

Penerapan *Assemblr EDU* Berbasis Etnopedagogi pada Materi Keragaman Budaya Siswa Kelas V SDN Dukuh Menanggal I/424 Surabaya

Putri Sofiana Azaro^{1*}, Rarasaning Satianingsih²

^{1,2}Universitas PGRI Adi Buana Surabaya

*sofianaputri41@gmail.com

Submit
2 Maret 2026

Review
10 Maret 2026

Publish
28 Maret 2026

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menyelidiki penerapan *Assemblr EDU*, sebuah platform *Augmented Reality* (AR), yang terintegrasi dengan pendekatan etnopedagogis untuk mengajarkan keragaman budaya kepada siswa kelas lima, yaitu untuk mendeskripsikan implementasi *Assemblr EDU* dan menganalisis respons siswa terhadap penggunaannya. Penelitian ini dilakukan di SDN Dukuh Menanggal 1/424 Surabaya selama tahun ajaran 2025/2026. Sumber data meliputi observasi aktivitas guru dan siswa, serta kuesioner respons siswa. Teknik pengumpulan data melibatkan observasi langsung menggunakan lembar observasi dan *kuesioner* respons siswa (angket). Instrumen penelitian meliputi lembar observasi aktivitas guru dan siswa, serta kuesioner respons siswa. Analisis data menggunakan metode kuantitatif deskriptif, dengan menghitung persentase rata-rata untuk aspek yang diamati dan respons siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan *Assemblr EDU* berbasis etnopedagogi telah diimplementasikan secara efektif, mentransformasikan konsep keragaman budaya menjadi pengalaman belajar yang konkret dan interaktif. Baik aktivitas guru maupun siswa menunjukkan kinerja yang sangat baik, dengan tingkat keterlibatan, disiplin, dan antusiasme siswa yang tinggi. Respons siswa terhadap *Assemblr EDU* sangat positif, dikategorikan sebagai 'Sangat Kuat' yang menyoroti manfaatnya untuk pengetahuan, pemahaman, dan motivasi. Studi ini menyimpulkan bahwa pendekatan terintegrasi ini secara signifikan meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan apresiasi budaya di kalangan siswa.

Kata Kunci: *Assemblr EDU*, Etnopedagogi, Keragaman Budaya

Abstract

This research addresses the need for adaptive and innovative learning strategies in the digital age. The study aimed to investigate the implementation of Assemblr EDU, an Augmented Reality (AR) platform integrated with an ethnopedagogical approach, to teach cultural diversity to fifth-grade students. The primary objective was to describe the implementation of Assemblr EDU and analyze student responses to its use. This research was conducted at SDN Dukuh Menanggal 1/424 Surabaya during the 2025/2026 academic year. Data sources included observations of teacher and student activities, as well as student response questionnaires. Data collection techniques involved direct observation using observation sheets and student response questionnaires. The research instruments included observation sheets of teacher and student activities, as well as student response questionnaires. Data analysis used descriptive quantitative methods, calculating average percentages for observed aspects and student responses. The results showed that the ethnopedagogical-based implementation of Assemblr EDU was effectively implemented, transforming the concept of cultural diversity into a concrete and interactive learning experience. Both teacher and student activities demonstrated excellent performance, with high levels of student engagement, discipline, and enthusiasm. Student responses to Assemblr EDU were overwhelmingly positive, categorized as 'Very Strong' highlighting its benefits for knowledge, understanding, and motivation. The study concluded that this integrated approach significantly improved critical thinking skills and cultural appreciation among students. It is recommended that

teachers continue to use Assemblr EDU and integrate local cultural values, and that schools provide adequate technological facilities to support such innovative.

Keywords: *Assemblr EDU, Ethnopedagogy, Cultural Diversity*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan fondasi utama dalam membentuk sumber daya manusia yang kompeten, terutama dalam menghadapi berbagai peluang dan tantangan global. Perkembangan pesat teknologi, khususnya sejak revolusi industri pertama hingga era revolusi industri 4.0, telah membawa transformasi besar dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam bidang pendidikan (Agustin dan Wardhani, 2023). Jika sebelumnya proses belajar hanya terbatas pada ruang kelas, kini teknologi digital menghadirkan peluang pembelajaran yang dapat diakses kapan saja dan di mana saja. Perubahan ini tidak hanya mengubah pola interaksi guru dan siswa, tetapi juga memengaruhi metode, media, serta strategi pembelajaran yang digunakan. Dengan demikian, sistem pendidikan dituntut untuk mampu menyesuaikan diri dan mengadopsi cara pandang baru yang lebih dinamis, kolaboratif, dan inovatif agar tetap relevan dengan perkembangan zaman (Alfinnas, 2018). Adaptasi tersebut menjadi penting karena pendidikan tidak lagi sekadar berfungsi sebagai sarana transfer ilmu pengetahuan, melainkan juga sebagai wadah untuk membekali peserta didik dengan keterampilan berpikir kritis, kreatif, komunikatif, dan kolaboratif yang sangat dibutuhkan dalam menghadapi kompleksitas era digital.

