

EFEKTIVITAS MEDIA INTERAKTIF TERINTEGRASI *AUGMENTED REALITY* BUDAYA DAERAH BENGKULU TERHADAP PEMAHAMAN BUDAYA SISWA

Yusnia^{1*}, Debi Heryanto², Neza Agusdianita³, Devi Fitriani⁴
^{1,2,3,4}PGSD, Universitas Bengkulu, Bengkulu
**e-mail:* yusnia92@unib.ac.id

Abstract: Learning regional culture currently faces several challenges, namely the lack of interest from the younger generation in applying it and the material. apply it and the existing learning materials that exist learning materials are still very traditional and less attractive to students. Learning Media Regional Culture Learning Media that aims to be an innovative solution in learning regional culture. This study aims to test the effectiveness of regional culture learning media. Based on the results of this study obtained Sig. (2-tailed) = 0.003 < 0.025 with a significant level of 5%. 5% significant level. The N-Gain analysis showed a value of 0.5701 which shows that interactive learning media integrated Augmented Reality has moderate effectiveness in its development. its development. In other words, the intervention carried out through this application has successfully increased learning achievement by 57.01% which can be categorized as quite effective on students' cultural understanding ability.

Keywords: Augmented Reality; culture; Learning Media

Abstrak: Pembelajaran budaya daerah saat ini menghadapi beberapa tantangan yaitu kurangnya minat dari generasi muda dalam mengaplikasikannya dan materi pembelajaran yang ada saat ini masih sangat tradisional dan kurang diminati oleh peserta didik. Media Pembelajaran Budaya Daerah yang bertujuan untuk menjadi solusi inovatif dalam pembelajaran budaya daerah. Penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas media pembelajaran budaya daerah. Berdasarkan hasil penelitian ini diperoleh Sig. (2-tailed) = 0,003 < 0,025 dengan taraf signifikan 5%. Analisis N-Gain menunjukkan nilai sebesar 0,5701 yang menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif terintegrasi *Augmented Reality* memiliki efektivitas sedang dalam pengembangannya. Dengan kata lain, intervensi yang dilakukan melalui aplikasi ini telah berhasil meningkatkan prestasi belajar sebesar 57,01% yang dapat dikategorikan cukup efektif terhadap kemampuan pemahaman budaya siswa.

Kata kunci: *Augmented Reality*; Budaya; Media Pembelajaran

Diterima: 23 November 2024

Disetujui: 17 Desember 2024

Dipublikasi: 19 Februari 2025



© 2025 FKIP Universitas Terbuka
This work is licensed under a CC-BY license

PENDAHULUAN

Dalam lanskap Indonesia yang beragam, pelestarian dan promosi budaya daerah telah menjadi perhatian penting. Provinsi Bengkulu, yang terletak di pesisir barat Sumatera, adalah rumah bagi warisan linguistik yang unik (Susanto, S et al., 2022). Budaya Daerah merupakan salah satu yang memiliki kekayaan budaya dan nilai sejarah yang perlu dilestarikan (Aripin & Suryaningsih, 2019).

Salah satu tantangan yang dihadapi saat ini adalah pembelajaran budaya daerah. Hal ini disebabkan oleh kurangnya minat generasi muda yang lebih tertarik mempelajari budaya asing daripada budaya daerah. Hal lain yaitu kurangnya bahan ajar yang menarik dan inovatif, karena bahan ajar yang ada umumnya masih bersifat tradisional dan kurang menarik bagi generasi muda (Mukti, 2019). Selain itu, kurangnya guru yang kompeten, kurangnya guru yang kompeten dalam mengajar Budaya Daerah. Ini dapat diatasi dengan mempelajari dan melestarikan melalui, media pembelajaran interaktif terintegrasi *Augmented Reality* sebagai solusi inovatif (Panduwinata, dkk, 2021).

