



Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran *Augmented Reality* di Kelas IV SD

Herawati¹, Yustia Suntari², Herlina Usman³, Mahmud Yunus⁴

^{1,2,3,4} Universitas Negeri Jakarta, DKI Jakarta, Indonesia.

DOI: <https://doi.org/10.29303/jcar.v7i3.11525>

Received: 30 Mei 2025

Revised: 13 Juli 2025

Accepted: 20 Juli 2025

Abstract: This research is motivated by issues observed in the learning process of fourth-grade elementary school students, which is still largely dominated by the use of printed textbooks. As a result, students tend to show less interest and face difficulties in understanding the material. The purpose of this study is to identify the learning media needs of fourth-grade students, particularly technology-based media such as augmented reality. This research employs a descriptive qualitative approach, with data collection techniques including classroom observations, interviews with the homeroom teacher and several fourth-grade students, as well as the distribution of questionnaires. The data were analyzed using a descriptive qualitative technique, involving data reduction, data display, and conclusion drawing. The results of the study indicate that students show a high level of interest in visual and interactive learning media, such as augmented reality. Students prefer learning processes that involve images or visualizations, as they are easier to understand and more enjoyable. Based on these findings, it can be concluded that augmented reality-based learning media have significant potential to be implemented in elementary school education, especially in enhancing students' conceptual understanding and learning motivation.

Keywords: Learning media, augmented reality, elementary school, student needs, educational technology

Abstrak: Penelitian ini dilatarbelakangi oleh permasalahan dalam proses pembelajaran di kelas IV sekolah dasar yang masih didominasi oleh penggunaan buku cetak, sehingga siswa kurang tertarik dan mengalami kesulitan memahami materi. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui kebutuhan media pembelajaran yang sesuai bagi siswa kelas IV SD, khususnya media berbasis teknologi seperti augmented reality. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara dengan wali kelas dan beberapa siswa kelas IV, serta penyebaran angket. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa memiliki ketertarikan yang tinggi terhadap media pembelajaran yang bersifat visual dan interaktif, seperti media augmented reality. Siswa menyukai proses belajar yang disertai dengan gambar atau visualisasi karena lebih mudah dipahami dan menyenangkan. Berdasarkan temuan ini, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis augmented reality berpotensi besar untuk diterapkan dalam proses pembelajaran di sekolah dasar, khususnya untuk meningkatkan pemahaman konsep dan minat belajar siswa.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Augmented Reality, Sekolah Dasar, Kebutuhan Siswa, Teknologi Pendidikan.

Pendahuluan

Perkembangan pendidikan menuntut adanya inovasi dalam pembelajaran yang mampu menumbuhkan keterampilan berpikir kritis, kolaboratif, kreatif, serta kemampuan literasi teknologi (Bahtiar et al., 2025; Isma et al., 2022). Perkembangan pendidikan modern menuntut adanya inovasi dalam pembelajaran yang dapat menumbuhkan keterampilan berpikir kritis, kolaboratif, kreatif, serta kemampuan literasi teknologi (Bahtiar et al., 2025; Sumatraputra et al., 2023). Seiring dengan pesatnya kemajuan teknologi, generasi saat ini sangat lekat dengan perangkat digital (Mukti, 2019; Sumatraputra et al., 2023). Hal ini menjadi tantangan tersendiri bagi para pendidik untuk mampu menguasai teknologi (Dhea & Yunus, 2024). Sehingga, tidak hanya peserta didik saja yang dituntut untuk pandai dalam berteknologi tetapi juga pendidik harus lebih maju selangkah dalam berteknologi supaya dapat mengarahkan peserta didiknya dalam menggunakan teknologi dengan baik dan benar (Mardiah et al., 2024).

Saat ini sudah banyak media yang digunakan para pendidik dalam pembelajaran yang dikolaborasikan dengan teknologi (Yustiqvar et al., 2019; Isma et al., 2022). Media pembelajaran sendiri merupakan sesuatu atau sebuah strategi penyampaian informasi dari guru ke siswa (Rozie, 2018). Salah satu bentuk media berbasis teknologi yang memiliki potensi besar dalam meningkatkan kualitas pembelajaran adalah *Augmented Reality* (AR). Teknologi ini memungkinkan pengguna untuk melihat objek digital tiga dimensi yang terintegrasi secara langsung ke dalam dunia nyata (Subagyo et al., 2015). Dalam perspektif konstruktivisme, proses belajar yang efektif terjadi ketika siswa aktif membangun pengetahuannya sendiri melalui pengalaman langsung dan interaksi dengan lingkungan belajar (Nurhidayati, 2017). Pada dasarnya proses belajar siswa sifatnya menyeluruh dan kompleks tidak hanya satu arah saja (Yunus et al., 2013).

