

Buku Pop Up Augmented Reality Petualangan Menjelajah Negeriku

Oleh:

Umi Khabibah,

Feri Tirtoni

Progam Studi

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

Bulan, Tahun

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengembangan media pembelajaran pop up book berbasis Augmented Reality (AR) dengan judul Petualangan Menjelajah Kekayaan Negeriku sebagai upaya inovatif dalam meningkatkan pemahaman siswa sekolah dasar terhadap keberagaman budaya Indonesia. Media Pembelajaran ini terdiri dari delapan halaman, beberapa diantaranya menampilkan ilustrasi 3D berbentuk pop up yang dipadukan dengan aplikasi Augmented Reality, kode QR, dan audio atau musik yang bisa didengarkan oleh siswa agar lebih interaktif dan juga terdapat kuis di akhir halaman. Media pembelajaran ini bertujuan untuk memudahkan siswa belajar secara nyata dalam bentuk 3D serta mendapatkan pengalaman belajar yang menyenangkan. Di era pesatnya perkembangan teknologi pada abad ke-21 ini, pop up book berbasis Augmented Reality dapat menjadi sarana dalam pengenalan budaya Indonesia pada anak sekolah dasar agar menjadi lebih inovatif dan interaktif. Dengan ini diharapkan siswa lebih memahami budaya lokal serta mempunyai sikap toleransi yang tinggi dan berkebhinnekaan global.

Deskripsi Produk

Pop Up Book berbasis Augmented Reality (AR) yang dirancang untuk mendukung pembelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya materi keberagaman budaya di Sekolah Dasar. Media ini mengintegrasikan tampilan visual tiga dimensi dari pop up book dengan teknologi AR yang memungkinkan munculnya animasi, audio, serta informasi tambahan yang dapat diakses melalui perangkat android.

Penggunaan media ini bertujuan untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan bermakna, sehingga siswa tidak hanya pasif menerima materi, tetapi juga aktif dalam memahami konsep keberagaman budaya Indonesia. Selain itu, media ini dilengkapi dengan fitur evaluasi berupa kuis yang membantu mengukur pemahaman siswa.

Dengan memanfaatkan platform seperti **Assemblr Edu**, produk ini diharapkan mampu meningkatkan motivasi, minat, serta hasil belajar siswa, sekaligus menjadi inovasi pembelajaran yang relevan dengan perkembangan teknologi di era digital. Media ini juga menjadi solusi atas permasalahan pembelajaran yang masih monoton, sehingga dapat mendukung terciptanya pembelajaran yang berpusat pada peserta didik.

Isi Produk

Buku pop up berbasis *augmented reality* dengan judul “Petualangan Menjelajah Kekayaan Negeriku” merupakan media pembelajaran interaktif yang dirancang untuk memperkenalkan budaya serta kekayaan Indonesia kepada anak – anak terutama pada jenjang usia sekolah dasar. Buku ini memiliki tampilan yang menarik, dengan warna yang cerah serta dengan karakter tokoh anak sekolah dasar yang menjadi pamandu utama.

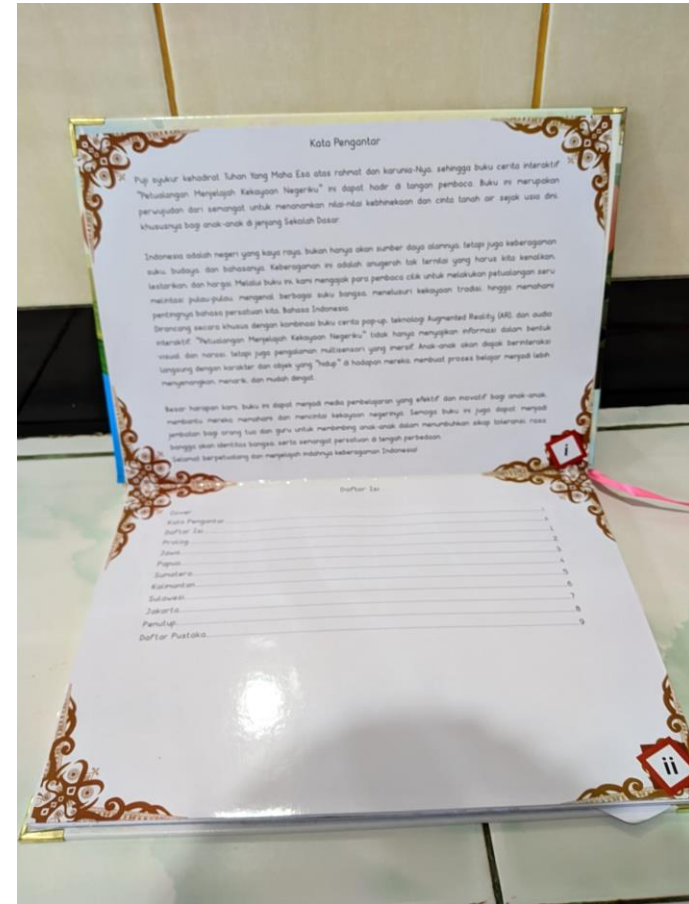
Buku ini terdiri dari tujuh halaman utama dan dilengkapi dengan elemen pop up 3D serta terdapat kode QR maupun AR di beberapa halaman utamanya. Untuk beberapa kode AR bisa diakses melalui aplikasi Assemblr Edu, jadi sebelum menggunakan boleh di unduh terlebih dahulu aplikasinya agar bisa menikmati elemen Augmented Reality.

