

## Augmented Reality Berbasis Kearifan Lokal : Transformasi Media Pembelajaran Berbasis Budaya Nusantara

Achmad faizal ababil<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Universitas Nurul Jadid, Paiton Probolinggo Jawa Timur, Indonesia  
Alamat: Jl. PP Nurul Jadid, Dusun Tj. Lor, Karanganyar, Kec. Paiton, Kabupaten Probolinggo,  
Jawa Timur 67291

Korespondensi penulis: [achfaizalababil27@gmail.com](mailto:achfaizalababil27@gmail.com)

**Abstract.** *This study investigates how art and culture learning in secondary schools can be enhanced by using Augmented Reality (AR) technology and local wisdom values. The background of this study comes from the fact that students do not have significant interest in local cultural content, which they consider boring and irrelevant. This study involved SMAN 1 Banyuwangi as the subject and used a qualitative approach. The subjects of the study were teachers and grade XI students who studied art, culture and history with AR. Data were collected through direct observation, semi-structured interviews, and documentation of student work and AR media displays. Data analysis was carried out using the Miles and Huberman interactive model. Three main things were found from this study: (1) learning becomes more contextual and meaningful; (2) augmented reality technology helps students become more familiar with their local culture; and (3) there is a significant increase in student engagement and response to learning. AR helps students connect with their cultural heritage. The results of the study indicate that the role of teachers as mediators is very important, that they must work together with people in the local culture, and create flexible and reflective learning designs. Further studies are needed to investigate the effects of AR use on the formation of character and identity of students who are raised in the long term.*

**Keywords:** *Augmented Reality, Local Wisdom, Cultural Learning, Cultural Identity*

**Abstrak.** *Studi ini menyelidiki bagaimana pembelajaran seni budaya di sekolah menengah dapat ditingkatkan dengan menggunakan teknologi Augmented Reality (AR) dan nilai-nilai kearifan lokal. Latar belakang penelitian ini berasal dari fakta bahwa siswa tidak memiliki minat yang signifikan dalam konten budaya lokal, yang mereka anggap membosankan dan tidak relevan. Penelitian ini melibatkan SMAN 1 Banyuwangi sebagai subjek dan menggunakan pendekatan kualitatif. Subjek penelitian adalah guru dan siswa kelas XI yang belajar seni budaya dan sejarah dengan AR. Data dikumpulkan melalui observasi langsung, wawancara semi-terstruktur, dan dokumentasi dari karya siswa serta tampilan media AR. Analisis data dilakukan menggunakan model interaktif Miles dan Huberman. Tiga hal utama ditemukan dari penelitian ini: (1) pembelajaran menjadi lebih kontekstual dan bermakna; (2) teknologi augmented reality membantu siswa menjadi lebih akrab dengan budaya lokal mereka; dan (3) adanya peningkatan yang signifikan dalam keterlibatan dan respon siswa terhadap pembelajaran. AR membantu siswa menghubungkan diri dengan warisan budayanya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa peran guru sebagai mediator bernilai sangat penting, bahwa mereka harus bekerja sama dengan orang-orang di budaya lokal, dan membuat desain pembelajaran yang fleksibel dan reflektif. Studi lebih lanjut diperlukan untuk menyelidiki efek penggunaan AR terhadap pembentukan karakter dan identitas siswa yang dibesarkan dalam jangka panjang.*

**Kata kunci:** *Augmented Reality, kearifan lokal, pembelajaran budaya, identitas budaya*

---

Received: Juni 13, 2025; Revised: Juni 15, 2025; Accepted: Juli 16, 2025; Online Available: Juli 16, 2025; Published: Juli 16, 2025;

\*Corresponding author, [achfaizalababil27@gmail.com](mailto:achfaizalababil27@gmail.com)

## **A. LATAR BELAKANG**

Di tengah derasnya arus globalisasi dan digitalisasi yang melanda hampir seluruh sektor kehidupan, pendidikan turut mengalami transformasi signifikan melalui pemanfaatan teknologi digital, termasuk teknologi Augmented Reality (AR). AR, sebagai bentuk representasi interaktif antara dunia nyata dan dunia maya, telah banyak diadopsi dalam proses pembelajaran karena kemampuannya meningkatkan keterlibatan siswa dan efektivitas pembelajaran. Secara global, pemanfaatan AR telah menunjukkan potensi besar dalam meningkatkan pemahaman konsep-konsep abstrak dan kompleks, terutama di bidang sains dan teknik (Mahfud & Wibowo, 2023). Di Indonesia, adopsi AR dalam pendidikan masih berkembang secara bertahap, dengan fokus yang semakin mengarah pada integrasi nilai-nilai lokal sebagai bentuk pelestarian budaya dalam ranah pendidikan.