Dalam konteks tersebut, pendidikan tidak hanya berfungsi sebagai sarana transfer ilmu, tetapi juga sebagai media strategis untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kreatif, komunikatif, serta adaptif yang menjadi kunci keberhasilan di era global. Kehadiran era digital menghadirkan dua sisi yang saling bertolak belakang, di satu sisi menawarkan kemudahan akses terhadap informasi, percepatan komunikasi, serta peluang inovasi pembelajaran; namun di sisi lain juga membawa risiko berupa disrupsi nilai-nilai sosial, perubahan pola interaksi manusia, serta meningkatnya ketergantungan pada teknologi. Kondisi ini menuntut sistem pendidikan untuk tidak hanya menyiapkan peserta didik agar cakap dalam menggunakan teknologi, tetapi juga membekali mereka dengan kemampuan literasi digital, etika bermedia, dan kesadaran nilai. Pendidikan Islam sebagai bagian integral dari sistem pendidikan nasional pun tidak terlepas dari tantangan tersebut. Sebagai institusi yang tidak hanya berorientasi pada aspek akademik, tetapi juga pembentukan karakter dan moral, pendidikan Islam dituntut untuk menghadirkan strategi pembelajaran yang selaras dengan perkembangan teknologi sekaligus berakar pada nilai-nilai spiritual, budaya, dan kearifan lokal. Dengan demikian, diperlukan model pembelajaran yang mampu menjembatani kebutuhan penguasaan teknologi dengan penguatan nilai-nilai luhur agar peserta didik tumbuh menjadi individu yang tidak hanya cerdas secara intelektual, tetapi juga bijak, berakarakter, dan berintegritas dalam menghadapi derasnya arus digitalisasi (Aulia, et al, 2024).

Salah satu terobosan dalam menjawab tantangan pendidikan era digital adalah pemanfaatan *Assemblr EDU*, platform pembelajaran berbasis *Augmented Reality (AR)* yang menyajikan objek tiga dimensi secara interaktif. Teknologi ini menghadirkan pengalaman belajar yang lebih nyata, visual, dan kontekstual, sehingga dapat meningkatkan motivasi sekaligus pemahaman peserta didik (Badruttamam dan Pertiwi, 2023). Namun, penggunaan teknologi saja belum cukup. diperlukan pendekatan yang mengakar pada budaya lokal agar pembelajaran tidak kehilangan makna. Di sinilah *Etnopedagogi* berperan, yaitu pendekatan pendidikan yang mengintegrasikan nilai-nilai budaya, tradisi, serta kearifan lokal ke dalam pembelajaran (Benyamin, 2020).

Integrasi *Assemblr EDU* dengan *Etnopedagogi* menjadi solusi inovatif untuk menciptakan pembelajaran yang modern sekaligus kontekstual. Melalui visualisasi AR, siswa dapat mengeksplorasi keragaman budaya Indonesia, seperti rumah adat, tarian tradisional, pakaian khas daerah, hingga filosofi upacara adat. Dengan pendekatan *Etnopedagogi*, pengalaman ini tidak hanya memperkaya pengetahuan kognitif, tetapi juga menanamkan kesadaran budaya, rasa bangga, dan nilai-nilai luhur bangsa. Hal ini relevan dengan temuan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa metode pembelajaran berbasis teknologi dan kolaboratif mampu meningkatkan keterampilan siswa (Rohayati, 2023; Setiono dan Indarini, 2022).

Sekolah dasar dipilih karena merupakan fase penting dalam pembentukan pola pikir dan karakter anak. Dengan menggabungkan teknologi digital dan nilai budaya lokal, diharapkan

peserta didik tidak hanya mampu memahami materi pelajaran, menghargai keberagaman, serta menjaga warisan budaya bangsa. Era globalisasi dan Revolusi Industri 4.0 telah membawa perkembangan teknologi yang sangat pesat dan memberikan dampak besar bagi dunia pendidikan. Proses belajar kini tidak lagi terbatas pada ruang kelas, melainkan dapat dilakukan kapan saja dan di mana saja. Namun, di balik kemajuan tersebut, terdapat tantangan berupa pergeseran nilai, ketergantungan pada teknologi, serta munculnya disrupsi sosial yang perlu diantisipasi. Dalam menghadapi tantangan tersebut, pendidikan memiliki peran penting untuk menyiapkan generasi yang adaptif, kreatif, dan kritis. Pendidikan Islam pun tidak luput dari dinamika ini sehingga dibutuhkan strategi agar peserta didik tidak hanya menjadi pengguna teknologi, tetapi juga mampu bersikap cerdas dan berkarakter. Sejumlah penelitian sebelumnya membuktikan bahwa pembelajaran berbasis teknologi, seperti e-LKPD dan model *Project Based Learning (PBL)*, mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam mengenal keragaman budaya.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan peneliti di kelas V SDN Dukuh Menanggal 1/424 Surabaya, ditemukan bahwa proses pembelajaran materi Keragaman Budaya masih menghadapi beberapa kendala utama. Pertama, sumber belajar yang digunakan masih terbatas pada buku teks dan gambar statis, sehingga siswa kesulitan memvisualisasikan bentuk nyata dari rumah adat, pakaian tradisional, maupun tarian daerah yang berasal dari luar pulau Jawa. Hal ini menyebabkan rendahnya keterlibatan aktif siswa dalam diskusi kelas. Salah satu inovasi yang dapat menjadi solusi adalah pemanfaatan teknologi *Augmented Reality (AR)* melalui aplikasi *Assemblr EDU*. Teknologi ini mampu menyajikan objek 3D secara visual dan interaktif sehingga pembelajaran menjadi lebih nyata, menarik, dan kontekstual. Dengan demikian, siswa dapat memahami konsep secara lebih mendalam. Inovasi ini akan semakin bermakna apabila diintegrasikan dengan pendekatan *Etnopedagogi* yang mengangkat budaya lokal ke dalam proses pembelajaran. Selain membentuk kebanggaan dan kesadaran budaya pada siswa, integrasi ini juga menjadikan pembelajaran lebih dekat dengan kehidupan sehari-hari mereka.

