

PEMANFAATAN MEDIA *AUGMENTED REALITY* PADA PEMBELAJARAN IPAS MATERI KERAGAMAN BUDAYA INDONESIA YANG *JOYFUL* DAN *MEANINGFUL*

**Zetti Finali^{1*}, Siti Masrifatul Fitriyah², Chandra Ayu Proborini³,
Isvina Unaizahroya⁴**

^{1,3,4}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas Jember, Jember, Indonesia

²Pendidikan Bahasa Inggris, FKIP, Universitas Jember, Jember, Indonesia

*E-mail: zetti.fkip@unej.ac.id

ABSTRAK

Pembelajaran IPAS di sekolah dasar masih menghadapi tantangan keterbatasan media interaktif yang kontekstual, menarik, dan mampu mengakomodasi kebutuhan abad ke-21. Keragaman budaya Indonesia sebagai materi pembelajaran memerlukan pendekatan yang *joyful* (menyenangkan) dan *meaningful* (bermakna) serta mendukung literasi bilingual. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru dan pemahaman siswa melalui pemanfaatan media *Augmented Reality* (AR) bilingual pada pembelajaran IPAS. Program dilaksanakan bersama KKG 02 Kebondalem Banyuwangi melalui tahapan koordinasi, pelatihan guru, pendampingan implementasi di kelas, serta evaluasi menggunakan instrumen *pre-test* dan *post-test*. Media yang dikembangkan berupa *flashcard* AR bilingual dengan konten keragaman budaya Indonesia. Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada rata-rata skor pemahaman siswa (*mean pre-test* = 3,25; *mean post-test* = 4,48) dan guru (*mean pre-test* = 3,02; *mean post-test* = 4,16). Kegiatan pengabdian ini efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran IPAS yang lebih interaktif dan bermakna, sekaligus memperkuat kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran berbasis AR.

Kata Kunci: *Augmented Reality*; IPAS; Pembelajaran Menyenangkan dan Bermakna.

ABSTRACT

The learning of Natural and Social Sciences (IPAS) in elementary schools still faces several challenges due to the limited access to contextual and engaging interactive media that can accommodate the 21st-century learning. The limited access to contextual and interactive learning media may hinder teachers' ability to create engaging, meaningful, and student-centered learning experiences. Therefore, teachers need to be supported in developing and utilizing innovative, contextual, and interactive learning media that integrate technology with relevant learning content in the context of teaching the core materials in IPAS, such as Indonesia's cultural diversity. This community service program aimed to enhance teachers' competence and students' understanding through the utilization of bilingual Augmented Reality (AR) media in IPAS. The program was implemented in collaboration with the teachers' working community (KKG) 02 Kebondalem, Banyuwangi, through several stages: coordination, teacher training, classroom implementation mentoring, and

evaluation using pre-post test instruments. The developed product was a set of bilingual AR flashcards containing Indonesian cultural diversity content. The evaluation results indicated significant improvements in students' understanding (pre-test mean = 3.25; post-test mean = 4.48) and teachers' competence (pre-test mean = 3.02; post-test mean = 4.16). These results suggest that this community service program is effective in improving the quality of IPAS learning to become more interactive and meaningful, while simultaneously strengthening teachers' competencies in integrating AR-based learning technologies.

Keywords: *Augmented Reality; Bilingual Learning; Natural and Social Sciences (IPAS); Joyful and Meaningful Learning.*

Article History:	
Diterima	: 09-07-2026
Disetujui	: 31-07-2026
Diterbitkan Online	: 15-08-2026

PENDAHULUAN

1. Analisis Situasi

Pendidikan dasar memiliki peran strategis dalam membentuk kompetensi abad ke-21, termasuk kemampuan berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan literasi digital yang esensial bagi peserta didik. Untuk merespon kebutuhan tersebut, kebijakan Kurikulum Merdeka menekankan pembelajaran yang berpihak pada peserta didik—memberi ruang bagi guru untuk merancang proses pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan, minat, dan potensi siswa sehingga pencapaian pembelajaran menjadi lebih bermakna (Panduan Pembelajaran dan Asesmen, 2025; Unaizahroya et al., 2022). Salah satu pendekatan yang menjanjikan untuk membuat pembelajaran lebih kontekstual, menarik, dan bermakna adalah pemanfaatan teknologi pembelajaran interaktif seperti *Augmented Reality* (AR). Tinjauan literatur menunjukkan bahwa AR dapat meningkatkan keterlibatan siswa (*engagement*), representasi visual konsep, dan pengalaman belajar yang konkret sehingga berpotensi meningkatkan pemahaman konsep (Fonseca et al., 2025; Rong & Yu, 2022).

