

**PENGEMBANGAN MEDIA SLIDE “BUSAN 3D” BERBASIS  
AUGMENTED REALITY UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN  
SISWA TERHADAP KEBUDAYAAN NUSANTARA BAGI SISWA KELAS  
IV SEKOLAH DASAR**

Oleh

**Ni Kadek Tania Amanda Marjaya, NIM 2011031017**

**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk (1) mendeskripsikan rancang bangun media slide “BUSAN 3D” berbasis *augmented reality* (AR) untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap kebudayaan nusantara bagi siswa kelas IV SD, (2) mengetahui validitas media slide “BUSAN 3D” berbasis AR untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap kebudayaan nusantara bagi siswa kelas IV SD, dan (3) mengetahui efektivitas media slide “BUSAN 3D” berbasis AR untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap kebudayaan nusantara bagi siswa kelas IV SD. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan menggunakan model ADDIE. Pengumpulan data menggunakan metode observasi, wawancara, angket, dan tes. Penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif, deskriptif kuantitatif, dan statistik inferensial uji-t. Hasil penelitian menunjukkan (1) Rancang bangun media slide “BUSAN 3D” melalui model ADDIE. (2) Validasi ahli materi diperoleh 97,27%, ahli media diperoleh 93,99% dengan kualifikasi sangat baik. Hasil tingkat kepraktisan media dari penilaian guru mendapatkan 100%, dari siswa mendapatkan 93,30% dengan kualifikasi sangat praktis. (3) Uji efektivitas media slide “BUSAN 3D” berbasis AR menunjukkan hasil  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $6,361 > 2,024$  sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Artinya terdapat efektivitas media slide “BUSAN 3D” berbasis AR untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap kebudayaan nusantara bagi siswa kelas IV SD.

**Kata-kata kunci:** Pengembangan, Media Slide 3D, Kebudayaan Nusantara

**PENGEMBANGAN MEDIA SLIDE “BUSAN 3D” BERBASIS  
AUGMENTED REALITY UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN  
SISWA TERHADAP KEBUDAYAAN NUSANTARA BAGI SISWA KELAS  
IV SEKOLAH DASAR**

**Oleh**

**Ni Kadek Tania Amanda Marjaya, NIM 2011031017**

**Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

**ABSTRACT**

*This research aims to (1) describe the design of augmented reality (AR)-based “BUSAN 3D” slide media to increase students’ understanding of Indonesian culture for grade IV elementary school student, (2) determine the validity of AR-based “BUSAN 3D” slide media to increase students’ understanding of Indonesian culture for grade IV elementary school students, and (3) determine the effectiveness of AR-based “BUSAN 3D” slide media to increase students’ understanding of Indonesia culture for grade IV elementary school students. This type of research is development research using the ADDIE model. Data collection uses observation, interviews, questionnaires, and test methods. This research uses qualitative descriptive analysis technique, quantitative descriptive analysis, and t-test inferential statistics. The research results show (1) The design of the slide media “BUSAN 3D” through the ADDIE model. (2) Material expert validation obtained 97,27%, media experts obtained 93,99% with very good qualifications. The results of the level of practicality of the media from the teacher’s assessment get 100%, from students get 93,30% with very practical qualifications. (3) The effectiveness test of AR-based “BUSAN 3D” slide media shows the results of  $t_{count} > t_{table}$ , namely  $6,361 > 2,024$  so that  $H_0$  is rejected and  $H_1$  is accepted. This means that there is an effectiveness of AR-based “BUSAN 3D” slide media to increase students’ understanding of Indonesian culture for grade IV elementary school students.*

**Keywords:** *Development, 3D Slide Media, Indonesian Culture*