Mengacu dari seluruh uraian diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan sebuah penelitian dengan menerapkan media *Assemblr EDU* sebagai pembelajaran yang akan dilakukan secara sistematis dan spesifik dengan judul “Penerapan *Assemblr EDU* Berbasis *Etnopedagogi* pada materi keragaman budaya siswa kelas V SDN Dukuh Menanggal 1/424 Surabaya” penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bentuk penerapan media *Assemblr EDU* pada materi keragaman budaya selama pembelajaran aktivitas guru, aktivitas siswa dan respon siswa. Kebaruan penelitian ini terletak pada integrasi teknologi *Augmented Reality (Assemblr EDU)* yang secara spesifik berbasis *Etnopedagogi*. Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang hanya fokus pada hasil belajar kognitif, penelitian ini menekankan pada transformasi konsep budaya abstrak menjadi pengalaman konkret (3D) yang menumbuhkan kesadaran budaya sekaligus keterampilan berpikir kritis di tingkat sekolah dasar.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain deskriptif untuk menganalisis penerapan media *Assemblr EDU* berbasis etnopedagogi serta respon siswa pada materi keragaman budaya. Penelitian dilaksanakan di SDN Dukuh Menanggal 1/424 Surabaya pada tahun ajaran 2025/2026 dengan subjek penelitian siswa kelas V. Data dikumpulkan melalui teknik observasi dan angket. Instrumen penelitian terdiri atas lembar observasi aktivitas guru, lembar observasi aktivitas siswa, dan angket respon siswa. Lembar observasi menggunakan skala penilaian berbasis persentase keterlaksanaan pembelajaran, sedangkan angket respon siswa menggunakan skala Likert 4 tingkat (sangat setuju, setuju, tidak setuju, sangat tidak setuju) yang kemudian dikonversi ke dalam bentuk persentase dan dikategorikan ke dalam kriteria respon.

Uji validitas instrumen dilakukan melalui validitas isi (*expert judgment*) untuk memastikan kesesuaian indikator dengan tujuan penelitian. Selain itu, validitas empiris dapat dihitung menggunakan korelasi *Product Moment* dengan rumus:

Instrumen dinyatakan valid apabila nilai r hitung $>$ r table. Uji reliabilitas instrumen angket dilakukan menggunakan *Cronbach Alpha*. Instrumen dikatakan reliabel apabila nilai *Cronbach Alpha* $>$ 0,70. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dengan menghitung persentase. Hasil perhitungan kemudian diinterpretasikan berdasarkan kategori yang telah ditetapkan. Hasil analisis menunjukkan bahwa aktivitas guru dan siswa berada pada kategori

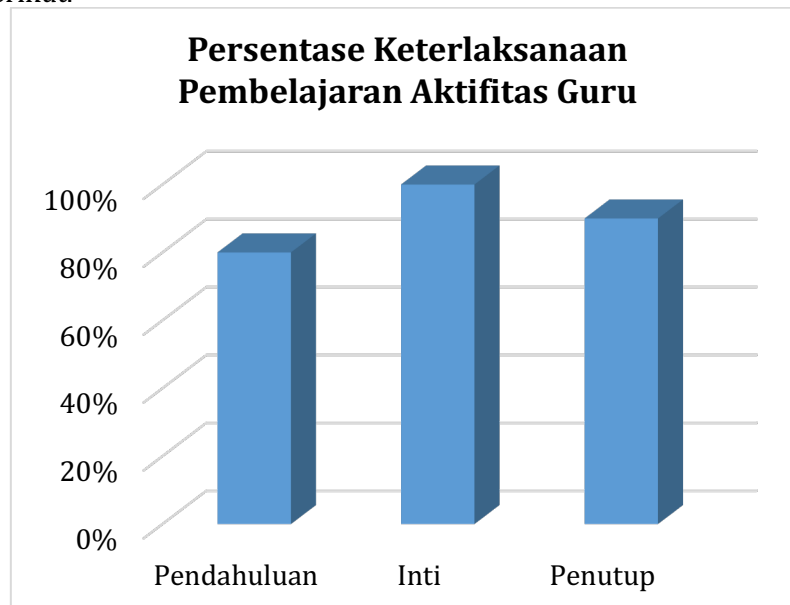
sangat baik dengan persentase antara 85%–100%, sedangkan respon siswa terhadap penggunaan media *Assemblr EDU* berada pada kategori sangat kuat dengan persentase dominan di atas 90%.