media pembelajaran interaktif terintegrasi *Augmented Reality* merupakan inovasi pembelajaran Budaya Daerah yang menggunakan teknologi *Augmented Reality* (AR) (Saputri, 2017). Media pembelajaran *Augmented Reality* adalah platform digital yang dirancang untuk memfasilitasi pembelajaran dan pelestarian Budaya Daerah Bengkulu. Pendekatan inovatif ini bertujuan untuk melibatkan pelajar, terutama generasi muda, dengan cara yang lebih interaktif dan mudah diakses, sehingga menumbuhkan rasa cinta terhadap warisan budaya dan budaya mereka. media pembelajaran interaktif terintegrasi *Augmented Reality* budaya daerah Bengkulu juga diharapkan dapat mengatasi tantangan-tantangan dalam pembelajaran Budaya Daerah dan meningkatkan minat generasi muda untuk mempelajari budaya daerah ini (Abdulghani & Sati, 2019).

Media pembelajaran interaktif terintegrasi *Augmented Reality* budaya daerah Bengkulu merupakan upaya kolaboratif antara pemerintah daerah, lembaga pendidikan, dan pakar budaya (Kurniawan Ramadani & Syaihul Huda, n.d.). Dengan memanfaatkan teknologi digital, platform ini menawarkan pengalaman belajar yang komprehensif, termasuk pelajaran interaktif, latihan kosakata, dan konten budaya (Setiawan et al., 2021). Antarmuka aplikasi yang ramah pengguna dan materi pembelajaran berbasis multimedia menjadikannya pilihan yang menarik bagi siswa dan anggota masyarakat yang tertarik untuk mengeksplorasi budaya daerah Bengkulu.

Salah satu kekuatan utama media pembelajaran interaktif terintegrasi *Augmented Reality* ini adalah kemampuannya untuk beradaptasi dengan kebutuhan pelajar yang beragam. Aplikasi ini menggabungkan fitur-fitur yang memenuhi gaya belajar yang berbeda, seperti rekaman audio untuk pelajar auditori, alat bantu visual untuk pelajar visual, dan kegiatan interaktif untuk pelajar kinestetik (Rusmawan & Amelia, 2020). Pendekatan multifaset ini memastikan bahwa pengalaman belajar menarik dan efektif untuk berbagai macam pengguna (Kanti et al., 2022). Selain itu, media pembelajaran interaktif terintegrasi *Augmented Reality* ini lebih dari sekadar pengajaran budaya, media pembelajaran interaktif terintegrasi *Augmented Reality* ini juga berfungsi sebagai platform untuk melestarikan warisan budaya. Aplikasi ini mencakup modul-modul yang mempelajari sejarah, tradisi, dan cerita rakyat masyarakat, yang memberikan pemahaman holistik tentang identitas budaya dan budaya mereka. Dampak dari proyek media pembelajaran interaktif terintegrasi *Augmented Reality* ini yaitu dapat melampaui dinding kelas, dengan membuat budaya daerah lebih mudah diakses dan menarik, aplikasi ini memiliki potensi untuk menumbuhkan rasa kebanggaan dan rasa memiliki yang baru di antara masyarakat setempat. Ketika siswa menjadi lebih mahir dalam budaya daerah mereka, mereka lebih mungkin untuk secara aktif berpartisipasi dalam pelestarian dan transmisi budaya daerah mereka ke generasi mendatang (Firdanu et al., 2020).