Konsep *joyful learning* (pembelajaran yang menyenangkan) menekankan pentingnya suasana belajar yang memotivasi, memberikan pengalaman emosional positif, dan mendukung keterlibatan aktif siswa, sehingga aspek ini relevan ketika AR diintegrasikan ke pembelajaran untuk menumbuhkan minat dan makna (Nesbitt et al., 2023). Secara filosofis, prinsip pembelajaran yang berpusat pada murid dan memberi keleluasaan bagi perkembangan potensi tiap anak sejalan dengan gagasan Tut Wuri Handayani oleh Ki Hajar Dewantara, yang menempatkan guru sebagai fasilitator yang mendukung perkembangan kodrat peserta didik (Claramita, 2016). Nilai-nilai ini sejalan dengan tujuan Kurikulum Merdeka yang memberi otoritas pedagogis kepada guru untuk menyesuaikan pembelajaran.

Di konteks lokal, mitra pengabdian, KKG 02 Kebondalem, Banyuwangi, menunjukan kondisi adanya keterbatasan media pembelajaran interaktif yang menggabungkan konten budaya lokal dan penguatan literasi bilingual. Diskusi dan observasi awal menunjukkan kebutuhan konkret: (1) media kontekstual untuk materi keragaman budaya Indonesia; (2) penguatan kapasitas guru dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran; dan (3) model pendampingan yang mendukung keberlanjutan praktik pembelajaran. Upaya dalam

meningkatkan kualitas pembelajaran di era teknologi saat ini, sering dilakukan oleh guru di KKG dengan menggunakan media video dari Youtube. Hal ini di awal terasa bagus, namun semakin lama sudah menjadi hal yang biasa karena siswa dapat mengakses Youtube dengan mudah dari rumah. Kondisi seperti ini membuat pembelajaran menjadi kurang menarik dan perlu penyesuaian terkait media-media berbasis digital. Berdasarkan tinjauan kebijakan, bukti empiris, dan kondisi lapangan, program pengabdian ini dirancang untuk mengembangkan dan mendampingi pemanfaatan media AR bilingual pada pembelajaran IPAS (*Natural and Social Sciences learning*) materi keragaman budaya Indonesia, dengan tujuan meningkatkan keterlibatan siswa, pemahaman konsep, serta kompetensi guru dalam integrasi teknologi pembelajaran.

2. Permasalahan Mitra dan Solusi yang Ditawarkan

Berdasarkan koordinasi dengan mitra, permasalahan harus ditangani segera di antaranya, Pertama, kurang optimalnya penggunaan media pembelajaran. Guru-guru biasanya hanya menggunakan video dari Youtube, hal ini kurang menarik karena siswa sudah terbiasa baik di sekolah maupun di rumah serta terbatasnya kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi. Kedua, arus teknologi membuat siswa terpapar budaya global. Siswa kurang mengenal dan memahami keragaman budaya Indonesia dan cenderung lebih mengenal budaya asing dengan adanya arus teknologi media internet yang mudah diakses. Ketiga, kurangnya kompetensi dalam menggabungkan pembelajaran berwawasan global serta kurangnya media atau bahan ajar bilingual untuk siswa. Keempat, kurangnya kompetensi dalam mengintegrasikan pembelajaran yang menerapkan unsur *meaningful* dan *joyful*. Terakhir, kurangnya kemampuan dan rasa percaya diri siswa dalam berpendapat saat pembelajaran serta kurangnya kompetensi dalam mengintegrasikan teknologi, materi, dan metode dalam pembelajaran yang memberikan pengalaman bermakna dan menyenangkan.