HASIL

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan di SDN Dukuh Menanggal 1/424 Surabaya, peneliti menyajikan data hasil temuan lapangan mengenai penggunaan media *Assemblr EDU* berbasis *Etnopedagogi* pada materi keragaman budaya siswa kelas V. Data tersebut dipaparkan secara deskriptif untuk memberikan gambaran yang komprehensif mengenai efektivitas proses pembelajaran, yang dijabarkan sebagai berikut.

Aktivitas Guru Selama Pembelajaran dengan Media *Assemblr EDU*

Hasil data yang dikumpulkan dalam pelaksanaan penelitian ini adalah data yang diperoleh melalui data observasi pelaksanaan pembelajaran, data kuesioner atau angket respon siswa. Pada bab ini akan dipaparkan hasil penelitian yang dilaksanakan di SDN Dukuh Menanggal 1/424 Surabaya mengenai “Penerapan *Assemblr EDU* Berbasis *Etnopedagogi* Pada Materi Keragaman Budaya siswa kelas V SDN Dukuh Menanggal 1/424 Surabaya”. Data hasil penelitian yang pertama yaitu data observasi keterlaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media *Assemblr EDU* pada materi Keragaman Budaya dalam mata pelajaran Pancasila kelas V. Observasi dilakukan oleh rekan penelitian yang menganalisa pelaksanaan pembelajaran dimulai dari tahapan pendahuluan, kegiatan inti dan penutup. Adapun diagram hasil observasi dapat dianalisa pada gambar berikut.

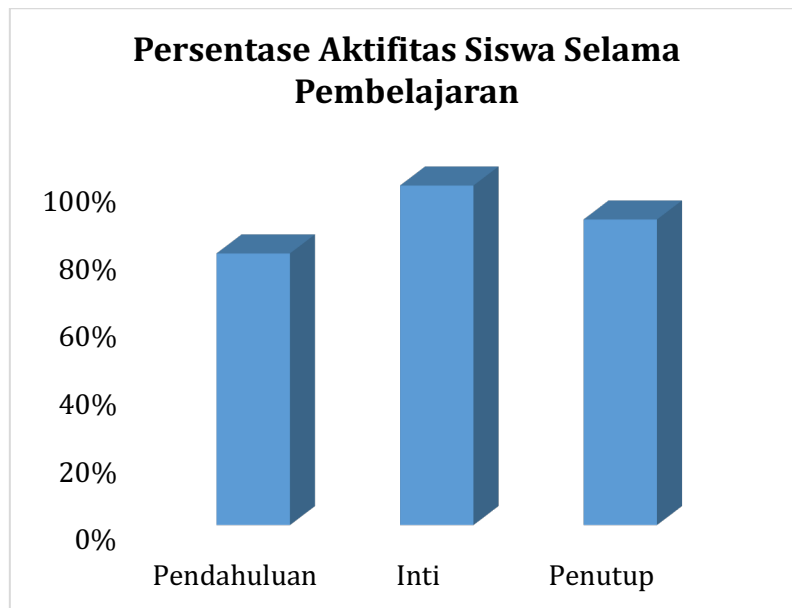


Gambar 1. Grafik Presentase Aktifitas Guru

Hasil observasi aktivitas guru menunjukkan bahwa pada kegiatan pendahuluan diperoleh persentase sebesar 85%, pada kegiatan inti mencapai 100%, dan pada kegiatan penutup sebesar 95%. Data tersebut menunjukkan bahwa keterlaksanaan pembelajaran berada pada kategori sangat baik di setiap tahap pembelajaran. Hal ini mengindikasikan bahwa guru mampu mengelola pembelajaran secara sistematis dan optimal dengan memanfaatkan media *Assemblr EDU*

Aktivitas Siswa Selama Pembelajaran dengan Media *Assemblr EDU*

Selain dilakukan observasi terhadap keterlaksanaan pembelajaran oleh guru, peneliti juga melakukan analisis data hasil observasi terhadap aktivitas belajar siswa selama proses penerapan pembelajaran. Observasi ini bertujuan untuk mengetahui tingkat keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran, baik secara individu maupun kelompok, serta respons siswa terhadap strategi pembelajaran yang diterapkan. Data aktivitas belajar siswa dikumpulkan secara sistematis menggunakan lembar observasi yang telah disusun sebelumnya. Adapun hasil observasi yang diperoleh menunjukkan variasi tingkat keaktifan siswa selama pembelajaran dan dapat diamati secara lebih rinci pada Gambar berikut.