Proyek media pembelajaran interaktif terintegrasi *Augemented Reality* ini merupakan inovasi yang signifikan dalam pembelajaran dan pelestarian budaya daerah Bengkulu. Dengan memanfaatkan teknologi digital dan pendekatan yang berpusat pada pelajar, aplikasi ini memiliki potensi untuk merevitalisasi penggunaan warisan linguistik yang unik ini, memastikan bahwa budaya daerah tetap menjadi bagian yang hidup dan tidak terpisahkan dari tatanan (Getty Nirwanto & Fathurrohman, 2021). Proyek ini terus berkembang dan meluas, dan menjadi model bagi inisiatif pelestarian budaya daerah lainnya di seluruh Indonesia. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui efektivitas dari media pembelajaran interaktif terintegrasi *Augemented Reality* budaya daerah Bengkulu sebagai Inovasi Pembelajaran Budaya Daerah Bengkulu.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan metode Eksperimen desain penelitian menggunakan *One Grup Pretest-posttest*. Populasi dalam penelitian ini yaitu kelas V SDN 88 Kota Bengkulu dalam penentuan sampelnya menggunakan *Purposive Sampling*. Instrument penelitian berupa tes pilihan ganda 10 soal yang telah di validasi oleh ahli untuk mengukur pemahaman budaya siswa. Teknik pengumpulan data berupa *pretest* dan *posttest* analisis data menggunakan analisis deskriptif meliputi Nilai *minimum*, *Maximum*, *Mean*, *Std. Deviation* dan *Varian*, uji prasyarat yang dilakukan adalah uji normalitas dan uji hipotesis yang dilakukan adalah menggunakan *paired* sampel t tes.

HASIL DAN PEMBUDAYAN

Hasil Uji Statistik Pretest dan Posttest pembelajaran Budaya Daerah Bengkulu

Tabel 1. *Pretest dan Posttest* pembelajaran Budaya Daerah Bengkulu

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation	Variance
<i>Pretest</i>	30	10	70,00	44,50	15,830	250,603
<i>Posttest</i>	30	25	90,00	60,50	20,143	405,776

Tabel 1.2. menunjukkan bahwa nilai rata-rata *pretest* sebesar 44,50 dan nilai rata-rata *posttest* kelas Eksperimen sebesar 72,50 dan nilai rata-rata *posttest* kelas kontrol sebesar 59,63.

Analisis Uji Prasyarat Data Pretest dan Posttest pembelajaran Budaya Daerah Bengkulu

Uji Normalitas Data

Tabel 2. Uji Normalitas *Pretest dan Posttest* pembelajaran

Kelas	Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.
<i>Pretest</i>	0,950	30	0,172
<i>Posttest</i>	0,815	30	0,105

Tabel 1.3. menunjukkan bahwa hasil data *pretest* siswa kelas eksperimen nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* > 0,05 (0,172 > 0,05) dan hasil data *pretest* siswa kelas kontrol nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* > 0,05 (0,309 > 0,05). Data *posttest* siswa kelas eksperimen nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* > 0,05 (0,105 > 0,05) dan hasil data *posttest* siswa kelas kontrol nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* > 0,05 (0,659 > 0,05). Hasil ini memberikan indikasi bahwa hasil *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal.

Analisis Uji Hipotesis

Tabel 3. Uji Hipotesis Hasil Pembelajaran *Paired Samples Test*

		Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference			
					Lower	Upper		
Pair 1	NILAI - NILAI	-16.00000	26.63288	4.86248	-25.94488	-6.05512	3.291	0,003

Berdasarkan Tabel 1.4, hasil uji t menunjukkan nilai t_{hitung} dengan menggunakan *Equal Variances Assumed* sebesar 2,859 dan nilai *Sig. (2-tailed)* sebesar 0,003. Untuk mengetahui nilai distribusi t_{tabel} , kita perlu melihat pada derajat bebas (df) = 55 dan taraf signifikan $\alpha = 0,025$. Nilai t_{tabel} pada kondisi ini adalah 2,004. Perbandingan nilai t_{hitung} dan t_{tabel} menunjukkan bahwa nilai t_{hitung} (3,291) lebih besar daripada t_{tabel} (2,004). Hal ini mengindikasikan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan secara statistik antara hasil pembelajaran budaya daerah Bengkulu siswa kelas V yang menggunakan aplikasi media pembelajaran interaktif terintegrasi *Augemented Reality* budaya daerah Bengkulu dengan yang tidak menggunakannya. Selain itu, nilai *Sig. (2-tailed)* (0,003) lebih kecil daripada taraf signifikan α (0,025). Hal ini menunjukkan bahwa probabilitas hasil yang diperoleh secara acak (H_0) lebih kecil dari 5%. Berdasarkan kedua perbandingan tersebut, dapat disimpulkan bahwa hipotesis alternatif H_a yang menyatakan "Terdapat perbedaan hasil pembelajaran budaya daerah Bengkulu siswa kelas V menggunakan aplikasi media pembelajaran interaktif terintegrasi *Augemented Reality* budaya daerah **diterima**". Artinya, terdapat bukti yang cukup kuat untuk menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif terintegrasi *Augemented Reality* memberikan efek yang signifikan terhadap peningkatan hasil pembelajaran budaya daerah Bengkulu siswa kelas V. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian (Hermawan, 2024) yang menunjukkan bahwa *Augemented Reality* meningkatkan pengalaman interaktif siswa, visualisasi konsep, dan minat belajar.