Berdasarkan rumusan permasalahan di atas, solusi yang ditawarkan dalam kegiatan pengabdian ini adalah pengembangan dan penerapan media pembelajaran AR bilingual yang mengintegrasikan teknologi, materi IPAS, budaya Indonesia, dan pembelajaran bahasa Inggris. Media dikembangkan dalam bentuk *flashcard* interaktif yang dilengkapi objek 3D, visual, serta narasi dalam bahasa Indonesia dan bahasa Inggris sehingga dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Untuk meningkatkan kompetensi guru, kegiatan dilengkapi dengan pelatihan dan pendampingan dalam mengoperasikan serta mengintegrasikan media AR ke dalam pembelajaran IPAS.

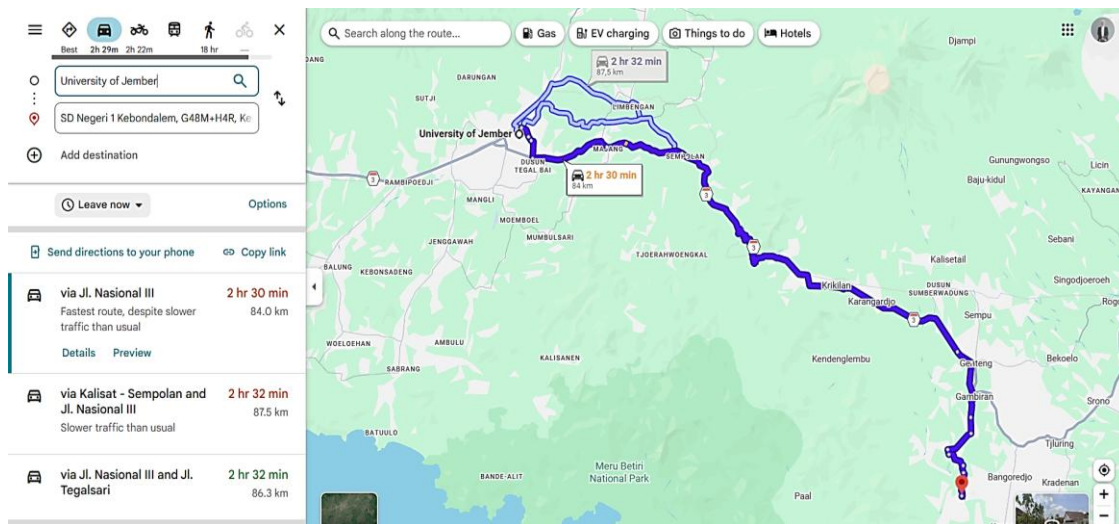
Dalam kegiatan pengabdian ini, dosen dari PT dan guru-guru dari 6 sekolah yang tergabung dalam KKG berkolaborasi dalam memanfaatkan teknologi berupa AR dalam bentuk media pembelajaran. Konten materi dalam media AR tersebut dibuat secara bilingual dan di dalamnya bermuatan budaya bangsa dengan tetap memperhatikan kurikulum yang berlaku, sehingga sesuai dengan capaian pembelajaran yang telah dirumuskan. Selain itu, rancangan implementasinya akan dipandu dalam modul ajar yang *meaningful dan joyful*. Siswa akan belajar dengan senang tanpa menyadari mereka sesungguhnya sedang belajar. Pembelajaran bermakna akan tercipta melalui kegiatan-kegiatan yang menyenangkan.

METODE PELAKSANAAN KEGIATAN

1. Waktu, Lokasi, dan Peserta Kegiatan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan selama 3 bulan (Mei-Juli 2025) bertempat di SDN 1 Kebondalem, kecamatan Bangorejo, kabupaten Banyuwangi, sebagai sekolah yang menjadi lokasi pelaksanaan kegiatan Kelompok Kerja Guru (KKG) Gugus 02 Kebondalem.

Peserta kegiatan berjumlah 17 guru sekolah dasar yang berasal dari enam sekolah anggota KKG Gugus 02 Kebondalem, yaitu SDN 1, SDN 2, SDN 4, SDN 5, SDN 6, dan SDN 7 Kebondalem. Kegiatan dilaksanakan oleh tim pengabdian yang terdiri atas tiga orang dosen dengan dukungan mahasiswa sebagai pendamping teknis selama proses pelatihan, implementasi media, dan evaluasi kegiatan.



Gambar 1. Peta Lokasi kegiatan PKM.