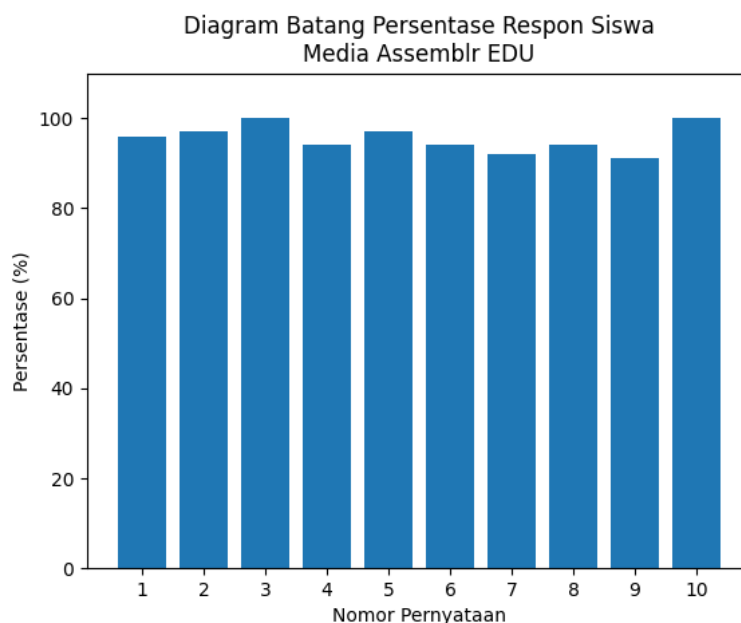


Gambar 2. Grafik Presentase Aktifitas Siswa

Hasil observasi aktivitas siswa menunjukkan bahwa pada tahap pendahuluan diperoleh persentase sebesar 80%, pada kegiatan inti mencapai 100%, dan pada kegiatan penutup sebesar 90%. Secara keseluruhan, aktivitas siswa berada pada kategori sangat tinggi, yang menunjukkan adanya keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Data ini menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis Augmented Reality mampu meningkatkan partisipasi siswa secara signifikan.

Respon Siswa Terhadap Media *Assemblr EDU*

Hasil angket respon siswa terhadap pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media *Assemblr EDU* pada materi Keragaman Budaya. Adapun hasil perolehan angket dapat dianalisa dalam gambar berikut.



Gambar 3. Grafik Hasil Angket Respon Siswa

Data yang diperoleh melalui penyebaran angket respon siswa bertujuan untuk memberikan gambaran mendalam mengenai persepsi, tingkat kepuasan, dan dampak penggunaan media *Assemblr EDU* berbasis *Etnopedagogi* dari sudut pandang peserta didik. Berdasarkan analisis data yang terkumpul, secara umum respon siswa menunjukkan kategori sangat kuat dengan perolehan persentase yang sangat signifikan pada setiap indikator pernyataan. Berikut adalah pemaparan mendetail mengenai hasil respon siswa yang dikelompokkan ke dalam beberapa aspek utama.

1. Aspek Kemanfaatan dan Pemahaman Materi

Berdasarkan hasil angket, siswa merasakan manfaat yang sangat besar dalam proses pemahaman materi keragaman budaya melalui penggunaan media ini. Hal ini dibuktikan dengan indikator kemanfaatan media untuk wawasan siswa yang mencapai persentase 96%. Selain itu, tingkat pemahaman siswa menunjukkan hasil yang luar biasa, di mana pernyataan mengenai kemudahan memahami materi mendapatkan respon positif sebesar 97%. Puncaknya, pada indikator kemudahan petunjuk belajar dan tingkat kejelasan media, siswa memberikan respon bulat sebesar 100%, yang menandakan bahwa media *Assemblr EDU* sangat efektif sebagai alat bantu belajar yang intuitif dan mudah dipahami oleh siswa kelas V.

2. Aspek Motivasi dan Keterlibatan Aktif

Penggunaan media interaktif ini juga terbukti memberikan implikasi positif terhadap motivasi belajar siswa di dalam kelas. Data menunjukkan bahwa media *Assemblr EDU* berhasil memotivasi siswa untuk aktif berdiskusi dalam kelompok dengan persentase sebesar 94%. Respon siswa juga mengindikasikan peningkatan rasa ingin tahu yang sangat kuat (94%) serta mendorong keberanian siswa untuk aktif bertanya jika terdapat materi yang belum dimengerti (92%). Selain itu, sebanyak 94% siswa merasa media ini sangat membantu mereka dalam menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru secara lebih percaya diri. Hal ini menegaskan bahwa visualisasi 3D dalam media ini mampu menstimulasi keterlibatan aktif siswa secara optimal.

3. Aspek Daya Tarik dan Kemudahan Penggunaan

Dari sisi estetika dan teknis, media ini dinilai sangat menarik oleh para siswa. Indikator ketertarikan terhadap isi media mencapai persentase 97%, yang menunjukkan bahwa penyajian materi berbasis teknologi *Augmented Reality (AR)* jauh lebih diminati dibandingkan media pembelajaran konvensional. Terkait aspek teknis, meskipun media ini menggunakan teknologi tinggi, hanya sebagian kecil siswa yang merasa bingung dengan fitur-fiturnya, di mana respon terhadap kemudahan fitur tetap berada pada kategori sangat kuat sebesar 91%. Secara keseluruhan, fakta bahwa tidak ditemukan respon pada kategori rendah atau sangat rendah membuktikan bahwa media *Assemblr EDU* tidak menimbulkan kendala berarti dan diterima dengan antusiasme yang sangat tinggi oleh seluruh peserta didik.