Teknologi *Augmented Reality* memberikan peluang untuk menciptakan lingkungan belajar yang imersif, di mana siswa dapat mengamati objek virtual dalam ruang nyata secara visual dan kinestetik (Mukti, 2019; Mardiah et al., 2024). Penggunaan *Augmented Reality* dapat di fasilitasi dengan instruksi audio serta gambar 3D virtual dapat membuat pernyataan-pernyataan abstrak menjadi konkret (Siregar, 2025). Hal ini menjadikan *Augmented Reality* sebagai media yang sesuai untuk diterapkan dalam mata pelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial), sebuah mata pelajaran tematik yang diterapkan dalam Kurikulum Merdeka. IPAS menekankan pembelajaran berbasis pengalaman nyata yang kontekstual dan terintegrasi, sesuai dengan karakteristik berpikir siswa sekolah dasar

yang cenderung melihat sesuatu secara menyeluruh (Cahyanti & Anwar, 2025; Adibah et al., 2024).

Kombinasi tersebut berasal dari pandangan bahwa siswa pada tingkat sekolah dasar cenderung melihat segala sesuatu sebagai satu kesatuan yang utuh (Rahmah & Harhap, 2024). Materi pembelajaran dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada jenjang sekolah dasar dirancang untuk mendorong eksplorasi siswa terhadap fenomena alam dan sosial secara terpadu. Sehingga media pembelajaran yang digunakan sebaiknya mampu merepresentasikan keterkaitan antar konsep secara nyata dan kontekstual (Adibah, et. al, 2024). Bentuk inovasi dalam teknologi pendidikan yang kini semakin banyak dimanfaatkan dalam proses pembelajaran di berbagai jenjang (Arisanti et al., 2024). Hal tersebut mengungkapkan bahwa penggunaan *Augmented Reality* sebagai media bantu belajar yang interaktif dan menarik. Salah satu media yang dinilai relevan untuk mendukung proses ini adalah teknologi *Augmented Reality*, *Augmented Reality* dikenal karena kemampuannya dalam menyajikan visualisasi objek dan peristiwa abstrak secara interaktif (Mukti, 2019; Mardiah et al., 2024; Sumatraputra et al., 2023).

Penelitian mengenai media pembelajaran *Augmented Reality* menjadi krusial karena teknologi ini memungkinkan penyajian materi dalam bentuk objek 3D dan animasi, yang dinilai dapat membantu siswa dalam memahami materi secara lebih efektif (Mukti, 2019). Penggunaan narasi yang dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa terbukti efektif dalam menghubungkan konsep-konsep abstrak dengan pengalaman konkret mereka, sehingga mampu membangun keterlibatan emosional yang lebih kuat selama proses pembelajaran berlangsung (Mardiah et al., 2024). Di lapangan, tantangan masih banyak ditemui, Pendekatan pembelajaran seperti ini juga berkontribusi dalam menyederhanakan konsep-konsep yang bersifat abstrak, misalnya seperti siklus air, sehingga materi menjadi lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa (Safitriana, 2024).

Guru sering kali kesulitan karena terbatasnya media pendukung visual yang tersedia. Pembelajaran masih sangat bergantung pada buku cetak yang minim visualisasi konkret. Hal ini berdampak pada rendahnya pemahaman siswa terhadap konsep-konsep IPAS yang bersifat konseptual dan kontekstual (Ariyani, et. al, 2024). Untuk mengatasi masalah ini, perlu dilakukan analisis kebutuhan secara mendalam terhadap potensi pemanfaatan media *Augmented Reality* dalam pembelajaran IPS. Analisis kebutuhan ini mencakup aspek karakteristik peserta didik, tujuan pembelajaran, ketersediaan infrastruktur, serta hambatan yang dihadapi selama proses belajar berlangsung (Branch,

2009). Jika tahapan ini dilewati, maka risiko ketidaksesuaian media dengan kondisi riil pengguna sangat besar, sehingga media yang dikembangkan berpotensi kurang efektif saat diimplementasikan (Fitri, et. Al, 2025).