Gambar 1 menunjukkan rute perjalanan dari Universitas Jember menuju SD Negeri 1 Kebondalem, kecamatan Bangorejo, kabupaten Banyuwangi, dengan jarak sekitar 84 km dan waktu tempuh kurang lebih 2 jam 30 menit melalui jalur utama. Lokasi mitra berjarak sekitar $\pm$ 84 km dari Kampus Universitas Jember.

2. Instrumen Kegiatan

Evaluasi ketercapaian program dilakukan menggunakan instrumen kuesioner yang diberikan sebelum (*pre-test*) dan setelah (*post-test*) pelaksanaan kegiatan. Instrumen disusun berdasarkan tujuan program pengabdian, yaitu mengukur peningkatan pemahaman peserta terhadap pemanfaatan media AR bilingual dalam pembelajaran IPAS serta kesiapan guru mengimplementasikannya pada proses pembelajaran. Instrumen menggunakan skala Likert lima tingkat dengan kategori sangat setuju, setuju, cukup setuju, tidak setuju, dan sangat tidak setuju. Kuesioner terdiri atas 10 butir pernyataan yang mencakup empat indikator utama, yaitu: (1) pemahaman konsep media AR dalam pembelajaran, (2) kemampuan mengoperasikan media AR bilingual, (3) kemampuan mengintegrasikan media AR ke dalam pembelajaran IPAS materi Keragaman Budaya Indonesia, dan (4) persepsi guru terhadap kebermanfaatan media dalam menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, bermakna (*meaningful*), dan menyenangkan (*joyful*). Selain kuesioner, evaluasi juga dilakukan melalui observasi selama pelaksanaan kegiatan, diskusi reflektif, serta dokumentasi produk media yang dihasilkan peserta sebagai data pendukung ketercapaian program.

Data hasil *pre-test* dan *post-test* dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan menghitung nilai rata-rata masing-masing indikator sebelum dan sesudah pelaksanaan kegiatan. Selanjutnya dilakukan perbandingan skor

untuk mengetahui peningkatan kompetensi peserta setelah memperoleh pelatihan. Sementara itu, data hasil observasi, diskusi, dan dokumentasi dianalisis secara deskriptif kualitatif untuk memperkuat interpretasi terhadap perubahan kemampuan guru dalam memanfaatkan media AR bilingual pada pembelajaran IPAS.

3. Tahapan Kegiatan

Pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan pendekatan *Community Based Participatory Development* (CBPD) yang menempatkan mitra sebagai subjek aktif dalam setiap tahapan kegiatan. Mitra pengabdian adalah Kelompok Kerja Guru (KKG) 02 Kebondalem, kabupaten Banyuwangi. Pendekatan ini dipilih untuk memastikan bahwa pengembangan dan implementasi media AR bilingual sesuai dengan kebutuhan guru serta karakteristik pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui beberapa tahapan sebagai berikut.

a. Koordinasi dan identifikasi Kebutuhan Mitra

Tahap awal diawali dengan koordinasi bersama pengurus KKG dan guru mitra untuk menyamakan persepsi mengenai tujuan, luaran, serta mekanisme pelaksanaan program. Pada tahap ini juga dilakukan identifikasi kebutuhan melalui diskusi dan wawancara untuk memperoleh informasi mengenai kondisi pembelajaran IPAS, penggunaan media pembelajaran berbasis digital, serta kebutuhan guru terhadap media yang mampu mengintegrasikan penguatan literasi budaya dan pengenalan bahasa Inggris pada pembelajaran.

b. Analisis Kebutuhan dan Pengembangan Media AR Bilingual

Berdasarkan hasil identifikasi kebutuhan, tim mengembangkan media pembelajaran berupa AR bilingual dalam bentuk *flashcard* yang memuat materi Keragaman Budaya Indonesia sesuai capaian pembelajaran IPAS. Pengembangan media meliputi penyusunan konten materi, ilustrasi visual, objek tiga dimensi (3D), narasi dwibahasa (bahasa Indonesia dan bahasa Inggris), serta integrasi seluruh komponen ke dalam aplikasi AR berbasis Android.

c. Pelatihan Pemanfaatan Media AR Bilingual

Media yang telah dikembangkan selanjutnya diperkenalkan kepada guru melalui kegiatan pelatihan. Materi pelatihan mencakup pengenalan konsep AR dalam pembelajaran, praktik penggunaan aplikasi dan *flashcard*, serta strategi mengintegrasikan media AR bilingual ke dalam pembelajaran IPAS yang bermakna (*meaningful learning*) dan menyenangkan (*joyful learning*).