Tidak ditemukannya respon negatif pada kategori rendah membuktikan bahwa integrasi teknologi AR dengan muatan budaya lokal mampu memberikan manfaat nyata yang dirasakan langsung oleh siswa. Dengan demikian, perolehan persentase yang dominan di atas 90% pada hampir seluruh aspek angket menegaskan bahwa media *Assemblr EDU* diterima secara luas oleh peserta didik sebagai alat bantu belajar yang menarik, efektif, dan menyenangkan.

PEMBAHASAN

Penerapan Media *Assemblr EDU* pada Materi Keragaman Budaya

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media *Assemblr EDU* berbasis etnopedagogi berjalan dengan sangat baik dengan persentase aktivitas guru mencapai 85%–100%. Hal ini menunjukkan bahwa media berbasis *Augmented Reality* mampu mendukung guru dalam menyampaikan materi secara lebih sistematis dan interaktif. Temuan ini sejalan dengan penelitian Febriningrum (2022) yang menyatakan bahwa penggunaan *Assemblr EDU* meningkatkan efektivitas pembelajaran melalui visualisasi 3D.

Media *Assemblr EDU* mampu mentransformasikan konsep abstrak menjadi lebih konkret melalui tampilan visual tiga dimensi. Hal ini terbukti dari tingginya keterlibatan siswa selama kegiatan inti yang mencapai 100%. Menurut (Naimah et al., 2024), media berbasis AR dapat meningkatkan pemahaman konsep karena memberikan pengalaman belajar yang lebih nyata dan kontekstual.

Aktivitas Guru Selama Pembelajaran

Hasil observasi menunjukkan bahwa aktivitas guru berada pada kategori sangat tinggi. Guru mampu mengelola pembelajaran secara sistematis mulai dari tahap pendahuluan, inti, hingga penutup. Peran guru bergeser dari pusat informasi menjadi fasilitator pembelajaran yang

membimbing eksplorasi media, mengarahkan diskusi, serta mengintegrasikan nilai-nilai budaya lokal. Optimalnya aktivitas guru menunjukkan kesiapan pedagogis dan teknologis dalam mengimplementasikan media AR. Hal ini mendukung terciptanya pembelajaran berpusat pada siswa (student-centered learning) yang mendorong partisipasi aktif dan interaksi bermakna.

Aktivitas Siswa Selama Pembelajaran

Aktivitas siswa menunjukkan peningkatan yang signifikan dengan persentase mencapai 100% pada kegiatan inti. Hal ini menunjukkan bahwa siswa berperan aktif sebagai subjek pembelajaran melalui diskusi, eksplorasi, dan presentasi. Temuan ini didukung oleh teori pembelajaran konstruktivistik yang menyatakan bahwa siswa akan lebih memahami materi ketika terlibat langsung dalam proses pembelajaran (Piaget dalam Wisada et al., 2019).

Tingginya aktivitas siswa juga dipengaruhi oleh penggunaan media interaktif yang menarik perhatian dan meningkatkan motivasi belajar. Hal ini terlihat dari persentase aktivitas siswa yang tetap tinggi hingga tahap penutup sebesar 90%. Menurut (Sudarma et al., 2019), media berbasis visual dan interaktif mampu mempertahankan fokus dan keterlibatan siswa lebih lama dibandingkan media konvensional.

Respon Siswa terhadap Penggunaan Media Assemblr EDU

Respon siswa terhadap penggunaan media Assemblr EDU berada pada kategori sangat kuat dengan persentase dominan di atas 90%. Hal ini menunjukkan bahwa media tersebut tidak hanya efektif secara kognitif tetapi juga meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa. Temuan ini sejalan dengan penelitian (Rohayati, 2023) yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis teknologi mampu meningkatkan motivasi belajar siswa.

Aspek daya tarik dan kemudahan penggunaan media juga memperoleh nilai tinggi yaitu mencapai 97% dan 91%. Hal ini menunjukkan bahwa media Assemblr EDU mudah digunakan oleh siswa sekolah dasar dan tidak menimbulkan kesulitan teknis yang berarti. Menurut (Benyamin, 2020), integrasi teknologi dengan pendekatan budaya lokal dapat meningkatkan relevansi pembelajaran dengan kehidupan siswa.

Integrasi Etnopedagogi dalam Pembelajaran

Integrasi etnopedagogi dalam media Assemblr EDU memberikan pengalaman belajar yang kontekstual dan bermakna. Hal ini terlihat dari tingginya pemahaman siswa terhadap materi keragaman budaya yang mencapai 97%. Menurut (Alwasilah dalam Lubis et al., 2023), etnopedagogi berperan penting dalam menanamkan nilai budaya melalui proses pembelajaran.

Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan aspek kognitif tetapi juga membangun kesadaran budaya siswa. Hal ini dibuktikan dari tingginya antusiasme siswa dalam mempelajari budaya lokal melalui media digital. Dengan demikian, integrasi teknologi dan budaya lokal menjadi solusi inovatif dalam pembelajaran abad ke-21.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, penerapan media Assemblr EDU berbasis etnopedagogi pada materi keragaman budaya di kelas V SDN Dukuh Menanggal 1/424 Surabaya terbukti berjalan secara efektif dan optimal. Hal ini ditunjukkan oleh keterlaksanaan aktivitas guru yang berada pada kategori sangat baik dengan persentase 85% pada tahap pendahuluan, 100% pada kegiatan inti, dan 95% pada tahap penutup. Keberhasilan ini disebabkan oleh kemampuan guru dalam memanfaatkan media Augmented Reality secara sistematis sebagai alat bantu pembelajaran yang interaktif dan kontekstual.