Penelitian yang dilakukan oleh Marwa et al. (2023) menunjukkan bahwa guru-guru sekolah dasar memberikan respons positif terhadap mata pelajaran IPAS dalam Kurikulum Merdeka. Mereka memahami esensi integrasi antara IPA dan IPS, dan menilai bahwa IPAS memudahkan proses pembelajaran karena berisi materi esensial yang merupakan irisan dari kedua mata pelajaran. Guru juga menyatakan bahwa IPAS memberi ruang lebih bagi siswa untuk bereksplorasi dan mengembangkan empati serta kepedulian terhadap lingkungan dan sosial. Temuan ini menguatkan urgensi pengembangan media pembelajaran kontekstual seperti *Augmented Reality* agar pembelajaran IPAS dapat dilaksanakan secara lebih efektif dan bermakna.

Penelitian yang dilakukan oleh Herlina (2016) membuktikan bahwa penggunaan metode pembelajaran yang tepat seperti SQ4R dapat meningkatkan pemahaman siswa secara signifikan karena menyajikan proses belajar yang aktif dan menyenangkan. Hal ini sejalan dengan tujuan dari penggunaan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* dalam penelitian ini, yaitu menyediakan pengalaman belajar yang visual, interaktif, dan kontekstual guna memudahkan siswa memahami materi IPAS yang bersifat abstrak. Kedua pendekatan tersebut menekankan pentingnya strategi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar untuk meningkatkan pemahaman konsep secara bermakna. Oleh karena itu, penelitian ini melanjutkan semangat inovatif tersebut dengan fokus pada pemetaan kebutuhan akan media *Augmented Reality* agar pengembangan media selanjutnya tepat guna dan efektif di kelas IV SD.

Penelitian tentang pemanfaatan *Augmented Reality* dalam pembelajaran memang telah banyak dilakukan. Hasilnya menunjukkan bahwa *Augmented Reality* mampu meningkatkan motivasi belajar siswa, memperkuat pemahaman konsep, dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna (Lestari et al., 2023). Namun demikian, sebagian besar studi tersebut lebih menekankan pada tahap pengembangan produk, bukan pada identifikasi kebutuhan secara sistematis di lingkungan sekolah dasar. Terlebih lagi, kajian yang memfokuskan diri pada integrasi *Augmented Reality* dalam konteks mata pelajaran IPAS dalam Kurikulum Merdeka masih sangat terbatas.

Minimnya penelitian yang mengeksplorasi secara langsung pengalaman dan pandangan guru dalam

mengimplementasikan pembelajaran berbasis teknologi, terutama di sekolah dengan keterbatasan fasilitas yang mana sekolah tersebut menandakan adanya celah riset yang penting untuk diisi. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kebutuhan aktual terhadap media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* dalam pembelajaran IPAS kelas IV. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran menyeluruh mengenai kesiapan, tantangan, dan ekspektasi dalam integrasi teknologi *Augmented Reality* di ruang kelas.

Kontribusi utama dari penelitian ini adalah menyediakan dasar yang kuat bagi pengembangan media pembelajaran inovatif yang benar-benar sesuai dengan konteks dan kebutuhan pengguna. Secara praktis, hasil studi ini juga dapat dijadikan acuan oleh guru, pengembang media, dan pengambil kebijakan dalam menyusun strategi pembelajaran berbasis teknologi yang sejalan dengan tujuan Kurikulum Merdeka, yakni pembelajaran berbasis pengalaman, kontekstual, dan teknologi.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif yang bertujuan untuk menggambarkan secara mendalam kebutuhan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* dalam pembelajaran IPAS di kelas IV sekolah dasar. Metode kualitatif digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah, dimana peneliti sebagai instrumen kunci (Sugiyono, 2017). Subjek penelitian ini adalah guru wali kelas IV dan beberapa siswa kelas IV di SD Negeri Cengkareng 01.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan angket. Observasi dilakukan untuk melihat langsung kondisi pembelajaran IPAS di kelas IV, khususnya dalam penggunaan media pembelajaran yang tersedia. Wawancara dilakukan secara mendalam terhadap guru kelas IV untuk mengetahui pengalaman, kendala, dan harapan mereka terhadap media pembelajaran yang digunakan selama ini. Selain itu, angket dibagikan kepada siswa untuk mengetahui respon mereka terhadap hambatan belajar dalam mata pelajaran IPAS pada materi mengenal kekayaan budaya dari 34 provinsi serta mengetahui respon terhadap media pembelajaran yang penulis tawarkan seperti *Augmented Reality*. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif dengan tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan mengacu pada model Miles dan Huberman (2014).

