

**"IND-ONE-CARD" INOVASI KARTU BERBASIS
AUGMENTED REALITY(AR) SEBAGAI MEDIA
EDUKASI UNTUK ANAK-ANAK DALAM MENGENAL
KEBUDAYAAN NUSANTARA**

Ni Luh Artika Pradnya Aryanti ¹, Ida Ayu Made Elsa Piricillya ², Ratu

Ardhenaresvari Prapitwa Putri ³

SMA NEGERI 1 BANGLI

¹ aryanpradnya10@gmail.com ; ² piricillyaelsa@gmail.com ;

³ ratuapp@gmail.com

Abstract

Indonesia is a wide archipelago country and rich in cultural diversity. Each area has different traditions and cultures, including dance, music, customary clothing, food, and trust system. However, globalization and modernization presents a major challenge for traditional cultural sustainability, such as reduced the interest of young generations on local culture. One of the efforts to introduce Indonesian culture is to utilize technology, such as Augmented Reality (AR), in learning media. This study developed a generation of AR-based learning-based in the card-based, named "IND-ONE-CARD", to help children know the cultural of the archipelago. The formulation of the problem we ask in this study is: 1. How do the development of "IND-ONE-CARD" learning media in Augmented Reality (AR) card innovation as a education medium for children in recognizing the cultural archipelago through the stages of Analysis, Design, Develop, Implementation, and Evaluation? 2. To what extent can "IND-ONE-CARD" learning media increase a child's understanding of Nusantara culture? The goal is to increase children's interest, motivation, and understanding of Indonesian culture. The research method used is R & D (Research and Development), with ADDIE model (Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate). The development results show that the media is very in demand, with a high satisfaction index: 88.35% for the aspect of interest, 93.17% for use, and 90.67% for educational aspects. In addition, the use of "IND-ONE-CARD" managed to improve the understanding of children about the cultural archipelago, from 23.3% of a complete understanding of 100% of children who received the score above 60. This study indicates that AR technology can be an effective tool to introduce and preserve Indonesian culture in the younger generation.

Keywords: IND-ONE-CARD, augmented reality, Nusantara culture, cultural archipelago

PENDAHULUAN

Indonesia merupakan negara yang terdiri atas beribu pulau. Indonesia menduduki peringkat ke-7 dengan negara terluas di dunia. Sementara di dalam

kawasan Asia Tenggara, Indonesia merupakan negara terluas (Hadza, 2023). Indonesia terletak di antara dua benua dan dua samudra, sehingga menjadi jalur perdagangan lintas negara. Dengan didorong oleh berbagai faktor lain sehingga terbentuklah berbagai tradisi dan kebudayaan yang berbeda pada tiap daerahnya. Keberagaman ini mencakup berbagai aspek seperti tarian, musik, pakaian adat, makanan, seni, dan sistem kepercayaan yang masing-masing memiliki ciri khas.

Menurut kemendikbud pada tahun 2023, Indonesia memiliki 1.941 Warisan Budaya Takbenda (WBTb) dari 8.065 karya budaya. Seiring dengan perkembangan zaman dan globalisasi, kebudayaan Indonesia telah mengalami berbagai ancaman dan tantangan yang serius. Pengaruh budaya asing, modernisasi, dan minimnya minat generasi muda terhadap budaya tradisional dapat menyebabkan banyak warisan budaya terlupakan atau tergerus. Menurut Nahak (2019), banyak tradisi budaya yang mengalami penurunan karena masyarakat lebih memilih gaya hidup sesuai kebudayaan asing yang dianggap unik dan praktis. Hal ini terlihat pada berkurangnya minat terhadap produk lokal atau kerajinan tangan tradisional yang digantikan oleh produk massal dari luar negeri. Generasi muda, terutama yang tinggal di perkotaan, cenderung lebih tertarik pada budaya global yang dianggap lebih modern dan relevan dengan gaya hidup mereka, daripada mempertahankan kebudayaan tradisional mereka yang dinilai kuno atau ketinggalan zaman. Banyak warisan budaya Indonesia yang tidak tercatat atau tidak dilindungi secara hukum, seperti musik tradisional, tarian, dan seni kerajinan tangan. Sehingga dalam hal ini, sangat dibutuhkan peran generasi muda yang benar benar paham atas kebudayaan yang dimiliki oleh bangsa ini dan mampu melestarikannya. Di Indonesia sendiri

telah terdapat berbagai sarana pembelajaran yang dikhususkan untuk melestarikan kebudayaan lokal namun masih belum mampu mencolok karena gaya hidup generasi muda yang selalu ingin praktis dan menarik (Hasna dkk, 2022).