Berdasarkan analisis N-Gain, diperoleh nilai sebesar 0,5701 yang mengindikasikan efektivitas sedang dalam media pembelajaran interaktif terintegrasi *Augemented Reality* budaya daerah Bengkulu. Hal ini menunjukkan bahwa intervensi yang dilakukan memberikan peningkatan kinerja sebesar 57,01%, yang dapat dikategorikan sebagai cukup efektif.

SIMPULAN

hasil uji t menunjukkan nilai t_{hitung} dengan menggunakan *Equal Variances Assumed* sebesar 2,859 dan nilai *Sig. (2-tailed)* sebesar 0,003. Untuk mengetahui nilai distribusi t_{tabel} , kita perlu melihat pada derajat bebas (df) = 55 dan taraf signifikan α = 0,025. Nilai t_{tabel} pada kondisi ini adalah 2,004. Perbandingan nilai t_{hitung} dan t_{tabel} menunjukkan bahwa nilai t_{hitung} (3,291) lebih besar daripada t_{tabel} (2,004). Hal ini mengindikasikan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan secara statistik antara hasil pembelajaran budaya daerah Bengkulu siswa kelas V yang menggunakan aplikasi media pembelajaran interaktif terintegrasi *Augemented Reality* budaya daerah Bengkulu dengan yang tidak menggunakannya. Selain itu, nilai *Sig. (2-tailed)* (0,003) lebih kecil daripada taraf signifikan α (0,025). Hal ini menunjukkan bahwa probabilitas hasil yang diperoleh secara acak (H_0) lebih kecil dari 5%. Berdasarkan kedua perbandingan tersebut, dapat disimpulkan bahwa hipotesis alternatif H_a yang menyatakan "Terdapat perbedaan hasil pembelajaran budaya daerah Bengkulu siswa kelas V menggunakan aplikasi media pembelajaran interaktif terintegrasi *Augemented Reality* budaya daerah Bengkulu **diterima**. Artinya, terdapat bukti yang cukup kuat untuk menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif terintegrasi *Augemented Reality* memberikan efek yang signifikan terhadap peningkatan hasil pembelajaran budaya daerah Bengkulu siswa kelas V.

Berdasarkan analisis N-Gain, diperoleh nilai sebesar 0,5701 yang mengindikasikan efektivitas sedang dalam media pembelajaran interaktif terintegrasi *Augemented Reality*. Hal ini menunjukkan bahwa intervensi yang dilakukan memberikan peningkatan kinerja sebesar 57,01%, yang dapat dikategorikan sebagai cukup efektif dalam mencapai tujuan pengembangan.