Selain itu, aktivitas siswa menunjukkan tingkat keterlibatan yang sangat tinggi dengan persentase 80% pada tahap pendahuluan, 100% pada kegiatan inti, dan 90% pada tahap penutup. Tingginya partisipasi siswa disebabkan oleh penggunaan media visual tiga dimensi yang mampu menarik perhatian, meningkatkan rasa ingin tahu, serta memfasilitasi pembelajaran aktif berbasis eksplorasi dan diskusi. Hal ini menunjukkan bahwa media Assemblr EDU efektif dalam mendorong siswa menjadi subjek pembelajaran yang aktif dan mandiri.

Respon siswa terhadap penggunaan media Assemblr EDU juga berada pada kategori sangat kuat dengan persentase dominan di atas 90% pada seluruh indikator, seperti pemahaman (97%), kemanfaatan (96%), motivasi (94%), dan daya tarik (97%). Keberhasilan ini disebabkan

oleh karakteristik media yang interaktif, mudah digunakan, serta mampu menyajikan materi secara konkret dan menarik. Dengan demikian, media Assemblr EDU tidak hanya meningkatkan pemahaman kognitif, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna bagi siswa.

Integrasi pendekatan etnopedagogi dalam penggunaan media Assemblr EDU menjadi faktor penting yang mendukung keberhasilan penelitian ini. Pembelajaran yang mengaitkan teknologi dengan nilai-nilai budaya lokal mampu meningkatkan kesadaran budaya, rasa bangga terhadap budaya sendiri, serta relevansi materi dengan kehidupan siswa. Oleh karena itu, kombinasi antara teknologi Augmented Reality dan pendekatan etnopedagogi terbukti menjadi strategi inovatif yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.

Secara keseluruhan, keberhasilan penelitian ini dipengaruhi oleh tiga faktor utama, yaitu penggunaan media berbasis teknologi yang inovatif, keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran, serta integrasi nilai budaya lokal yang kontekstual. Ketiga faktor tersebut saling mendukung dalam menciptakan pembelajaran yang interaktif, bermakna, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik di era digital. Dengan demikian, media Assemblr EDU berbasis etnopedagogi direkomendasikan sebagai alternatif pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kualitas pendidikan, khususnya pada materi yang bersifat abstrak seperti keragaman budaya.

SARAN

Berdasarkan temuan penelitian yang sudah dilaksanakan, penelitian ini diharapkan dapat menambah keilmuan dalam pendidikan, khususnya terkait penerapan penggunaan media *Assemblr EDU* pada materi yang lebih luas. Bagi pendidik disarankan diharapkan mampu memanfaatkan media *Assemblr EDU* secara berkelanjutan untuk memvisualisasikan materi abstrak, sekaligus mengintegrasikan nilai *Etnopedagogi* guna memperkuat karakter budaya siswa. Selain itu, pendidik perlu memberikan pendampingan teknis secara adaptif agar seluruh siswa, termasuk yang kurang terampil menggunakan teknologi dapat mencapai pemahaman materi yang optimal secara merata. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat lebih mengembangkan penggunaan media *Assemblr EDU* pada cakupan materi yang lebih luas serta menerapkan metode eksperimen dengan subjek yang lebih banyak untuk menguji efektivitas media ini terhadap hasil belajar dan kemampuan berpikir kritis secara lebih mendalam. Peneliti juga lebih menyiapkan *smarthphone* yang cukup digunakan pada saat penelitian agar dapat berjalan dengan kondusif dan lancar.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengungkapkan penghargaan dan rasa syukur yang mendalam kepada kedua orang tua atas doa, dukungan, serta motivasi yang terus diberikan hingga penelitian ini dapat terselesaikan dengan lancar. Terima kasih juga disampaikan untuk dosen pembimbing yang secara konsisten yang telah memberikan arahan, masukan, dan pendampingan sepanjang pelaksanaan penyusunan penelitian. Selain itu, penulis turut menyampaikan apresiasi kepada rekan-rekan yang terus memberikan dorongan moral serta bantuan selama proses penyusunan karya ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, A., & Aqua Kusuma Wardhani, H. (2023). Pengaruh media *augmented reality (ar)* berbantuan *assemblr edu* terhadap hasil Belajar siswa smp it robbani sintang. *Edumedia: Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, 7(2), 7–13. <https://doi.org/10.51826/edumedia.v7i2.952>
- Alfinnas, S. (2018). Arah Baru Pendidikan Islam di Era Digital. *FIKROTUNA*, 7(1), 803– 817. <https://doi.org/10.32806/jf.v7i1.3186>.
- Arikunto, S. (2019). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Aulia, Y., Ose, F., Idris, I., Rusdinal, R., & Anisah, A. (2024). Pentingnya Merumuskan Visi dan Misi Pada Lembaga Pendidikan. *Jurnal Kepemimpinan dan Pengurusan Sekolah*, 9(1), 58–67. <https://doi.org/10.34125/jkps.v9i1.107>
- Badruttamam, M. I., & Rodiah Pertiwi, N. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Berbantuan Moodle untuk Meningkatkan Keterampilan Berfikir Kritis Siswa.