d. Pendampingan Implementasi Media

Setelah pelatihan, tim pengabdian mendampingi guru dalam mengimplementasikan media AR bilingual pada pembelajaran IPAS di kelas. Pendampingan dilakukan untuk memastikan media dapat digunakan secara optimal serta membantu guru mengatasi kendala teknis maupun pedagogis yang muncul selama proses pembelajaran berlangsung.

e. Evaluasi dan Tindak Lanjut

Evaluasi kegiatan dilakukan untuk mengetahui ketercapaian tujuan pengabdian melalui pemberian kuesioner sebelum (*pre-test*) dan sesudah (*post-test*) pelatihan kepada guru serta siswa. Instrumen yang digunakan berupa angket skala Likert lima tingkat. Selain data kuantitatif, evaluasi juga diperkuat melalui observasi selama pembelajaran, wawancara singkat, dan refleksi

bersama guru untuk memperoleh masukan sebagai dasar penyempurnaan media dan perencanaan tindak lanjut program.

f. Diseminasi Hasil

Tahap akhir dilakukan melalui diseminasi hasil kegiatan kepada mitra dengan menyerahkan produk media AR bilingual beserta panduan penggunaannya. Diseminasi bertujuan untuk mendorong keberlanjutan pemanfaatan media pada kegiatan pembelajaran maupun forum KKG sehingga dampak program dapat terus berkembang setelah kegiatan pengabdian selesai dilaksanakan.

HASIL KEGIATAN DAN PEMBAHASAN

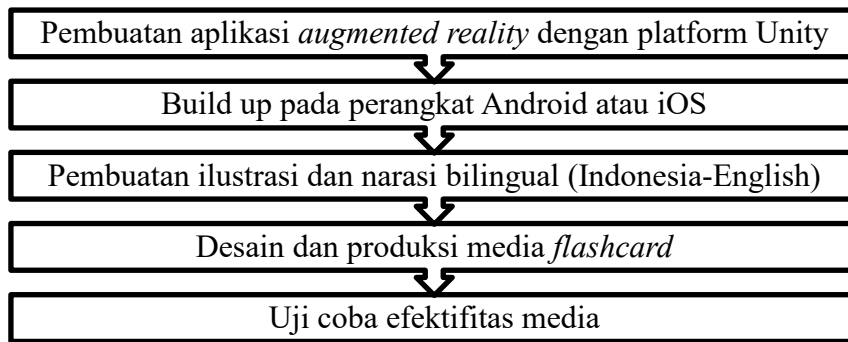
Dalam program pengabdian masyarakat ini dilaksanakan bersama Kelompok Kerja Guru (KKG) 02 Kebondalem, Banyuwangi, yang melibatkan guru dan siswa sekolah dasar yang masuk dalam kelompok KKG 02 Kebondalem, Banyuwangi. Media pembelajaran yang dikembangkan berupa *flashcard Augmented Reality* bilingual dengan konten keragaman budaya Indonesia. Hasil pelaksanaan kegiatan dapat disajikan sesuai dengan tahapan berikut.

1. Partisipasi Mitra dalam Pelaksanaan Program

Tahap pertama koordinasi dan sosialisasi program dengan mitra, yakni KKG 02 Gugus Kebondalem, terlaksana dengan baik dan menghasilkan kesepahaman konseptual antara tim pengabdian dan mitra terkait urgensi penguatan pembelajaran IPAS melalui media inovatif. Mitra menunjukkan tingkat partisipasi yang tinggi dan menyatakan kesiapan untuk mendukung serta mengimplementasikan program, yang menjadi landasan legitimasi sekaligus komitmen kolektif antara tim akademik dan praktisi di lapangan. Partisipasi mitra selanjutnya terlihat pada tahap identifikasi kebutuhan, yang dilakukan melalui survei dan wawancara kepada guru serta siswa SD di Gugus Kebondalem. Hasil identifikasi menunjukkan bahwa mitra membutuhkan: (1) media pembelajaran IPAS yang lebih interaktif, mudah digunakan, dan kontekstual dengan budaya lokal maupun nasional; (2) media pembelajaran berbasis teknologi visual, karena siswa dinilai lebih tertarik pada jenis media tersebut; dan (3) pemanfaatan perangkat dasar (*smartphone/tablet*) yang telah dimiliki sebagian besar sekolah mitra untuk menjalankan aplikasi AR. Masukan-masukan ini menjadi dasar penting dalam perancangan media AR bilingual pada tahap berikutnya, sekaligus menunjukkan keterlibatan aktif mitra sejak tahap perencanaan program.