Peran teknologi digital sangat dibutuhkan pada zaman yang sangat modern seperti sekarang ini. Menurut Asmawati (2021), keberadaan media digital seperti internet, platform sosial, dan aplikasi mobile menawarkan peluang untuk memperkenalkan, mengabadikan, dan melestarikan kebudayaan Indonesia. Teknologi memfasilitasi penyebaran pengetahuan tentang budaya lokal melalui platform pembelajaran online (*e-learning*) dan aplikasi mobile, misalnya aplikasi yang mengajarkan tarian tradisional, bahasa daerah, atau musik tradisional dapat menjangkau audiens yang lebih luas, termasuk generasi muda. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengenalkan kebudayaan nusantara kepada anak-anak adalah dengan memanfaatkan dan mengintegrasikan teknologi pada media pembelajaran yang menarik dan mudah untuk diakses. Teknologi tersebut adalah teknologi *Augmented Reality* yang dipadukan dengan media kartu. Penggunaan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* (AR) telah terbukti efektif dalam meningkatkan minat, motivasi, dan pemahaman konsep siswa. Menurut penelitian Mustaqim (2016), media pembelajaran AR dapat memvisualisasikan konsep abstrak menjadi lebih konkret, sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi yang diajarkan. Dengan demikian, integrasi teknologi AR dalam media pembelajaran dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif bagi siswa. Dalam penelitian ini dibuat media pembelajaran tentang kebudayaan Nusantara berbentuk kartu yang diberi nama “*IND-ONE-CARD*” yang

mengintegrasikan dengan teknologi *Augmented Reality* (AR) yang diharapkan dengan ini dapat memberikan pengalaman belajar yang menarik, menyenangkan dan mampu meningkatkan wawasan anak-anak terkait dengan kebudayaan Nusantara. Adapun rumusan masalah yang kami ajukan dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana hasil pengembangan media pembelajaran “*IND-ONE-CARD*” yakni inovasi kartu berbasis *Augmented Reality* (AR) sebagai media edukasi untuk anak-anak dalam mengenal kebudayaan nusantara melalui tahapan *analysis, design, develop, implementation, dan evaluasi*? 2. Sejauhmana media pembelajaran “*IND-ONE-CARD*” dapat meningkatkan pemahaman anakanak terhadap kebudayaan nusantara?. Berdasarkan rumusan masalah yang diajukan, maka tujuan penelitian ini merupakan 1. Untuk mengetahui dan mendeskripsikan hasil pengembangan media pembelajaran “*IND-ONE-CARD*” yakni inovasi kartu berbasis *Augmented Reality* (AR) sebagai media edukasi untuk anak-anak dalam mengenal kebudayaan nusantara melalui tahapan *analysis, design, develop, implementation, dan evaluasi*. 2. Untuk mengetahui sejauhmana media pembelajaran “*IND-ONE-CARD*” dapat meningkatkan pemahaman anakanak terhadap kebudayaan nusantara. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat bermanfaat bagi peningkatan pemahaman anak-anak mengenai beragam budaya yang ada di Indonesia, sehingga anak-anak tertarik dan mampu melestarikan kebudayaan yang ada di Indonesia.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode pengembangan R&D (*Research and Development*), penelitian ini menggunakan pengembangan yang dilaksanakan yaitu membuat suatu temuan baru berupa media

kartu edukasi 3D sehingga menumbuhkan cinta tanah air dengan mengenal keberagaman kebudayaan yang ada di Indonesia. Pengembangan ini yaitu dengan melaksanakan perubahan pada draf penelitian pengembangan dari Robert Maribe Branch dalam Sugiyono (2011) yang biasanya kita kenal dengan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*).

Lokasi penelitian ini bertempat di SMA Negeri 1 Bangli, Kabupaten Bangli, Bali yang dilaksanakan dalam waktu dua bulan (November-Desember 2024). Pengembangan permainan kartu nusantara mengikuti alur pengembangan permainan mulai dari analisis kebutuhan, pengembangan model permainan, mendesain, validasi konsep dan kelayakan, revisi, uji lapangan (tingkat penerimaan produk). Pembuatan kartu dilakukan pada media platform digital website <https://editor.assemblrworld.com>. Subjek penelitian ini adalah anak-anak sekolah dengan usia dibawah 17 tahun yang dipilih melalui *purposive sampling*.