Fenomena yang muncul di lapangan menunjukkan adanya tantangan dalam menjaga relevansi pembelajaran dengan konteks budaya lokal. Di berbagai wilayah Nusantara, praktik pembelajaran sering kali mengabaikan potensi nilai-nilai kearifan lokal, yang sesungguhnya dapat menjadi sumber daya pedagogik yang kaya dan bermakna. Dalam wawancara etnopedagogik yang dilakukan oleh Widodo & Akbar (2024), ditemukan bahwa siswa lebih antusias dan memiliki ikatan emosional yang lebih kuat terhadap materi pembelajaran ketika disajikan dalam konteks budaya yang mereka kenali sejak kecil. Namun, fakta di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran masih dominan bersifat tekstual dan tidak kontekstual terhadap budaya lokal, yang pada akhirnya memicu distansi antara siswa dan materi pembelajaran.

Urgensi penelitian ini diperkuat oleh hasil studi kualitatif Sayangan (2024), yang mengungkap bahwa pembelajaran berbasis kearifan lokal tidak hanya memperkuat identitas budaya siswa, tetapi juga meningkatkan kreativitas dan kemampuan berpikir kritis mereka. Dalam konteks pendidikan Indonesia yang multikultural, strategi ini penting untuk mencegah homogenisasi budaya akibat konsumsi konten global yang masif. Di sisi lain, penggunaan media digital seperti AR memungkinkan penyampaian konten lokal secara imersif dan kontekstual, yang sebelumnya sulit dicapai oleh media konvensional (Diva, 2024).

Namun, kajian literatur menunjukkan masih adanya kesenjangan (*literature gap*) dalam penelitian yang mengintegrasikan AR dan kearifan lokal secara eksplisit dalam konteks pendidikan. Sebagian besar studi tentang AR cenderung menitikberatkan pada aspek teknologi dan pedagogi tanpa mengaitkannya dengan dimensi sosial-budaya siswa (Andriyanti, 2025). Belum banyak penelitian yang menggali secara mendalam pengalaman peserta didik saat berinteraksi dengan media pembelajaran AR yang mengandung narasi budaya lokal. Hal ini mengindikasikan perlunya studi kualitatif yang lebih fokus pada pemaknaan, persepsi, dan proses kognitif siswa dalam menghadapi transformasi media pembelajaran berbasis budaya.

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi bagaimana pemanfaatan Augmented Reality berbasis kearifan lokal dapat mentransformasi media pembelajaran yang kontekstual dan bermakna bagi peserta didik. Fokus kajian diarahkan pada pengalaman belajar siswa, makna budaya yang terkandung dalam media, serta implikasinya terhadap penguatan identitas budaya dan peningkatan pemahaman konsep akademik. Secara teoretis, penelitian ini diharapkan dapat memperkaya khazanah teori konstruktivisme sosial dalam konteks pendidikan digital berbasis budaya. Secara praktis, hasil penelitian ini dapat menjadi dasar pengembangan media pembelajaran berbasis AR yang adaptif terhadap konteks lokal dan relevan dengan kebutuhan pembelajaran abad 21.

## **B. KAJIAN TEORITIS**

Teknologi Augmented Reality (AR) dalam pendidikan merupakan penggabungan antara elemen dunia nyata dengan objek virtual secara real-time yang memungkinkan terjadinya interaksi lebih imersif. Menurut Ramdani et al. (2025), AR menghadirkan pengalaman belajar yang partisipatif dan berorientasi pada eksplorasi visual yang kontekstual, yang menjadi solusi terhadap pembelajaran pasif dan tekstual dalam mata pelajaran budaya lokal. Dalam konteks pendidikan, kehadiran AR tidak hanya memperkuat aspek kognitif, tetapi juga dapat menjadi sarana untuk membentuk persepsi, nilai, dan sikap terhadap identitas budaya peserta didik.

Secara teoritis, pemanfaatan AR sejalan dengan konstruktivisme sosial Vygotsky, yang menekankan pentingnya interaksi sosial dan konteks budaya dalam proses belajar. AR memungkinkan peserta didik untuk tidak hanya menerima informasi, tetapi membangun pemahaman melalui pengalaman visual yang kontekstual dan reflektif. Saehana et al. (2024), membuktikan bahwa integrasi unsur etnosains dalam AR secara signifikan meningkatkan literasi budaya peserta didik, karena memberikan narasi budaya yang hidup dan dapat dijelajahi secara visual. Ini menegaskan bahwa AR dapat berfungsi sebagai *scaffolding digital* dalam pembelajaran berbasis budaya.

Selain dari sisi pedagogi, kearifan lokal dalam pendidikan memegang peran penting dalam membangun karakter dan identitas nasional. Feron & Hasibuan (2024), mengembangkan aplikasi cerita daerah berbasis AR yang bertujuan membendung krisis identitas kultural pada generasi muda. Temuan mereka menggarisbawahi bahwa penguatan konten budaya lokal melalui teknologi harus dilakukan secara sensitif terhadap nilai-nilai tradisional, agar peserta didik tidak hanya mengetahui budaya tetapi juga

menumbuhkan rasa memiliki. Dalam hal ini, teknologi menjadi media refleksi kultural, bukan sekadar alat bantu visualisasi.