Isi Produk

Gambar 1. Sampul Buku



Gambar 2. Kata pengantar dan daftar isi



Isi Produk

Gambar 3. Prolog dan panduan penggunaan



Gambar 4. Materi Adat Jawa



Isi Produk

Gambar 5. Augmented Reality Adat Papua



Gambar 6. Materi Adat Sumatera



Isi Produk

Gambar 7. Augmented Reality Adat Kalimantan



Gambar 8. Materi Adat Sulawesi



Isi Produk

Gambar 9. Materi Wilayah Ibu Kota Indonesia



Gambar 10. Quis Uji Pemahaman



Simpulan

Media pembelajaran interaktif dan inovatif yang berjudul “Petualangan Menjelajak Kekayaan Negeriku” dengan berbasis Augmented Reality (AR) merupakan media yang memadukan Pop – Up Book dengan unsur visual 3D, digital interaktif dan audio edukatif yang bisa diputar dan didengarkan. Media ini dirancang untuk menarik perhatian peserta didik dengan menggunakan warna yang cerah dan gambar yang menarik serta beragam, yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik kelas rendah, terutama dalam memahami materi keberagaman budaya Indonesia.

Hasil analisis menunjukkan bahwa Pop – Up Book berbasis Augmented Reality (AR) dapat menjadi sarana belajar peserta didik yang menyenangkan sehingga hal tersebut membuat peserta didik mudah memahami materi tersebut. Media pembelajaran ini dapat memperkuat karakter siswa melalui pengenalan keberagaman budaya Indonesia sehingga siswa dapat memahami pentingnya sikap toleransi, cinta tanah air dan berkebhinnekaan global. Dengan demikian, Pop – Up Book berbasis Augmented Reality ini dapat digunakan sebagai alat bantu di era digitalisasi ini. Selain itu, dapat menjadi media pembelajaran yang interaktif, inovatif, dan modern.

Referensi

- Puspendik, "Model Penilaian Formatif," *Pus. Penilai. Pendidik.*, p. 64, 2019, [Online]. Available: <https://pusmenjar.kemdikbud.go.id/wp-content/uploads/puspendik-public/MODEL PENILAIAN FORMATIF 2019.pdf>
- E. Yuniarti, Dessy Windia; Sulistiyati, Titik Dwi; Suprayitno, "Buku Mewarnai Berbasis Budaya Bali Berteknologi QRCode Sebagai Upaya Pelestarian Budaya Lokal Bali," vol. 1, no. 1, pp. 1–9, 2013.
- Yulia Safitri and Jupriyanto, "Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Budaya dalam Pendidikan Pancasila," *JUDIKDAS J. Ilmu Pendidik. Dasar Indones.*, vol. 4, no. 2, pp. 84–96, 2025, doi: 10.51574/judikdas.v4i2.2849.
- S. Mahayani, I. Irwandani, Y. Yuberti, and W. Widayanti, "Kotak Pop-Up Berbasis Problem Solving: Pengembangan Media Pembelajaran Pada Materi Cahaya Dan Alat-Alat Optik Untuk Kelas Viii Smp," *J. Pendidik. Mat. dan IPA*, vol. 9, no. 2, p. 98, 2018, doi: 10.26418/jpmipa.v9i2.25847.
- G. C. S. Dwijai, I. G. W. Sudatha, and A. I. W. I. Y. Sukmana, "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran IPA Untuk Siswa SD Kelas V," *J. Edutech Undiksha*, vol. 8, no. 2, p. 33, 2020, doi: 10.23887/jeu.v8i2.28934.
- R. Setyanigrum, "Media Pop-Up Book Sebagai Media Pembelajaran Pascapandemi," *Semin. Nas. Pascasarj. 2020*, no. 2016, pp. 2016–2020, 2020.
- Ruhsoh Triyani, "Penggunaan Game Interaktif Berbasis Wordwall sebagai Media Pembelajaran Matematika pada Siswa SMP," *Intellect. Math. Educ.*, vol. 1, no. 1, pp. 40–49, 2023, doi: 10.59108/ime.v1i1.24.
- A. P. Nirmalasari, V. A. Sofia, and S. T. Widodo, "Penerapan Media Pembelajaran Konkret dan Digital dalam Pelajaran Pendidikan Pancasila terhadap Efektivitas Hasil Belajar Peserta Didik Kelas 4 SD Negeri Pendrikan LOR 03," vol. 8, pp. 47982–47988, 2024.
- M. Luwitasari, "Media Belajar: Buku Pop Up," Wordpress.
- M. Asam and B. D. A. N. Garam, "Pengembangan Permainan Kartu Kuartet," vol. 12, pp. 169–179, 2021.