Objek penelitian ini adalah hasil pengembangan media pembelajaran “IND-ONECARD” yakni inovasi kartu berbasis *Augmented Reality (AR)* sebagai media edukasi untuk anak-anak dalam mengenal kebudayaan nusantara melalui tahapan ADDIE dan tingkat pemahaman anak-anak dalam memahami kebudayaan nusantara. Prosedur Pengembangan Permainan dan Instrumen Pengumpulan Data akan dilakukan dengan melalui 5 tahapan yaitu analisis (*analyze*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), evaluasi (*evaluation*). Analisis kebutuhan dan penerimaan produk dilakukan dengan pemberian angket/kuesioner pada subjek penelitian. Penilaian yang dilakukan pada analisis data terdiri empat kategori yaitu Sangat Setuju/Sangat baik = skor 4,

Setuju/Baik = skor 3, Tidak Setuju/Kurang = skor 2, Sangat Kurang = skor 1. Data hasil kuisisioner ini dideskripsikan secara kuantitatif dengan interval penilaian yaitu indeks 75-100%: sangat setuju/sangat baik; 50-74,99%: setuju/baik; 25-49,99%: tidak setuju/kurang; dan 0-24,99%: sangat tidak setuju/sangat kurang. Untuk aspek tingkat pemahaman yang dilakukan dengan menggunakan *pre test* dan *post test* dianalisis dengan kriteria kelulusan lebih dari 50% (skor minimal adalah 60).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap Analisis

Hasil yang diperoleh melalui kuesioner yang diisi oleh 30 responden, dengan sangat setuju (indeks 83%) responden menyatakan ketertarikan untuk mengenal dan mempelajari budaya Indonesia. Kemudian responden juga menyatakan sangat setuju (indeks 93%) bahwa media pembelajaran di Indonesia cenderung tidak menarik, monoton dan membosankan. Selanjutnya, menurut data dari yang didapatkan responden sangat setuju (indeks 96,7%) bahwa media pembelajaran interaktif sangat diperlukan untuk mempelajari kebudayaan Indonesia di zaman serba digital ini, terutama untuk anak muda. Sedangkan melalui hasil *pre-test* dapat terlihat bahwa 76,7% responden mendapat skor dibawah 60 untuk menjawab soal sederhana mengenai kebudayaan serta adat istiadat Indonesia. Artinya lebih dari setengah responden belum mengenal dan memahami kebudayaan Indonesia. Sejalan dengan hal tersebut, sangat dibutuhkan media pembelajaran

interaktif untuk menarik perhatian anak muda dalam mengenal kebudayaan Indonesia.

Tahap Desain

Pada tahap perancangan akan ditentukan media yang digunakan selama proses pembelajaran. Dalam penelitian ini, media pembelajaran yang digunakan adalah kartu yang berisikan kebudayaan Indonesia, kartu tersebut dapat diakses melalui media digital secara 3D, berbasis *augmented reality*. Desain pada kartu ini dapat di *zoom out* dan *zoom in* sesuai selera pengguna, warnanya disesuaikan pula dengan warna yang menarik namun selaras, gambar dari kebiasaan adat, budaya dan keberagaman dari daerah tertentu. Disertai pula dengan suara dari penggunaan bahasa daerah yang khas sehingga terasa sangat menarik. Selain itu karena penggunaannya dapat dilakukan secara digital, sehingga akan sangat mudah di akses pada zaman modern ini.

Tahap Pengembangan

Pengembangan dalam realisasi rancangan produk dalam hal ini adalah pembentukan kartu edukasi berbasis *augmented reality* sebagai media edukasi untuk mengenal kebudayaan Indonesia. Dalam tahap pengembangan konseptual tersebut direalisasikan dalam bentuk produk pengembangan media pembelajaran yang siap diimplementasikan sesuai dengan tujuan, yaitu mengenalkan kebudayaan di Indonesia.

Dalam *IND-ONE-CARD*, memiliki beberapa fitur menarik seperti bentuk 3D dari masing-masing elemen, suara musik atau lagu yang telah

disesuaikan pada daerah tertentu.

Tahap Implementasi

Pada tahap implementasi dalam penelitian ini merupakan tahapan untuk melakukan uji coba *Ind-one-card* atau media pembelajaran berbasis kartu edukasi budaya Indonesia dalam keadaan yang nyata, seperti dalam proses pembelajaran di kelas maupun dalam lingkup masyarakat. Secara keseluruhan, penerapan media pembelajaran yang telah dikembangkan dalam kondisi nyata ini merupakan langkah penting dalam memastikan efektivitas dan kelayakan media tersebut dalam mendukung proses pembelajaran.