Hal ini mengusulkan integrasi virtual guide berbasis AR untuk memperkenalkan situs budaya seperti Candi di Nusantara. Riset tersebut menemukan bahwa siswa lebih mampu menghubungkan materi sejarah dengan pengalaman personal ketika disajikan dalam bentuk 3D interaktif. Hal ini mendukung gagasan bahwa teknologi dapat mengaktifkan dimensi afektif dalam proses belajar budaya, yang selama ini kurang tersentuh dalam pendekatan konvensional. Demikian pula, penelitian Pradita et al., (2024), membuktikan bahwa buku digital berbasis AR mampu meningkatkan kecakapan riset dan minat terhadap nilai-nilai lokal melalui pendekatan visual dan naratif.

Dengan demikian, kerangka konseptual penelitian ini berpijak pada teori konstruktivisme sosial, integrasi teknologi dalam pendidikan, serta pendekatan berbasis kearifan lokal. Ketiganya menjadi fondasi untuk menganalisis bagaimana media AR mampu mentransformasi pembelajaran budaya dari sekadar transfer pengetahuan menjadi proses internalisasi nilai dan pembentukan identitas siswa secara holistik.

### **C. METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis studi kasus. Pendekatan ini dipilih karena relevan dengan tujuan penelitian yang ingin menggali pengalaman peserta didik dalam menggunakan media pembelajaran berbasis Augmented Reality (AR) dengan konten kearifan lokal budaya Nusantara. Studi kasus memungkinkan peneliti menelaah fenomena secara holistik dalam konteks sosial dan kultural yang spesifik, serta mengungkap makna yang dibentuk oleh partisipan dalam situasi pembelajaran yang nyata. Menurut (Suryansyah, 2025), studi kasus dalam pendidikan sangat efektif dalam memahami dinamika pembelajaran yang kompleks, termasuk persepsi dan interpretasi subjek terhadap interaksi mereka dengan teknologi.

Penelitian ini dilaksanakan di SMAN 1 Banyuwangi, sekolah menengah atas negeri di Kabupaten Banyuwangi, Jawa Timur, yang konsisten menerapkan teknologi pembelajaran sekaligus mengusung nilai-nilai budaya lokal. Sekolah ini menggunakan media AR dalam pembelajaran sejarah dan seni budaya, dengan konten seperti tari Gandrung, rumah adat Osing, dan cerita rakyat setempat. Subjek penelitian terdiri dari siswa kelas XI dan dua guru mata pelajaran terkait. Partisipan dipilih secara purposif berdasarkan kriteria seperti keterlibatan dalam penggunaan AR selama satu semester dan kemampuan reflektif terhadap pengalaman belajar berbasis budaya lokal.

Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara semi-terstruktur, observasi partisipatif, dan dokumentasi. Wawancara digunakan untuk menggali pemaknaan siswa dan guru terhadap pengalaman mereka menggunakan media AR serta dampaknya terhadap pemahaman budaya lokal. Observasi partisipatif dilakukan selama proses

pembelajaran berlangsung di kelas, mencatat interaksi siswa dengan media, ekspresi verbal dan nonverbal, serta dinamika diskusi. Dokumentasi berupa foto, hasil karya, catatan refleksi, dan tampilan AR dikumpulkan untuk memperkuat validitas data. Ketiga teknik ini diterapkan secara terstruktur dan saling melengkapi dalam memperoleh informasi yang mendalam dan autentik.

Untuk menjamin validitas, digunakan triangulasi teknik dan sumber, yakni dengan membandingkan hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi dari sudut pandang berbeda. Selain itu, dilakukan teknik member check, yaitu klarifikasi data kepada partisipan untuk memastikan interpretasi peneliti akurat. Analisis data mengikuti model interaktif Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan/verifikasi kesimpulan. Reduksi dilakukan dengan menyaring data berdasarkan tema seperti persepsi budaya dan pengalaman imersif. Data disajikan secara naratif dan tematik, sehingga menghasilkan pemahaman mendalam mengenai dampak AR terhadap proses internalisasi nilai budaya dalam pendidikan.

#### **D. HASIL DAN PEMBAHASAN**

##### **Pengalaman Belajar yang Imersif dan Kontekstual**

Media *Augmented Reality* (AR) telah merevolusi cara siswa mengalami pembelajaran, khususnya dalam konteks pendidikan budaya lokal. Dengan menampilkan objek budaya seperti rumah adat Osing, tari Gandrung, dan artefak khas Banyuwangi dalam format visual tiga dimensi yang dapat diputar dan dieksplorasi, siswa tidak lagi menjadi penerima pasif informasi, melainkan pelaku aktif dalam pembelajaran. Ketika seorang siswa menyatakan, "*Saya merasa seperti datang langsung ke tempatnya,*" hal ini menunjukkan keterlibatan emosional yang tinggi dalam pembelajaran. Proses ini memungkinkan terjadinya koneksi langsung antara representasi budaya dan pengalaman personal siswa. Temuan ini memperkuat asumsi bahwa pengalaman belajar yang bersifat imersif mampu meningkatkan kedalaman pemahaman dan daya serap siswa terhadap nilai-nilai budaya (Miles, Huberman, & Saldaña, 2020).