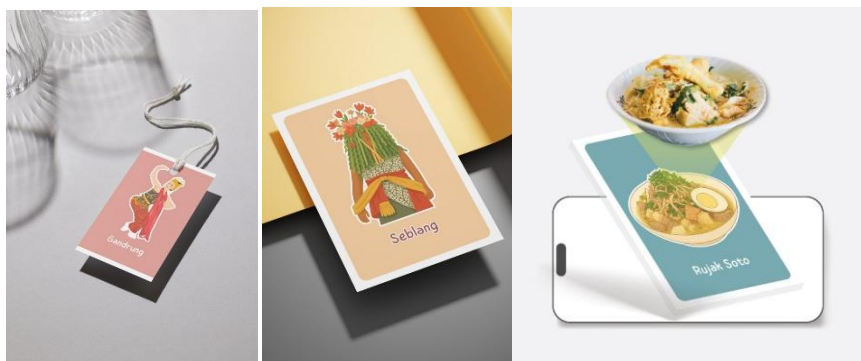
2. Pengembangan Media *Augmented Reality* (AR) Bilingual

Tahap ini mencakup pembuatan desain visual, ilustrasi, narasi, serta kartu marker AR sampai pada uji coba efektifitasnya. Proses pembuatan aplikasi AR menggunakan platform Unity diawali dengan pencarian objek 3D yang sesuai kebutuhan sebagaimana tampak pada Gambar 2 dan 3.



Gambar 2. Tahapan Pengembangan Media.

Pada tahap ini, pencarian objek 3D dilakukan melalui situs web Sketchfab.com kemudian hasil pencarian diunggah dalam format yang kompatibel dengan Unity, yakni format .glb. Karena AR yang akan dikembangkan berbasis *marker* (*barcode* atau gambar), maka digunakan Vuforia Engine yang dapat diintegrasikan dengan Unity. Integrasi ini memungkinkan kamera perangkat mengenali *marker* tertentu sebagai titik acuan untuk memunculkan objek 3D. Elemen pendukung seperti pencahayaan (*directional light*) ditambahkan agar tampilan objek lebih realistis.



Gambar 3. Contoh hasil media *flashcard* dan tampilan *Augmented Reality*.

Pengujian awal dilakukan melalui fitur “*Play Mode*” di Unity untuk memastikan *marker* dapat terbaca. Setelah berjalan baik, proyek kemudian dibangun (*build*) ke perangkat Android atau iOS agar dapat dijalankan melalui *smartphone*. Selain pengembangan perangkat AR, pengembangan media ini juga meliputi pembuatan ilustrasi dan narasi dalam bentuk media *flashcard* yang juga memuat *marker* berupa *barcode* untuk mengakses 3D visual sesuai dengan objek pada *flashcard*. Proses pada tahap pengembangan media AR bilingual ini dapat dilihat pada sajian grafik berikut.

3. Pelatihan dan Peningkatan Kompetensi Guru Mitra

Pelatihan bagi guru mitra dilaksanakan dalam delapan kali pertemuan melalui tahapan: (1) pengenalan media AR dalam pembelajaran, (2) pelatihan penggunaan aplikasi berbasis AR yang relevan untuk mendukung pengembangan *flashcard* bilingual, (3) *workshop* pemilihan dan pengolahan materi berbasis budaya lokal, (4) penguatan keterampilan bahasa Inggris guru serta implementasi bilingual pada media AR; (5) presentasi produk AR oleh guru dan evaluasi produk bersama, (6) penerapan media AR bilingual oleh guru kepada siswa, (7) penerapan media AR bilingual lanjutan, dan (8) evaluasi serta penyusunan rencana keberlanjutan pemanfaatan media.



Gambar 4. Penguatan Keterampilan Bahasa dan Aplikasi Media AR bagi Guru.