Referensi

- R. Marlina, S. Sukarno, and S. Wahyuningsih, "Penggunaan Media Pop Up Book Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Materi Makna Simbol Sila Pancasila Pada Siswa Kelas 4 di Sekolah Dasar," *Didakt. Dwija Indria*, vol. 11, no. 2, 2023, doi: 10.20961/ddi.v11i2.76024.
- M. F. Ningsih, "Pengaruh Media Pembelajaran Augmented Reality Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Konsep Gelombang," *Skripsi*, pp. 1–222, 2015.
- R. Mauludin, A. S. Sukanto, and H. Muhandi, "Penerapan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Sistem Pencernaan pada Manusia dalam Mata Pelajaran Biologi," *J. Edukasi dan Penelit. Inform.*, vol. 3, no. 2, p. 117, 2017, doi: 10.26418/jp.v3i2.22676.
- N. Khalid, "Penerapan Augmented Reality dalam Media Pembelajaran," *J. Sist. Informasi, J-SIKA*, vol. 03, no. 01, pp. 1–6, 2021.
- N. Nursdiansyah, D. Apriliani, I. Nurlaela, and ..., "Efektivitas Teknologi Augmented Reality dalam Meningkatkan Minat Siswa terhadap Mata Pelajaran IPS SD," *J. Pendidik. ...*, vol. 8, pp. 22415–22422, 2024.
- S. A. Ashari, H. A, and A. M. Mappalotteng, "Pengembangan Media Pembelajaran Movie Learning Berbasis Augmented Reality," *Jambura J. Informatics*, vol. 4, no. 2, pp. 82–93, 2022, doi: 10.37905/jji.v4i2.16448.
- R. Wulandari, R. Mariska, P. Hairunisa, A. Yobee, and J. S. Hermawan, "Studi Literatur : Analisis Pembelajaran Berbasis Teknologi Augmented Reality," vol. 9, no. 2, pp. 555–570, 2025.
- R. Munajah, J. Nisphia, U. Al Faruq, B. Arifitama, K. Budiana, and A. Kilawati, "Enhancing Early Reading Skills through Augmented Reality-Based Pop-Up Books among Grade 1 Elementary Students," vol. 9, no. 3, pp. 642–652, 2025.
- A. Edu, "Assemblr EDU Web | 3D & AR Premade Educational Topics." [Online]. Available: <https://edu.assemblrworld.com/>
- M. Chairudin, N. Nurhanifah, T. Yustianingsih, Z. Aidah, A. Atoillah, and M. Sofian Hadi, "Studi Literatur Pemanfaatan Aplikasi Assemblr Edu Sebagai Media Pembelajaran Matematika Jenjang SMP/MTS," *Communnity Dev. J.*, vol. 4, no. 2, pp. 1312–1318, 2023.
- M. Anggrayni, W. O. Susilawati, and A. Alkharimah, "Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbantu Aplikasi Assemblr Edu Materi Indonesia Kaya Budaya Pada Mata Pelajaran Ipas Di Sekolah Dasar," *Pendas J. Ilm. Pendidik. Dasar*, vol. 15, no. 1, pp. 72–86, 2024, doi: 10.25130/sc.24.1.6.

