalam bentuk tautan dan *barcode*, sehingga memudahkan peserta didik dalam mempelajari materi yang ada dalam media pembelajaran berbasis *augmented reality*.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan oleh peneliti dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *augmented reality* pada mata pelajaran SBdP materi tari tradisional kelas V SDN 015 Loa Kulu telah memenuhi kriteria valid, praktis dan efektif. Hasil validasi produk oleh ahli media 97,5%, ahli materi 100%, dan guru kelas V 100%, sehingga produk termasuk kategori sangat valid. Hasil angket respon yang diberikan peserta didik terhadap produk telah memenuhi kriteria praktis

dengan rata-rata persentase kepraktisan sebesar 98,88%. Hasil analisis jawaban *posttest* peserta didik telah memenuhi kriteria sangat efektif dengan perolehan rata-rata persentase efektivitas yaitu 93%. Berdasarkan nilai persentase tersebut, media pembelajaran berbasis *augmented reality* dikatakan mampu membantu pemahaman peserta didik terhadap materi tari tradisional dikarenakan terdapat visualisasi berupa media pembelajaran berbasis *augmented reality*.

Adapun beberapa saran yang dapat peneliti sampaikan berdasarkan penelitian yang telah dilakukan yaitu produk berupa media pembelajaran berbasis *augmented reality* diharapkan dapat dikembangkan pada mata pelajaran lain, berlangganan aplikasi Assemblr Edu agar mendapatkan objek 2D dan 3D yang lebih lengkap dan memiliki aplikasi pendukung untuk menambah objek 2D dan 3D agar dapat mengembangkan media pembelajaran berbasis *augmented reality* yang lebih lengkap dan menarik.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, Syahrul, & Muhammad, N. M. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Blender 3D Pada Mata Pelajaran Instalasi Motor Listrik Di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK)*. 1-12.
- Baharun, H. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Pai Berbasis Lingkungan Melalui Model ASSURE*. Cendekia: Journal of Education and Society. 14 (2). 231-246.
- Donuata, P. B. (2019). *Efektivitas Pemberian Pre Test dan Post Test Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Fisika Siswa*. IKIP Muhammadiyah Maumere. 2 (1). 1-7.
- Edu, Assemblr. (2020). *Buku Panduan Guru*.
- Hamzah, A. (2019). *Metode Penelitian & Pengembangan (Research and Development)*. Malang: Literasi Nusantara.
- Irawan, A., & Muhammad A. R. (2021). *Kepraktisan Media Pembelajaran Komik Matematika pada Materi Himpunan Kelas VII SMP/MTS*. Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika. 10 (1). 91-100.
- Ismayani, A. (2020). *Membuat Sendiri Aplikasi Augmented Reality*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Mulyani, N. (2016). *Pendidikan Seni Tari Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Gava Media.
- Pramono, B. A. (2016). *Desain dan Implementasi Augmented Reality Berbasis Web pada Aplikasi Furniture Shopping Manager Sebagai Alat Bantu Belanja Online*. Jurnal Transformatika. 10 (1). 26-33.
- Sustiawati, N. L., Ni, K. L., & Anak, A. A. (2017). *Pengembangan Desain Pembelajaran Seni Tari Di Sekolah Dasar Berbasis Localgenius Knowledge Berpendekatan Integrated Learning*. Mudra Jurnal Seni Budaya. 32 (1). 197-208.