Dalam praktiknya, penggunaan AR sebagai media pembelajaran menciptakan pengalaman belajar multisensori yang menggabungkan aspek visual, spasial, dan naratif. Siswa dapat memutar objek rumah adat, memperbesar detail ornamen, serta mengamati dari berbagai sudut perspektif, sesuatu yang mustahil dilakukan dengan gambar dua dimensi. Hal ini tidak hanya memperkuat pemahaman konseptual, tetapi juga meningkatkan empati budaya. Menurut Praseptya et al. (2024), pembelajaran yang bersifat imersif seperti ini mampu membangkitkan minat siswa terhadap nilai-nilai budaya tradisional Indonesia yang sebelumnya terpinggirkan. Dengan mengintegrasikan

elemen naratif dan interaktif, AR menciptakan ruang belajar yang tidak hanya informatif tetapi juga inspiratif.

Selain meningkatkan pemahaman, AR juga berperan sebagai jembatan antara pengetahuan budaya dan konteks lokal siswa. Ketika siswa dapat melihat representasi digital dari budaya yang mereka kenal secara geografis namun asing secara naratif, terjadi rekontekstualisasi. Mereka mulai menyusun kembali makna dari elemen budaya yang dulunya tidak dipahami secara mendalam. Seorang guru mencatat, "*Siswa yang dulunya tidak tahu apa itu motif batik Osing, sekarang mereka menjelaskan ke teman-teman dengan penuh semangat.*" Hal ini mendukung teori pembelajaran kontekstual yang menekankan bahwa pengalaman belajar akan lebih bermakna jika dikaitkan langsung dengan kehidupan nyata dan lingkungan sosial siswa (Vygotsky, 1978; Saleha & Praseptya, 2024).

Dari sisi interaksi sosial, penggunaan AR juga mendorong kolaborasi dalam proses pembelajaran. Saat siswa bekerja dalam kelompok kecil untuk menjelajahi konten AR dan mendiskusikan temuan mereka, terbentuklah situasi belajar kooperatif yang konstruktif. Diskusi yang muncul bukan hanya terkait dengan informasi budaya, tetapi juga pada dimensi nilai, identitas, dan kebanggaan lokal. Ini menunjukkan bahwa teknologi AR tidak hanya menciptakan keterlibatan personal, tetapi juga memperkuat dialog budaya antar siswa. Dalam studi Rizquillah & Sukmayadi (2025), pendekatan berbasis AR yang interaktif turut meningkatkan keterlibatan sosial siswa dan menciptakan ruang diskusi yang produktif di kelas.

Pengalaman belajar yang disediakan AR juga berdampak pada pembentukan afeksi siswa terhadap budaya lokal. Siswa bukan hanya memahami aspek kognitif budaya (seperti nama, bentuk, atau sejarah), tetapi juga mulai membentuk keterikatan emosional. Mereka mulai melihat budaya bukan sebagai sesuatu yang asing, tetapi sebagai bagian dari identitas mereka. Hal ini sangat penting mengingat generasi digital sering kali mengalami keterputusan dengan nilai-nilai tradisional akibat dominasi budaya global. Melalui visualisasi dan eksplorasi langsung dalam AR, siswa dapat merekonstruksi narasi budaya lokal dalam cara yang relevan dengan gaya belajar mereka. Menurut Nirmala dan Etin (2023), visualisasi interaktif mampu memperkuat rasa memiliki terhadap budaya dalam konteks pendidikan anak dan remaja.

Secara keseluruhan, pengalaman belajar imersif dan kontekstual melalui AR menegaskan bahwa teknologi tidak hanya dapat digunakan untuk mengilustrasikan materi, tetapi juga sebagai media penghubung nilai dan identitas. Dengan desain yang tepat dan konten yang kaya secara budaya, AR mampu berfungsi sebagai medium transformasional dalam pembelajaran berbasis lokal. Pengalaman belajar yang didukung AR tidak hanya membentuk pengetahuan, tetapi juga kesadaran sosial, keterlibatan emosional, dan penguatan identitas budaya siswa. Ini mengonfirmasi pentingnya pendekatan pedagogis yang menggabungkan teknologi mutakhir dengan muatan lokal

untuk menghasilkan pembelajaran yang bermakna dan berkelanjutan Tobondo et al.(2025).

### **Penguatan Identitas Budaya Melalui Teknologi**

Integrasi teknologi Augmented Reality (AR) dalam pembelajaran berbasis budaya lokal telah membuka ruang baru bagi proses rekonstruksi identitas kultural peserta didik. Hasil wawancara menunjukkan bahwa banyak siswa yang awalnya merasa budaya lokal tidak relevan atau bahkan membosankan, berubah menjadi lebih bangga dan tertarik setelah berinteraksi langsung dengan konten budaya melalui aplikasi AR. Salah satu siswa mengungkapkan, “Saya baru tahu kalau motif batik Osing itu punya makna. Sekarang jadi bangga karena itu budaya dari daerah saya sendiri.” Hal ini mengindikasikan bahwa AR dapat berperan sebagai pemantik kesadaran identitas budaya. Ramdani et al. (2025), juga mencatat bahwa media AR mendorong siswa merefleksikan kembali nilai-nilai budaya yang selama ini terabaikan, sehingga terjadi internalisasi budaya melalui pendekatan yang lebih personal dan kontekstual.