- Pedagogi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 23(1), 74–80.
<https://doi.org/10.24036/pedagogi.v23i1.1464>
- Benyamin, P. I. (2020). Peran Keluarga dalam Pendidikan Anak pada Masa Pandemi Covid-19. *KHARISMATA: Jurnal Teologi Pantekosta*, 3(1), 13–24.
<https://doi.org/10.47167/kharis.v3i1.43>
- Febriningrum, D. P. (2022). Pengaruh Aplikasi *Assemblr EDU* Berbasis Teknologi *Augmented Reality* Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Kelas XI IPS SMAN 8 Surabaya. *Jurnal Pendidikan*, 13(1).
- Chairudin, M., Yustianingsih, T., Aidah, Z., & Hadi, M. S. (2023). *Studi literatur pemanfaatan aplikasi assemblr edu sebagai media pembelajaran matematika jenjang smp/mts*.
- Chandra, M. A., & Fernandes, R. (2023). Strategi Guru SMA Negeri 7 Padang dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Setelah Masa Pembelajaran Daring. *Naradidik: Journal of Education and Pedagogy*, 2(1), 34–43. <https://doi.org/10.24036/nara.v2i1.104>
- Febriningrum, D. P. (2022). *Pengaruh aplikasi assemblr edu berbasis teknologi augmented reality terhadap hasil belajar mata pelajaran sejarah indonesia kelas xi ips sman 8 surabaya*. 13(1).
- Handayani, S., & Sugiharto, D. (2021). Analisis Validitas Instrumen Tes Berpikir Kritis pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1560–1570.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i3.910>
- Kurniawati, I., Handayani, A. D., & Cahyani, F. (2022). Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar dalam Pembelajaran IPA dengan Model Inkuiri. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5901–5910. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3367>
- Lubis, S. H., Naldi, A., Reskina, R., Lubis, A. F., & Nurhayati, N. (2023). Inovasi Penggunaan AI (Artificial Intelligenc) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di MAN 4 Persiapan Kota Medan. *Jurnal Bilqolam Pendidikan Islam*, 4(2), 105–129.
<https://doi.org/10.51672/jbpi.v4i2.213>
- Naimah, S. J., Siskawati, F. S., & Mujib, A. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Assemblr EDU* Berbasis *Augmented Reality* Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(2).
- Pratiwi, A. D., & Rukayah, R. (2020). Penerapan Purposive Sampling dalam Penelitian Pendidikan Dasar: Sebuah Studi Literatur. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 5(2), 123–132.
- Rohayati, D. (2023). *Penggunaan e-LKPD Berbasis Inkuiri Terbimbing untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa SD*. *Jurnal Basicedu*, 7(2), 1085–1094.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i2.5300>
- Sari, D. A., & Sutrisno, S. (2021). Analisis Perkembangan Kognitif Siswa SD dalam Pembelajaran Tematik. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 5(3), 477–486.
<https://doi.org/10.23887/jisd.v5i3.34792>
- Setiono, S., & Indarini, E. (2022). Pengaruh Pendekatan *Problem Based Learning* Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 10(4), 1079–1087. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i6.9176>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suprpto, E. (2021). Analisis Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar dalam Pembelajaran Tematik. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 6(1), 45–55.
- Wahyudi, T. (2019). Paradigma Pendidikan Anak dalam Keluarga di Era Digital (Perspektif Pendidikan Islam). *Ri'ayah: Jurnal Sosial dan Keagamaan*, 4(01), 31.
<https://doi.org/10.32332/riayah.v4i01.1489>
- Wahyuni Firli Fangestu, I., & Syahrizal, H. (2023). Digitalisasi Lembaga Pendidikan dalam Menghadapi Perkembangan dan Kemajuan Teknologi Informasi Dunia Pendidikan. *Al-Zayn: Jurnal Ilmu Sosial & Hukum*, 1(2), 26–38. <https://doi.org/10.61104/alz.v1i2.89>
- Waty, H. R. (2023). Pengembangan media pembelajaran interaktif E-Learning Pendidikan Agama Islam melalui aplikasi Classpoint. *Idarah Tarbawiyah: Journal of Management in Islamic Education*, 4(1), 1–10. <https://doi.org/10.32832/itjmie.v4i1.5683>
- Wisada, P. D., Sudarma, I. K., & Yuda S, Adr. I. W. I. (2019). Pengembangan media video pembelajaran berorientasi pendidikan karakter. *Journal of Education Technology*, 3(3), 140. <https://doi.org/10.23887/jet.v3i3.21735>

- Wulandari, R., Rukayah, & Wardani, D. K. (2020). Analisis Reliabilitas Instrumen Evaluasi Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(2), 312–320. <https://doi.org/10.23887/jisd.v4i2.2504>.
- Yustina, Y., & Halim, A. (2020). Analisis Keterampilan Berpikir Kritis Siswa SD pada Pembelajaran IPA Berbasis Kontekstual. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(3), 456–465