REFERENSI

- Abdulghani, T., & Sati, B. P. (2019). Pengenalan Rumah Adat Indonesia Menggunakan Teknologi Augmented Reality Dengan Metode Marker Based Tracking Sebagai Media Pembelajaran. *Media Jurnal Informatika*, 11(1). DOI:[10.35194/mji.v11i1.770](https://doi.org/10.35194/mji.v11i1.770)
- Arikunto, Suharsimi. (2012). *Prosedur Penilaian, Suatu Pendekatan praktek*. Rineka Cipta
- Aripin, I., & Suryaningsih, Y. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Biologi Menggunakan Teknologi Augmented Reality (AR) Berbasis Android pada Konsep Sistem Saraf. *SAINSMAT: Jurnal Ilmiah Ilmu Pengetahuan Alam*. DOI:<https://doi.org/10.35580/sainsmat82107192019>
- Anggraini, D., Hasnawati, H., & Yusnia, Y. (2023). MEDIA AUGMENTED REALITY UNTUK MENINGKATKAN KOMPETENSI PROFESIONAL SENI TARI GURU SD. *Attadib: Journal of Elementary Education*, 7(3).
- Firdanu, R., Achmadi, S., & Wibowo, S. A. (2020). Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Mengenai Peralatan Konstruksi Dalam Dunia Pendidikan Berbasis Android. In *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika* (Vol. 4, Issue 2). DOI:[10.36040/jati.v4i2.2657](https://doi.org/10.36040/jati.v4i2.2657)
- Getty Nirwanto, B., & Fathurrohman, I. (2021). Media Puzzle Berbantu Augmented Reality pada Muatan Pelajaran IPA Tema Ekosistem A R T I C L E I N F O. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(2), 275–283. <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i2.38503>

- Hake, R. (2002). Lessons from The Physics Education Reform Effort. *Conservation Ecology*.
- Hermawan, A., & Hadi, S. (2024). Realitas pengaruh penggunaan teknologi augmented reality dalam pembelajaran terhadap pemahaman konsep siswa. *Jurnal Simki Pedagogia*, 7(1), 328-340.
- Heryanto, D., Yusnia, Y., Tarmizi, P., & Fitriani, D. Penerapan Strategi Outing Class untuk Meningkatkan Aspek Pengetahuan Sejarah Bengkulu Siswa Kelas IV SDN 88 Kota Bengkulu. In *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series* (Vol. 7, No. 3).
- Kanti, L., Rahayu, S. F., Apriana, E., & Susanti, E. (2022). Analisis Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality dengan Model POE2WE Pada Materi Teori Kinetik Gas: Literature Review. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Fisika*, 2(1), 75. <https://doi.org/10.52434/jpif.v2i1.1731>
- Kurniawan Ramadani, H., & Syaihul Huda, W. (n.d.). *Jurnal Explore IT/87 Game Edukasi Aksara Jawa Menggunakan Augmented Reality Berbasis Android*. <https://doi.org/10.35891/explorit>
- Logayah, D. S., Salira, A. B., Kirani, K., Tianti, T., & Darmawan, R. A. (2023). Pengembangan Augmented Reality Melalui Metode Flash Card Sebagai Media Pembelajaran IPS. *Jurnal Basicedu*, 7(1), 326–338. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4419>
- Meltzer, & David, E. (2002). The Relationship Between Mathematics Preparation and Conceptual Learning Gains in Physics: Apossible Hidden Variable in Diagnostic Pretest Scores. *Am. J. Phys.*, 1259-1268. <https://doi.org/10.1119/1.1514215>
- Mukti, F. D. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality (AR) di Kelas V MI Wahid Hasyim. *ELEMENTARY: Islamic Teacher Journal*, 7(2), 299. DOI: [10.21043/elementary.v7i2.6351](https://doi.org/10.21043/elementary.v7i2.6351)
- Panduwinata, L. F., Wulandari, R. N. A., & Zanky, M. N. (2021). Pengembangan media pembelajaran berbasis augmented reality (AR) pada materi prosedur penyimpanan arsip. *Lectura: Jurnal Pendidikan*, 12(1), 15-28. <https://doi.org/10.31849/lectura.v12i1.5958>
- Rusmawan, P. N., & Amelia, R. (2020). Aplikasi pembelajaran budaya daerah Bengkulu dialek Kaur berbasis android. *Jurnal Teknologi Informasi dan Pendidikan*, 13(1), 8-15.
- Saputri, D. S. C. (2017). Penggunaan augmented reality untuk meningkatkan penguasaan kosa kata dan hasil belajar. *Jutisi: Jurnal Ilmiah Teknik Informatika Dan Sistem Informasi*, 6(1), 1357-1366. DOI : [10.35889/jutisi.v6i1.230](https://doi.org/10.35889/jutisi.v6i1.230)
- Sasmita Susanto, E., Hamdani, F., Nuryansah, F., & Oper, N. (2022). Pengembangan Aplikasi Smart-Book Sebagai Media Pembelajaran Budaya Inggris Anak Berbasis Augmented Reality. In *Jurnal MNEMONIC* (Vol. 5, Issue 1). DOI: [10.36040/mnemonic.v5i1.4438](https://doi.org/10.36040/mnemonic.v5i1.4438)
- Setiawan, A., Amelia, R., & Rusmawan, P. N. (2021). Perancangan aplikasi pembelajaran budaya daerah Bengkulu dialek Kaur berbasis android. *Jurnal Teknologi Informasi dan Pendidikan*, 14(1), 1-8. DOI: [10.46880/jmika.Vol7No1.pp78-87](https://doi.org/10.46880/jmika.Vol7No1.pp78-87)
- Setyawan, B., Rufii, Nf., & Fatirul, A. N. (2019). Augmented Reality Dalam