Hasil dan Pembahasan

Hasil observasi yang dilakukan di kelas IV menunjukkan bahwa pembelajaran IPAS pada materi "Mengenal Kekayaan Budaya Indonesia" masih berlangsung secara konvensional, yaitu melalui buku teks dan penjelasan lisan dari guru. Media yang digunakan cenderung bersifat statis, seperti gambar pada buku atau video singkat. Hal ini membuat siswa kurang antusias dan sulit memahami keberagaman budaya dari 34 provinsi di Indonesia karena keterbatasan visualisasi yang mendalam.

Wawancara dilakukan kepada wali kelas IV untuk menggali kebutuhan media pembelajaran. Hasil wawancara menunjukkan bahwa guru merasa perlunya media pembelajaran berbasis teknologi untuk membantu siswa mengenal ragam budaya Indonesia secara visual dan interaktif. Wali kelas juga mengatakan bahwa mayoritas siswa sudah terbiasa menggunakan gadget sehingga penggunaan *Augmented Reality* dianggap memungkinkan dan sesuai dengan karakteristik siswa. Informasi lengkap mengenai hasil wawancara dengan guru wali kelas IV SD Negeri Cengkareng 01 dapat dilihat pada Tabel 1 berikut:

Tabel 1. Tabel hasil wawancara dengan guru wali kelas IV SD Negeri Cengkareng 01

Aspek	Hasil Wawancara
Ketersediaan media	Media pembelajaran masih terbatas pada buku paket dan alat peraga yang ada di sekolah ini. Belum ada media interaktif.
Permasalahan pembelajaran	Siswa cenderung cepat bosan dan tidak bisa membayangkan wujud budaya daerah yang sedang dibahas.
Harapan	Dibutuhkan media yang dapat menampilkan bentuk nyata dari kebudayaan masing-masing provinsi di Indonesia seperti rumah adat, tarian, pakaian daerah.
Teknologi di sekolah	Tersedia jaringan internet dan sebagian besar siswa mempunyai smartphone atau tablet milik sendiri atau orang tuanya.
Usulan media pembelajaran	Guru mendukung media yang ditawarkan penulis yaitu berbasis teknologi seperti <i>Augmented Reality</i> yang dinilai cocok karena bisa menampilkan objek budaya

dalam bentuk 3D yang menarik dan mudah dipahami oleh siswa.

Penulis juga memberikan angket di kelas saat melakukan observasi kepada 27 siswa untuk mengetahui pandangan mereka terhadap materi dan media pembelajaran pada mata pelajaran IPAS, khususnya pada topik "Mengenal Kekayaan Budaya Indonesia." Berikut adalah hasil rekapitulasi angket kebutuhan media pembelajaran. Rekapitulasi hasil angket kebutuhan media pembelajaran pada siswa kelas IV SD Negeri Cengkareng 01 disajikan pada Tabel 2:

Tabel 2. Tabel hasil rekapitulasi angket kebutuhan media pembelajaran di kelas IV SD Negeri Cengkareng 01

Pernyataan	Jumlah siswa setuju	persentase (%)
Saya suka belajar tentang budaya Indonesia.	21	77.78
Saya masih kesulitan membedakan budaya dari tiap provinsi.	27	100
Media pembelajaran yang digunakan saat ini kurang menarik.	20	74.07
Saya ingin belajar budaya dengan media yang bisa menampilkan gambar 3D.	25	92.60
Saya tertarik menggunakan media pembelajaran <i>Augmented Reality</i> .	25	92.60
Media yang menarik bisa membantu saya belajar lebih semangat.	27	100

Perhitungan persentase data kebutuhan dilakukan dengan menggunakan rumus berikut:

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan :

- P = Persentase
- f = Jumlah siswa yang memilih jawaban "setuju"
- n = total siswa kelas IV di SD Negeri Cengkareng 01

Tabel 3. Tabel kategori persentase hasil analisis kebutuhan

Percentase (%)	Kategori
0 - 1.9	Tidak membutuhkan media
2 - 25.9	Sebagian kecil membutuhkan media
26 - 49.9	Hampir dari setengahnya membutuhkan media
50	Setengahnya membutuhkan media
50.1 - 75.9	Lebih dari setengah membutuhkan media
76 - 99.9	Hampir seluruhnya/sebagian besar membutuhkan media
100	Seluruhnya membutuhkan media

Berdasarkan hasil angket analisis kebutuhan, diperoleh skor rata-rata persentase sebesar 89,50%. Rentang persentase antara 76% hingga 99,9% termasuk dalam kategori "sebagian besar membutuhkan media". Dapat disimpulkan bahwa siswa kelas IV di SD Negeri Cengkareng 01 sangat membutuhkan media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif dalam pembelajaran IPAS, khususnya pada materi "Mengenal Kekayaan Budaya Indonesia". Media yang sesuai seperti *Augmented Reality* dinilai mampu meningkatkan minat dan pemahaman siswa (Nurhasanah, et al., 2023; Ramdani, et al., 2025). Berdasarkan data yang diperoleh melalui observasi, wawancara, dan angket, dapat disimpulkan bahwa terdapat kebutuhan yang tinggi terhadap inovasi media pembelajaran pada materi "Mengenal Kekayaan Budaya Indonesia".

Sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi karena bentuk penyajian yang kurang menarik dan abstrak. Pernyataan ini didukung oleh penelitian yang dilakukan Kaltsum (2017) bahwa alat peraga dan media yang dipakai jika dirancang lebih inovatif dan kreatif dapat memudahkan pemahaman terhadap suatu yang abstrak. Senada dengan pernyataan Saputro dan Lumbantoruan (2020), pemanfaatan media dalam proses pembelajaran dapat membantu siswa dalam memahami materi yang bersifat abstrak, sekaligus berperan dalam meningkatkan semangat dan motivasi belajar mereka. Menurut Azuma (1997), *Augmented Reality* adalah teknologi yang memungkinkan pengguna melihat dunia nyata dengan penambahan objek virtual secara langsung dan *real-time*. Hal ini menjadikan *Augmented Reality* sangat potensial dalam menjembatani konsep abstrak menjadi visualisasi konkret yang mudah dipahami siswa.

Media pembelajaran memainkan peran yang sangat penting dalam meningkatkan efektivitas proses belajar, menyesuaikan dengan berbagai gaya belajar siswa, serta membantu menghubungkan konsep-konsep

yang bersifat abstrak dengan pengalaman nyata. Seiring dengan perkembangan teknologi, media pembelajaran juga mengalami kemajuan yang signifikan dan kini menjadi komponen yang semakin vital dalam menunjang kegiatan pendidikan (Saputra, 2023). Hasil wawancara menguatkan bahwa guru juga menyadari pentingnya menghadirkan media pembelajaran yang mampu memvisualisasikan objek budaya secara nyata dan menarik. Media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* (AR) dianggap sebagai solusi yang tepat karena dapat menampilkan objek 3D dari rumah adat, pakaian tradisional, alat musik, tarian, dan lainnya secara interaktif.

Siswa menyatakan tertarik menggunakan *Augmented Reality*, dan percaya bahwa media tersebut dapat meningkatkan semangat belajar mereka. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *Augmented Reality* tidak hanya relevan dengan kebutuhan kurikulum, tetapi juga sesuai dengan karakteristik siswa generasi digital saat ini. Keterlibatan siswa dalam pembelajaran merupakan faktor penting yang sangat berpengaruh terhadap hasil belajar. Dalam konteks ini, media *Augmented Reality* (AR) menawarkan pendekatan yang imersif dan interaktif, sehingga mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih hidup dan kontekstual.