Lebih jauh, pemanfaatan AR memberikan kontribusi dalam membangun kesadaran kultural secara emosional dan afektif, bukan sekadar informatif. Ketika siswa melihat rumah adat, pola batik, atau mendengarkan instrumen tradisional melalui tampilan 3D yang interaktif, mereka tidak hanya belajar, tetapi mengalami dan “merasakan” kebudayaan tersebut secara mendalam. Dalam konteks ini, AR bertindak sebagai medium afektif yang menjembatani kesenjangan antara generasi muda dan warisan budaya mereka. Penelitian oleh Yuniarto & Helmiawan (2023), membuktikan bahwa aplikasi monumen berbasis AR dapat memperkuat narasi budaya lokal sekaligus membangun koneksi emosional antar siswa dan lingkungan sosialnya.

Transformasi pemaknaan terhadap identitas budaya melalui AR juga muncul dari dinamika interaktif antarsiswa. Dalam observasi kelas, terlihat bahwa diskusi menjadi lebih hidup ketika siswa membahas elemen-elemen budaya yang mereka eksplorasi secara digital. Guru mencatat adanya peningkatan pertanyaan kritis mengenai sejarah lokal yang sebelumnya jarang muncul. Menurut Hasibuan & Maghfirah (2024), situasi ini menunjukkan bahwa AR memiliki potensi membangkitkan dialog budaya di ruang kelas yang biasanya terfokus pada narasi nasional. Dengan demikian, pembelajaran berbasis teknologi tidak lagi hanya berorientasi pada transfer informasi, tetapi juga konstruksi makna yang lebih dalam.

Konteks lokal dalam konten AR sangat menentukan keberhasilan proses internalisasi identitas. Meinarni & Mutiarani (2025), menekankan bahwa penguatan identitas hanya terjadi bila konten yang disajikan relevan dengan pengalaman sosial siswa. Misalnya, dalam AR yang menampilkan ritual adat, pakaian tradisional, atau bentuk arsitektur khas daerah, siswa mampu melihat refleksi budaya mereka sendiri.

Sejalan dengan itu, Feron & Hasibuan (2024), menambahkan bahwa AR yang dikembangkan dengan pendekatan kearifan lokal akan lebih efektif dalam meningkatkan literasi budaya dan memupuk kebanggaan terhadap komunitas asal.

Pembelajaran berbasis AR juga menstimulasi perubahan sikap terhadap keberagaman budaya. Dalam beberapa kasus, siswa yang berasal dari luar daerah mulai mengenali dan menghargai budaya lokal melalui interaksi virtual yang ditawarkan AR. Menurut Nurhuda & Purnami (2024), digitalisasi budaya melalui AR berpotensi menciptakan ruang multikultural yang inklusif, di mana identitas budaya lokal tidak terpinggirkan melainkan menjadi pusat narasi. Hal ini penting untuk memperkuat nilai toleransi dan menghargai keberagaman dalam konteks kebangsaan yang luas.

Dengan demikian, penggunaan AR tidak hanya berdampak pada sisi kognitif peserta didik, tetapi juga pada aspek afektif dan identitas diri. Teknologi ini berperan ganda: sebagai jembatan antara generasi muda dan warisan budaya mereka, serta sebagai medium edukatif yang inklusif, kontekstual, dan relevan dengan kebutuhan zaman. Sayogo (2025), menekankan bahwa strategi edukasi berbasis AR yang dirancang secara tepat dapat menjadi agen transformasi budaya yang signifikan dalam sistem pendidikan. Oleh karena itu, kolaborasi antara pendidik, pengembang konten, dan komunitas budaya lokal menjadi sangat penting agar identitas budaya tidak sekadar dikenalkan, tetapi juga dihidupkan kembali dalam benak generasi masa depan.

### **Peningkatan Partisipasi dan Sikap Positif terhadap Pembelajaran Budaya**

Implementasi teknologi *Augmented Reality* (AR) dalam pembelajaran budaya terbukti mampu meningkatkan partisipasi aktif dan sikap positif siswa, yang sebelumnya menunjukkan kecenderungan pasif terhadap mata pelajaran seni budaya. Salah satu guru menyatakan, “Biasanya anak-anak pasif, sekarang mereka rebutan pegang perangkat buat eksplor aplikasi AR.” Fenomena ini menunjukkan bahwa AR dapat menjadi katalis yang mentransformasi dinamika kelas menjadi lebih partisipatif dan eksploratif. Media berbasis AR mendorong siswa untuk tidak hanya menyerap informasi, tetapi juga menyelidiki konten budaya secara mandiri dan kolaboratif. Dengan temuan bahwa penggunaan AR dalam pendidikan anak usia dini memicu antusiasme dan rasa ingin tahu terhadap budaya lokal ketika disajikan dalam bentuk visual interaktif dan kontekstual (Mukti & Isdaryanti, 2025).