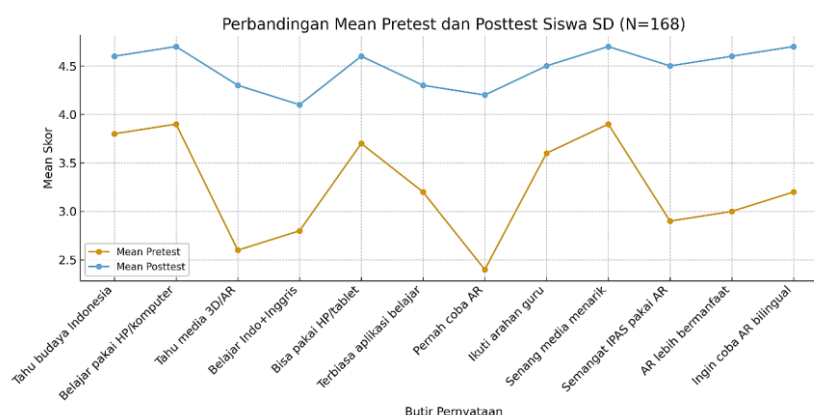
Hasil implementasi menunjukkan bahwa guru berhasil mengintegrasikan media AR dalam pembelajaran IPAS dengan baik. Setelah mengikuti pelatihan dan pendampingan, guru menunjukkan peningkatan kapasitas dan minat dalam memanfaatkan AR bilingual untuk pembelajaran IPAS. Hasil *pre-test* dan *post-test* terhadap 30 guru KKG 02 Kebondalem menunjukkan rata-rata skor kompetensi guru meningkat dari 3,02 menjadi 4,16 (Lihat Tabel 1), yang mengindikasikan efektivitas program dalam meningkatkan kualitas pembelajaran IPAS sekaligus kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi

1. Implementasi Media dan Peningkatan Pemahaman Siswa

Media AR bilingual selanjutnya diimplementasikan oleh guru kepada siswa. Berdasarkan hasil *pre-test* dan *post-test* pada 168 siswa dari 6 SD di Gugus KKG Kebondalem, rata-rata skor pemahaman siswa meningkat dari 3,25 pada *pre-test* menjadi 4,48 pada *post-test* (Tabel 1). Sebagian besar butir angket menunjukkan peningkatan signifikan, terutama pada aspek pengetahuan tentang AR, pengalaman bilingual, serta semangat belajar IPAS; sebagai contoh, persentase siswa yang menyatakan mengetahui media AR meningkat dari 18% menjadi 90%.

Tabel 1. Hasil Evaluasi *Pre-test-Post-test* Guru dan Siswa.

No	Kelompok	N	Rata-rata Skor <i>Pre-test</i>	Rata-rata Skor <i>Post-test</i>
1	Guru	30	3,02	4,16
2	Siswa	168	3,25	4,48



Gambar 5. Grafik Perbandingan Hasil *Pre-test* dan *Post-test* Siswa.

Respons siswa menunjukkan bahwa media *flashcard* AR bilingual membuat pembelajaran IPAS lebih menyenangkan, interaktif, dan bermakna. Siswa juga menunjukkan antusiasme tinggi yang terlihat dari perilaku aktif

mencoba dan berinteraksi dengan media, bahkan beberapa siswa menyatakan ketertarikan untuk memiliki media tersebut.

2. Efektivitas dan Implikasi Keberlanjutan Program

Peningkatan skor pemahaman siswa dan kompetensi guru menunjukkan bahwa penerapan media AR bilingual efektif menjawab persoalan mitra terkait keterbatasan media pembelajaran interaktif yang kontekstual dengan budaya lokal. Penggunaan media bilingual juga memberi dampak strategis pada motivasi siswa dalam mengembangkan literasi bahasa. Integrasi bahasa Indonesia dan Inggris tidak hanya memperkuat pemahaman siswa terhadap konten budaya lokal, tetapi juga mendorong literasi bilingual yang penting untuk menghadapi tantangan global (Nugroho et al., 2025). Selain itu, konten keragaman budaya Indonesia turut menumbuhkan apresiasi terhadap identitas budaya sekaligus memperluas wawasan global siswa.



Gambar 6. Siswa mencoba menggunakan media belajar AR.