Penelitian oleh Billinghurst dan Duenser (2012) menunjukkan bahwa penggunaan *Augmented Reality* dalam pendidikan dapat meningkatkan minat belajar, memperbaiki daya ingat siswa, dan membantu dalam memahami materi kompleks. Relevansi ini sejalan dengan temuan dalam penelitian ini, di mana siswa menyatakan bahwa penggunaan media *Augmented Reality* dalam pembelajaran IPAS, khususnya pada materi "Mengenal Kekayaan Budaya Indonesia", dapat meningkatkan pemahaman mereka terhadap objek-objek budaya yang sulit divisualisasikan hanya dengan teks atau gambar statis. Teori Kognitif Multimedia oleh Mayer (2001) menjelaskan bahwa pembelajaran akan lebih efektif ketika informasi disampaikan melalui saluran visual dan verbal secara bersamaan. *Augmented Reality* sebagai media yang menggabungkan teks, suara, animasi, dan objek 3D dalam satu tampilan terpadu, secara langsung mendukung teori ini. Dengan demikian, pembelajaran tidak hanya menjadi lebih menarik, tetapi juga lebih bermakna dan berkesan bagi siswa.

Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Rizky et al. (2019) dalam konteks pembelajaran IPS juga menemukan bahwa media *Augmented Reality* mampu meningkatkan keterlibatan aktif siswa, karena teknologi ini memberi ruang untuk eksplorasi dan interaksi. Hal ini memperkuat argumen bahwa dalam pembelajaran IPAS yang menuntut pemahaman terhadap keragaman

budaya, artefak, pakaian adat, rumah tradisional, hingga alat musik daerah, media berbasis *Augmented Reality* sangat cocok digunakan untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih nyata dan mendalam. Dari sisi karakteristik siswa, generasi saat ini yang dikenal sebagai Generasi Alfa dan Z sangat akrab dengan teknologi digital.

Menurut Prensky (2001), generasi Alfa dan generasi Z adalah "digital natives" yang terbiasa belajar melalui media visual, interaktif, dan berbasis teknologi. Sehingga penggunaan media seperti *Augmented Reality* sangat cocok dengan cara belajar siswa masa kini yang cenderung cepat bosan dengan metode ceramah atau buku teks saja. Kesesuaian antara media *Augmented Reality* dan gaya belajar siswa ini juga mendukung temuan dari Putra et al. (2021) yang menyatakan bahwa inovasi media pembelajaran berbasis teknologi mampu meningkatkan motivasi intrinsik siswa. Motivasi ini menjadi pendorong utama bagi keberhasilan proses pembelajaran yang bermakna dan berkelanjutan.

Berdasarkan hasil angket analisis kebutuhan, dapat disimpulkan bahwa siswa kelas IV di SD Negeri Cengkareng 01 memerlukan media pembelajaran yang praktis dan menarik untuk mendukung semangat belajar mereka, khususnya dalam mata pelajaran IPAS pada materi "Mengenal Kekayaan Budaya Indonesia." Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan media inovatif seperti *Augmented Reality* menjadi solusi yang relevan untuk membantu siswa memahami materi secara lebih visual, interaktif, dan menyenangkan, serta sesuai dengan karakteristik generasi pembelajar digital saat ini. Secara keseluruhan, hasil penelitian ini tidak hanya memperkuat teori dan temuan sebelumnya, tetapi juga menegaskan pentingnya inovasi dalam media pembelajaran, khususnya untuk materi IPAS yang bersifat kontekstual dan kultural. Penggunaan media *Augmented Reality* terbukti mampu memenuhi kebutuhan siswa akan pembelajaran yang menarik, mendukung gaya belajar mereka, serta memperkaya pemahaman mereka terhadap kekayaan budaya bangsa.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan untuk menganalisis kebutuhan media pembelajaran pada mata pelajaran IPAS dengan materi "Mengenal Kekayaan Budaya Indonesia", dapat disimpulkan bahwa siswa kelas IV di SD Negeri Cengkareng 01 sangat membutuhkan media pembelajaran yang interaktif dan tidak monoton. Hasil observasi menunjukkan bahwa pembelajaran masih bersifat konvensional dan kurang mampu menggambarkan kekayaan budaya secara visual dan menarik. Wawancara dengan wali kelas mengungkapkan bahwa

terdapat hambatan dalam menyampaikan materi karena keterbatasan media visual yang tersedia.