Lebih jauh, penggunaan AR dalam konteks budaya menciptakan pengalaman belajar berbasis interaksi yang menjangkau dimensi afektif siswa. Interaktivitas yang ditawarkan media ini—seperti memutar objek 3D, mendengarkan narasi budaya, dan mengeksplorasi situs digital—menumbuhkan rasa kepemilikan terhadap pengetahuan yang dibangun sendiri. Hal ini sejalan dengan pendapat Fauziyah & Sugiman (2024), yang menyatakan bahwa keterlibatan siswa meningkat ketika teknologi menyediakan ruang eksploratif yang menggabungkan elemen kognitif dan afektif. Sikap positif

terhadap pembelajaran pun terbentuk karena siswa merasa bahwa materi budaya lokal memiliki koneksi langsung dengan dunia mereka. Siklus keterlibatan ini memperkuat konsep bahwa teknologi seperti AR bukan sekadar alat bantu visualisasi, tetapi juga medium untuk memfasilitasi perubahan sikap dan perilaku belajar.

Keterlibatan aktif siswa juga terlihat dalam pengamatan terhadap kegiatan presentasi budaya yang dilakukan secara mandiri setelah eksplorasi konten AR. Siswa tidak hanya menyerap materi, tetapi mengambil inisiatif untuk mendalami dan membagikannya kepada teman sekelas. Menurut Wahiddiyah & Luthfia (2023), partisipasi seperti ini menandakan bahwa proses belajar telah bertransformasi dari pola *teacher-centered* menjadi *student-centered*. Dalam ruang belajar seperti ini, guru lebih berperan sebagai fasilitator yang menyediakan sarana dan bimbingan, sementara siswa mengambil alih kontrol atas proses belajarnya. Hal ini sejalan dengan pandangan Vygotsky tentang *zone of proximal development*, di mana siswa mampu mencapai tingkat pemahaman lebih tinggi melalui interaksi dengan media dan lingkungan belajar yang mendukung.

AR juga menciptakan suasana belajar yang kolaboratif. Dalam banyak kasus, siswa bekerja dalam kelompok untuk mengeksplorasi objek budaya digital, berdiskusi tentang makna simbol-simbol tradisi, hingga menyusun narasi budaya secara kreatif. Pembelajaran ini secara tidak langsung memperkuat keterampilan sosial dan komunikasi. Menurut Abidin (2025), keterlibatan sosial yang terbangun melalui media interaktif seperti AR mampu menghidupkan nilai gotong royong dan toleransi dalam pembelajaran budaya. Bahkan siswa yang sebelumnya kurang percaya diri menjadi lebih aktif berkontribusi karena terbantu oleh visualisasi yang mendalam dan lingkungan belajar yang suportif.

Dari sisi hasil belajar, siswa menunjukkan peningkatan dalam pemahaman konsep budaya, kemampuan interpretatif, dan empati terhadap keberagaman. Hal ini diamati melalui peningkatan kualitas diskusi, refleksi tertulis, dan karya digital yang dibuat oleh siswa. Razak et al. (2022) menyoroti bahwa media AR memiliki potensi meningkatkan kualitas pembelajaran dengan menghadirkan konten yang mudah dipahami dan bermakna secara kontekstual. Sejalan dengan itu, Nurharini & Maulana (2024) menemukan bahwa penggunaan AR dalam pembelajaran seni tari meningkatkan hasil belajar karena siswa dapat mengamati gerakan secara mendalam dan berulang.

Terakhir, perubahan sikap terhadap pelajaran budaya menjadi lebih positif tercermin dari peningkatan antusiasme, kehadiran, dan evaluasi diri siswa terhadap pelajaran. Guru melaporkan bahwa siswa mulai menanti pelajaran budaya karena dianggap menarik dan berbeda dari pembelajaran konvensional. Utari et al. (2021) menyatakan bahwa pelibatan emosi melalui media AR mampu menciptakan keterikatan terhadap materi ajar, terutama jika kontennya bersifat lokal dan familiar. Oleh karena itu,

kolaborasi antara guru, desainer konten digital, dan komunitas budaya menjadi penting agar nilai-nilai budaya dapat ditanamkan melalui media yang sesuai dengan karakteristik siswa masa kini.

Refleksi kritis terhadap hasil dan pembahasan penelitian menunjukkan bahwa keberhasilan integrasi AR sangat tergantung pada bagaimana peran guru dialihkan dari penyampai materi menjadi fasilitator nilai. Guru perlu menumbuhkan kesadaran kritis siswa terhadap apa yang mereka lihat, dengar, dan alami melalui media AR. Hariyono Hariyono (2023) menyoroti bahwa tanpa arahan nilai dari guru, teknologi canggih seperti AR dapat menghasilkan kekaguman, tetapi tidak menjamin pemaknaan. Oleh karena itu, proses belajar harus disertai kegiatan reflektif, seperti diskusi kelompok, pencatatan makna simbol budaya, hingga dialog budaya antarsiswa. Huda et al. (2023) menunjukkan bahwa kolaborasi antaraktor lokal, termasuk guru, tokoh adat, dan teknolog, menciptakan konten edukasi virtual berbasis kearifan lokal yang berhasil menanamkan nilai-nilai kebangsaan secara menyeluruh. Implikasi praktisnya, pendekatan pedagogis berbasis AR seharusnya bersifat holistic memadukan teknologi, nilai, konteks lokal, dan keterlibatan emosional siswa.