Tahap Evaluasi

Pada tahap terakhir ini akan dilaksanakan refleksi sehingga dapat ditentukan sejauh mana keefektivitasan *IND-ONE-CARD*. Setelah mengenalkan *IND-ONE-CARD* maka dilakukan post-test pada responden, sehingga mendapatkan hasil sebagai berikut:

Melalui post-test yang telah dilakukan, dapat terlihat bahwa seluruh responden memiliki nilai diatas 60. Artinya setelah mengenal *IND-ONE-CARD*, anak anak menjadi lebih mampu untuk memahami dan mengenal berbagai kebudayaan yang ada di Indonesia. Dari hasil uji post test dapat dilihat bahwa ketuntasan responden mencapai 100% dengan rentangan skor mencapai 70-90. Apabila dibandingkan dengan skor *pre test* maka terjadi peningkatan ketuntasan yang awalnya hanya 23,3% (sebanyak 76,7% yang mendapat nilai atau skor di bawah 60) meningkat menjadi 100%.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

1. Hasil pengembangan media pembelajaran *IND-ONE-CARD* menunjukkan bahwa responden membutuhkan media pembelajaran yang interaktif sebagai pendukung dalam proses pembelajaran bagi anak-anak untuk mengenal dan memahami kebudayaan Indonesia (tahap *analyze*), melalui hasil penerimaan terhadap *IND-ONE-CARD*, memiliki indeks rata-rata 88,35% dengan kategori sangat baik pada aspek ketertarikan, indeks rata-rata 93,17% pada aspek penggunaan *IND-ONE-CARD* memiliki kategori sangat baik, sedangkan indeks rata-rata 90,67% pada aspek edukasi dengan kategori sangat baik (tahap implementasi dan evaluasi).
2. Terjadi peningkatan pemahaman anak-anak terhadap kebudayaan nusantara dari persentase ketuntasan 23,3% (73,7% anak-anak mendapatkan skor dibawah 60) menjadi 100% (semuanya anak-anak mendapatkan skor diatas 60)

Saran

Dari hasil penelitian ini dapat disarankan untuk dilakukan pengembangan lebih lanjut terhadap *IND-ONE-CARD* meliputi penambahan fitur dan komponen pendukung game. Selain itu diperlukan penelitian lebih lanjut terkait efektivitas *IND-ONE-CARD* dalam meningkatkan pemahaman anak-anak terhadap wawasan kebudayaan Indonesia.

UCAPAN TERIMAKASIH

Peneliti sangat berterimakasih kepada guru pembina, bapak I Wayan Januariawan, S.Pd., M.Si dan kepada pihak SMA N 1 Bangli, keluarga dan seluruh teman-teman yang telah mendukung berjalannya penelitian ini.

REFERENSI

- Asmawati, L. 2021. Peran Orang Tua dalam pemanfaatan teknologi digital pada anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 82-96.
- Hadza. 03 Desember 2023. Luas dan Letak Wilayah Indonesia. DetikEdu. <https://www.detik.com/edu/detikpedia/d-7069496/luas-dan>
- Hasna Muhi, Dithie, Rizky. (2022). Upaya Pelestarian Kebudayaan Lokal Melalui Pembelajaran Berbasis Teknologi Di Sekolah Dasar, 2(2), 9-14.
- KEMENDIKBUD. 27 Oktober 2023. *Kongres Kebudayaan Indonesia 2023 Dorong Peningkatan dan Pemajuan Kebudayaan Nasional. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia*. <https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2023/10/kongres-kebudayaan>.
- Mustaqim. 2016. Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran, 13(2).
- Nabila. F. A., Putra, P., Rahmawati, R., & Basri, H. 2021. Optimalisasi Umkm Dalam Pemanfaatan Teknologi Digital Di masa Pandemi Covid-19 di lingkungan Kecamatan Cibitung, Kabupaten Bekasi. *Devosi*, 2(2), 26-30.
- Nahak, H. M. 2019. Upaya melestarikan budaya indonesia di era g lobalisasi. *Jurnal Sosiologi Nusantara*, 5(1), 65-76.
- Suryawan, I. G. A. J. 2020. Permainan tradisional sebagai media pelestarian budaya dan penanaman nilai karakter bangsa. *Genta Hredaya: Media Informasi Ilmiah Jurusan Brahma Widya STAHN Mpu Kuturan Singaraja*, 2(2).
- WIDYOSISWOYO, Supartono. Sejarah Kebudayaan Indonesia. *BUKU DOSEN2006*, 2021.