Dari sisi guru, kegiatan ini memperkaya variasi metode pembelajaran sesuai arah Kurikulum Merdeka yang menekankan fleksibilitas, keberpihakan pada peserta didik, dan pemanfaatan teknologi secara bermakna. Hasil positif yang ditunjukkan program pengabdian ini berpotensi direplikasi pada mata pelajaran lain di sekolah dasar. Keberlanjutan program dapat diperkuat melalui pelatihan guru berkelanjutan, penyediaan media berbasis teknologi, serta kolaborasi erat antara dosen, guru, dan siswa dalam menciptakan pembelajaran yang inovatif dan bermakna.

KESIMPULAN DAN SARAN

Pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan sebagai upaya mendukung implementasi Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran berpusat pada peserta didik, melalui penyediaan media pembelajaran yang interaktif, kontekstual, dan adaptif. Kegiatan pendampingan di KKG 02 Kebondalem menghasilkan media *flashcard Augmented Reality* bilingual bertema keragaman budaya pada muatan materi Pelajaran IPAS yang terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa serta kompetensi guru. Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan skor pemahaman siswa (dari 3,25 menjadi 4,48) dan guru (dari 3,02 menjadi 4,16), disertai dengan respon positif dari guru dan siswa yang menilai pembelajaran lebih menyenangkan dan bermakna.

Keberhasilan kegiatan ini didukung oleh beberapa faktor, antara lain desain media yang inovatif, pendampingan yang sistematis, serta keterlibatan aktif guru dan siswa dalam proses implementasi. Selain memperkuat literasi bilingual dan apresiasi budaya lokal, program ini juga berkontribusi pada

penguatan kompetensi guru dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran. Dengan demikian, kegiatan pengabdian ini dapat menjadi model replikasi pada mata pelajaran lain serta langkah strategis dalam memperkuat kolaborasi dosen, guru, dan siswa dalam mewujudkan pembelajaran abad ke-21 yang lebih inklusif dan bermakna.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih kami sampaikan kepada Direktorat Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (DPPM) Kementerian Pendidikan Tinggi, Sains, dan Teknologi Republik Indonesia atas pendanaan Program Pengabdian kepada Masyarakat Skema Pemberdayaan Berbasis Masyarakat Tahun 2025 atas bantuan dana untuk kegiatan pengabdian Masyarakat ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan. (2025). *Panduan pembelajaran dan asesmen*. Kemendikdasmen. <https://repository.kemendikdasmen.go.id>
- Claramita, M. (2016). Revealing “Tut Wuri Handayani”-A student-centred learning approach by Ki Hajar Dewantara from the early 20th century: A literature review. *Jurnal Pendidikan Kedokteran Indonesia: The Indonesian Journal of Medical Education*, 5(1), 1–14. <https://doi.org/https://doi.org/10.22146/jpki.25295>
- Fonseca, X., Spangenberg, P., Baer, M., Schmidt, R., & Söbke, H. (2025). Location-based augmented reality in education: A systematic literature review. *Computers and Education Open*, 9, 100277. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.caeo.2025.100277>
- Nesbitt, K. T., Blinkoff, E., Golinkoff, R. M., & Hirsh-Pasek, K. (2023). Making schools work: An equation for active playful learning. *Theory Into Practice*, 62(2), 141–154. <https://doi.org/10.1080/00405841.2023.2202136>
- Nugroho, G. F., Bahrudin, Z., Pradini, U. F., Saputro, G. A., Permatasari, S. F., & Widagdo, A. (2025). Analisis model pembelajaran bilingual yang tepat diterapkan pada siswa sekolah dasar. *Socius: Jurnal Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial*, 2(11), 63-68. <https://doi.org/https://doi.org/10.5281/zenodo.15527409>
- Rong, W., & Yu, Z. (2022). Exploring the acceptance of augmented reality-based educational games. *International Journal of Online Pedagogy and Course Design*, 12(1), 1-23. <https://www.igi-global.com/article/exploring-the-acceptance-of-augmented-reality-based-educational-games/306685>
- Unaizahroya, I., Maryani, E., & Ratmaningsih, N. (2022). Integration of social and science studies in Kurikulum Merdeka. *Proceedings of International Seminar on Social Studies and History Education*, 2(1), 424–437. <http://repository.upi.edu/id/eprint/71376>