## **E. KESIMPULAN DAN SARAN**

Penelitian ini memperlihatkan bahwa integrasi teknologi Augmented Reality (AR) yang mengusung kearifan lokal dalam pembelajaran seni budaya berperan besar dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih mendalam, menumbuhkan rasa memiliki terhadap budaya sendiri, serta mendorong keterlibatan aktif dan sikap positif siswa terhadap mata pelajaran. Lewat tampilan interaktif budaya Nusantara—seperti tarian Gandrung, motif batik Osing, hingga arsitektur rumah adat—siswa tidak hanya menyerap informasi secara kognitif, namun juga menjalani proses penanaman nilai budaya melalui pengalaman kontekstual yang bersifat reflektif.

Dari sisi kontribusi keilmuan, studi ini mempertegas relevansi teori konstruktivisme sosial dalam ranah teknologi pendidikan. Dalam hal ini, AR bertindak sebagai penopang digital (scaffold) yang memperkaya proses belajar berbasis budaya lokal. Implikasi praktis dari penelitian ini menunjukkan urgensi kolaborasi antara pendidik, pengembang aplikasi edukatif, dan pelaku budaya lokal dalam menyusun konten pembelajaran yang orisinal dan bernilai. Peran guru melampaui sekadar pengguna teknologi, mereka menjadi jembatan nilai budaya yang membimbing siswa dalam menginterpretasi makna melalui proses reflektif.

Ditinjau dari perspektif kebijakan pendidikan, hasil penelitian ini mendorong adanya sistem pendukung yang komprehensif untuk pengembangan media pembelajaran

AR lokal, mulai dari pelatihan tenaga pendidik, penyediaan infrastruktur teknologi, hingga melibatkan komunitas budaya dalam penciptaan materi ajar. Keberhasilan penerapan teknologi AR tidak hanya ditentukan oleh kecanggihan aplikasinya, namun juga oleh kualitas narasi budaya dan pendekatan pembelajaran yang mendasarinya.

Untuk agenda riset mendatang, disarankan dilakukan eksplorasi terhadap dampak jangka panjang dari penggunaan AR berbasis budaya dalam pembentukan karakter siswa. Selain itu, studi lintas budaya dalam konteks pendidikan multikultural perlu dikembangkan. Penelitian kuantitatif dan longitudinal dapat memperkaya temuan kualitatif ini dan memperluas cakrawala pemahaman mengenai kontribusi teknologi terhadap pendidikan yang berpijak pada identitas dan pluralitas budaya.

## DAFTAR REFERENSI

- Abidin, Z. (2025). Inovasi Media Pembelajaran Guru Kelas MI Berbasis Kearifan Lokal di Madrasah Ibtidaiyah MIN 4 Aceh Barat Daya. *Komprehensif*. <https://ejournal.edutechjaya.com/index.php/komprehensif/article/view/1532>
- Andriyanti, M. (2025). *The Power of Integrity of Local Wisdom in Basic Education: Sustainable Development*. Universitas Muhammadiyah Malang Repository. <https://eprints.umm.ac.id/id/eprint/15628/>
- Diva, N. (2024). *Augmented Reality dalam Pendidikan Dasar: Systematic Literature Review dan Analisis Bibliometrik*. Raden Intan Repository. <https://repository.radenintan.ac.id/32574/>
- Fauziyah, L. S., & Sugiman, S. (2024). Transformasi Pembelajaran Matematika melalui Media Augmented Reality: Keterlibatan Siswa dan Pemahaman Konseptual. In *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*. <https://proceeding.unnes.ac.id/prisma/article/view/3050>
- Ferona, N., & Hasibuan, A. (2024). Sosialisasi Program Candu Diksi (Cerita Daerahku Berbasis Augmented Reality 3D). *Jurnal Solusi Media Digital*, 3(2). <https://jsmd.dikara.org/jsmd/article/view/112>
- Hariyono, H. (2023). Penggunaan teknologi augmented reality dalam pembelajaran ekonomi: Inovasi untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa. *JIIP- Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(11), 9040–9050.
- Hasibuan, A., & Maghfirah, R. (2024). Penerapan AR dalam Pengenalan Budaya Lokal di MTs. *Jurnal Solusi Media Digital*, 3(1). <http://jsmd.dikara.org/jsmd/article/view/112>
- Huda, M., Ronaldo, R. A., Hasanah, L. U., & Tholib, A. (2023). PENGENALAN CANDI VIRTUAL NUSANTARA DALAM KOLABORASI KEARIFAN LOKAL INDONESIA DAN ERA DIGITAL BERBASIS VIRTUAL REALITY. *Prosiding Pekan Ilmiah Pelajar (PILAR)*, 3, 291–301.
- Mahfud, T. A. R., & Wibowo, F. C. (2023). Investigating research trends in augmented