Guru setuju dengan solusi media yang ditawarkan penulis yaitu media pembelajaran terintegrasi *Augmented Reality* (AR) yang akan membantu dalam menampilkan materi berbentuk tiga dimensi secara nyata dan menarik. Hasil angket yang diberikan kepada 27 siswa, diperoleh rata-rata persentase sebesar 89,50%, yang mengindikasikan bahwa sebagian besar siswa membutuhkan media pembelajaran yang lebih inovatif dan visual. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* sangat relevan dan dibutuhkan dalam proses pembelajaran IPAS, khususnya pada topik kekayaan budaya Indonesia, guna meningkatkan efektivitas dan keterlibatan siswa dalam belajar.

Referensi

- Adibah, F. N., Hairunnisa, S. N., Purwanto, V. D., Marini, A., & Yunus, M. (2024). Kajian Literatur Penggunaan Media Flashcard Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Ilmiah*, 4(3), 133-144.
- Ariyani, O. B., Renata, R., Wardoyo, R. P., Marini, A., & Yunus, M. (2024). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Dalam Pembelajaran IPS di SD. *Jurnal Penelitian Multidisiplin Terpadu*, 8(12).
- Subagyo, A., & Lestari, T. L. (2015). Pengenalan rumus bangun ruang matematika berbasis augmented reality. *Prosiding SNATIF*, 29.
- Azuma, R. T. (1997). A survey of augmented reality. *Presence: Teleoperators and Virtual Environments*, 6(4), 355-385.
- Bahtiar, B., Putra, I. P., & Sari, I. Y. (2025). Implementasi teknologi pembelajaran di era Society 5.0 untuk meningkatkan literasi digital siswa. *Jurnal Classroom Action Research*, 7(1), 1-13.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York: Springer New York, NY.
- Budiyono. (2020). Inovasi Pemanfaatan Teknologi Sebagai Media Pembelajaran di Era Revolusi 4.0. *Jurnal Kependidikan : Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran*.
- Cahyanti, N. P., & Anwar, R. B. (2025). Pengembangan media interaktif untuk pembelajaran tematik di SD. *Jurnal Classroom Action Research*, 7(1), 23-35.
- Cantika Dinda Karisma, Y. E. (2023). Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Matematika Bangun Ruang pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar.