- reality in physics education: a bibliometric and visualized analysis. *Seminar Nasional Fisika*. <http://proceedings2.upi.edu/index.php/sinafi/article/view/3343>
- Meinarni, N. P. S., & Mutiarani, R. A. (2025). Implementasi Teknologi Augmented Reality dalam Pelestarian Rias Pengantin Adat. *Jurnal Widya Laksmi*, 4(2). <https://www.jurnalwidyalaksmi.com/index.php/jwl/article/view/141>
- Mukti, B. H., & Isdaryanti, B. (2025). Pengembangan Komik Digital Berbantuan Augmented Reality untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep dan Hasil Belajar Materi Lapisan Bumi Kelas V. *JagoMIPA: Jurnal Pendidikan Matematika dan IPA*, 5(2), 570–584.
- Nurhuda, T., & Purnami, I. (2024). Digitalisasi Budaya Bali: Media AR sebagai Bentuk Revitalisasi Aksara Bali. *Jurnal Inovasi Pendidikan Sosial*, 5(1). <https://jurnalp4i.com/index.php/social/article/view/4094>
- Pradita, L. E., Setyawan, A., Wulandari, S., & Ariefian, M. (2024). AR Buku Digital untuk Tingkatkan Kecakapan Riset Karya Ilmiah Remaja. *Journal of Education Research*, 8(1). <https://jer.or.id/index.php/jer/article/view/1687>
- Praseptya, R. H., Saleha, N. A., & Kusumawati, A. (2024). UNO Ku: Kreativitas Media Pembelajaran Untuk Pendidikan Interaktif Berbasis Augmented Reality Dalam Upaya Peningkatan Literasi Kebudayaan. In *CASTLE Proceedings* (Vol. 1, Nomor 1, hal. 31–40). <https://conference-proceedings.kpmunj.org/index.php/castleproceedings/article/view/34>
- Ramdani, A., Hakim, A., & Sukarso, A. A. (2025). Media AR untuk Penguatan Profil Pelajar Pancasila. *Jurnal Pendidikan Magister*, 9(1). <https://jppipa.unram.ac.id/index.php/jpmpi/article/view/8918>
- Razak, F., Zaid, M., & Alam, A. A. F. (2022). Media AR Berbasis STEAM untuk Pembelajaran IPA SD. *Jurnal Pelita: Jurnal Pembelajaran IPA*. <https://pusdig.my.id/pelita/article/view/316>
- Rizqullah, M. F., & Sukmayadi, Y. (2025). Pengembangan Media Augmented Reality untuk Pengenalan Alat Musik Tradisional Gayo. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 8(1), 1–12. <https://www.jurnaldidaktika.org/contents/article/download/2197/1099>
- Saehana, S., Tadeko, N., & Ture, A. R. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Augmented Reality Berbasis Etnosains untuk Meningkatkan Literasi Budaya Peserta Didik. *JPFT*, 10(1). <https://www.jurnalkipuntad.com/index.php/jpft/article/view/3739>
- Sayangan, Y. V. (2024). A qualitative study on the impact of local wisdom-based discovery learning in teaching concept geometry. *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika*, 15(1). <https://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/al-jabar/article/view/22143>
- Sayogo, D. (2025). Strategi Konseptual AR sebagai Media Edukasi Budaya di Kampung Naga. *AKSA: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 6(1). <https://aksa.stsrdivisi.ac.id/index.php/aksa/article/view/183>
- Suryansyah, M. D. (2025). *Strategi kepala sekolah dalam meningkatkan kompetensi pedagogik guru: Studi kasus* [UIN Malang]. <http://etheses.uin->

malang.ac.id/id/eprint/75959

- Tobondo, Y., Sigilipu, F., & Juliana, S. (2025). Pariwisata Budaya sebagai Media Pendidikan Nonformal: Studi Literatur atas Peran Transformasi Sosial Berbasis Warisan Budaya. *Jurnal APNA*, 4(2).  
<https://jurnal.unkrit.ac.id/index.php/APNA/article/view/71>
- Utari, S. D., Agustin, M. L., & Dzikri, A. M. (2021). Aplikasi VR untuk Pembelajaran Sejarah Lokal. *Historia: Jurnal Pendidik*.  
<https://www.researchgate.net/publication/353545249>
- Wahiddiyah, N. P., & Luthfia, A. N. (2023). Pembelajaran IPS dengan AR: Penguatan Sejarah Lokal. *Sinar Dunia: Jurnal Ilmiah*. <https://journal.unimar-amni.ac.id/index.php/sidu/article/view/1535>
- Widodo, Y. B., & Akbar, K. F. (2024). Effectiveness of Technology Use in Indonesian High Schools: Student Engagement, School Capacity, Teacher Performance. *International Journal of Business, Law, and Education*, 3(2).  
<http://ijble.com/index.php/journal/article/view/442>
- Yuniarto, D., & Helmiawan, M. A. (2023). AR dalam Kurikulum Pendidikan Pariwisata. *Infoman's: Jurnal Ilmu-ilmu Informasi*, 2(2).  
<https://ejournal.lppmunsap.org/index.php/infomans/article/view/1020>