- JURNAL PEMIKIRAN DAN PENGEMBANGAN SEKOLAH DASAR, 269.
- Dea Anjelia Rahmah, R. D. (2024). Analisis Kesulitan Belajar Siswa pada Pembelajaran IPA Kurikulum Merdeka Belajar di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 1246-1253.
- Efa Salmaiyyah Faridlotul Janah, M. N. (2024). Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Pada Materi Pencernaan Kelas V SDN Majoroto 2. SEMNAS PENDIDIKAN DAN PEMBELAJARAN.
- Fifi Arisanti, J. S. (2024). Penggunaan Teknologi Augmented Dengan Pendekatan Studi Eksploratif Reality Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini. *Journal Of Early Childhood Education Studies*.
- Fitri, A. A., Trianingsih, M., Ifadha, R. D., Marini, A., & Yunus, M. (2025). Penerapan Pendekatan Saintifik dalam Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Indonesian Research Journal on Education*, 5(1), 99-106.
- Herlina. (2016). Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Bahasa Inggris Melalui SQ4R. *Jurnal Ilmiah VISI PPTK PAUDNI*, 29-35.
- Isma, N. F., Santoso, S., & Wibowo, F. C. (2022). Pengembangan media pembelajaran berbasis augmented reality untuk meningkatkan keterampilan abad 21. *Jurnal Classroom Action Research*, 5(2), 110-118.
- Ivon Arisanti, R. M. (2024). Peran Aplikasi Artificial Intelligences Ai Dalam Mengembangkan Dan Meningkatkan Kompetensi Profesional Dan KreatifitasPendidik Di Era Cybernetics 4.0. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 5195-5205.
- Kaltsum, H. U. (2017). Pemanfaatan Alat Peraga Edukatif Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Sekolah Dasar. *University Research Colloquium*.
- Mardiah, A., Fadillah, R., & Khairiyah, R. (2024). Implementasi augmented reality pada pembelajaran IPAS sekolah dasar. *Jurnal Classroom Action Research*, 6(1), 43-51.
- Mark Billinghurst, A. D. (2012). Augmented Reality in the Classroom. *IEEE*.
- Mayer, R. (2001). *Multimedia Learning*. New York: New York: Cambridge University Press.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldana, J. (2014). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook* (3rd ed.). SAGE Publications.
- Mukti, F. D. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality (Ar) Di Kelas V Mi Wahid Hasyim. *Elementary: Islamic Teacher Journal*, 299-320.
- Neneng Widya Sopa Marwa, H. U. (2023). Persepsi Guru Sekolah Dasar Terhadap Mata Pelajaran IPAS Pada Kurikulum Merdeka. *Metode Didaktik : Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 54-65.
- Nurhasanah, N., Hayati, L., Salsabila, N. H., & Amrullah. (2023). Pengembangan media pembelajaran berbasis augmented reality dengan menggunakan pendekatan etnomatematika materi bangun ruang sisi datar. *Journal of Classroom Action Research*, 5(4), 260-266.
- Nurhidayati, E. (2017). Pedagogi Konstruktivisme Dalam Praksis Pendidikan Indonesia. *Indonesian Journal Of Educational Counseling*.
- P. A. Saputro, J. H. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Articulate Storyline Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kelas VIII. *Jurnal Pendidikan, Matematika dan Sains*, 35-49.
- Prensky, M. (2001). Digital natives, digital immigrants part 1. *On The Horizon*.
- Ramdani, A., Hakim, A., Sukarso, A. A., Arizona, K., & Yustiqvar, M. (2025). Pelatihan Penggunaan Media Augmented Reality (AR) Berbasis Kearifan Lokal bagi Guru sebagai penguat Profil Pelajar Pancasila untuk Menunjang Kualitas Pendidikan Berkelanjutan (ESDGs). *Jurnal Pengabdian Magister Pendidikan IPA*, 8(1), 243-248.
- Ranida Seviana, F. R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality Pada Pembelajaran Geografi Materi Planet Di Tata Surya. *Jurnal Kajian Ilmu dan Pendidikan Geografi*, 198-205.
- Rozie, F. (2018). PERSEPSI GURU SEKOLAH DASAR TENTANG PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN SEBAGAI ALAT BANTU PENCAPAIAN TUJUAN PEMBELAJARAN. *Widyagogik : Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 8.
- Safitriana, D. I. (2025). Kisah Di Balik Hujan : Pemahaman Anak-anak Tentang Fenomena Cuaca dalam Pembelajaran IPAS di MIS Wonoyoso. *Jurnal Ilmu Pendidikan, Bahasa, Sastra dan Budaya*, 283-295.
- Samatraputra, A. S., Zaini, M., & Herawati, D. (2023). Peran media pembelajaran augmented reality dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa SD. *Jurnal Classroom Action Research*, 6(1), 59-68.
- Septi Renata, M. M. (2023). ANALISIS KEBUTUHAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS AUGMENTED REALITY DI SD NEGERI WATES. *Proceeding SEMNAS-TP*.

Siregar, S. (2025). Augmented Reality as a Learning Media for Islamic Education to Improve Students' Understanding of Prayer Procedures at SD Negeri 1205 Silenjeng. *Journal of Media and Learning Technology*, 66.

Siti Nazilah, F. S. (2021). Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Untuk Pengenalan Landmark Negara-Negara ASEAN Berbasis Android Dengan Menggunakan Metode Marker Based Tracking. *Jurnal IKRA-ITH INFORMATIKA*.

Sumatraputra, A. S., Zaini, M., & Herawati, D. (2023). Pemanfaatan augmented reality untuk pembelajaran sains terpadu di sekolah dasar. *Jurnal Classroom Action Research*, 6(2), 80-91.

Yunus, M., Si, F. M., & Nafiaty, D. A. (2013). Pengaruh Pemberian Motivasi Belajar oleh Guru Terhadap Prestasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS di SMP NU 01 Hasyim Asy'ari Tarub Tahun Pelajaran 2012-2013. *OSF. Io*.

Yustiqvar, M., Hadisaputra, S., & Gunawan, G. (2019). Analisis penguasaan konsep siswa yang belajar kimia menggunakan multimedia interaktif berbasis green chemistry. *Jurnal Pijar Mipa*, 14(3), 135-140.

Zain, A. A., & Putra, W. P. (2021). Analisis kebutuhan pengembangan media PowerPoint interaktif sebagai media pembelajaran tematik kelas V SD. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran ke-SD-an*, 75-81.