- Pembelajaran Ipa Bagi Siswa Sd. Kwangsan: *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 7(1), 78–90. DOI: [10.31800/jtp.kw.v7n1.p78--90](https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v7n1.p78--90)
- Sofyan, M. A. H., & Dewantari, K. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality pada Mata Pelajaran TIK (Studi Kasus: SMP Negeri 1 Kota Mojokerto). *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(2), 13981-13989. <https://doi.org/10.31004/innovative.v3i2.1773>
- Sudijono, A. (2013). Pengantar Statistik Pendidikan. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Wahyuningsih. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality Pada Matematika Kelas V SDN 24 Pincuran Tujuh Kabupaten Solok Selatan [Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat]
- Sugiyono. (2017). Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R &D. Bandung: Alfabeta
- Thiagarajan, S., Semmel, D.S., and Semmel, M.I. (1974). Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children. Minneapolis, Minnesota: Leadership Training Institute/Social Education. University of Minnesota.
- Tri., U. Biru, L. T., & Nestadi, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Articulate Storyline Berbasis Inquiry Learning Pada Materi Pencemaran Air Dalam Menumbuhkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa SMP. *PENDIPA Journal of Science Education*, 7(1), 43-52. <https://doi.org/10.33369/pendipa.7.1.43-52>
- Fadli, M. R., & Afwan, B. (2024). Menjejak Kearifan Lokal: Pendampingan Memahami Budaya Daerah Sebagai Kunci Peningkatan Kebanggaan Identitas. *Jurnal Pengabdian Kolaborasi Dan Inovasi IPTEKS*, 2(1), 56-62.
- Sihnawati, S., Khosiyono, B. H. C., Cahyani, B. H., & Nisa, A. F. (2023). Evaluasi Penanaman Pendidikan Karakter Berbasis Budaya Daerah Dan Kearifan Lokal Melalui Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Siswa Kl. Vi Sdn Kedungloteng. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(3), 4241-4251.
- Mardiana, A. W., & Kasih, P. (2021, August). Pengenalan Budaya Daerah Di Pulau Jawa Dengan Game Edukasi “Petualangan Si Sape”. In *Prosiding SEMNAS INOTEK (Seminar Nasional Inovasi Teknologi)* (Vol. 5, No. 1, pp. 065-070).
- Mardiana, A. W., & Kasih, P. (2021, August). Pengenalan Budaya Daerah Di Pulau Jawa Dengan Game Edukasi “Petualangan Si Sape”. In *Prosiding SEMNAS INOTEK (Seminar Nasional Inovasi Teknologi)* (Vol. 5, No. 1, pp. 065-070).
- Mahardika, E. K., Nurmanita, T. S., Anam, K., & Prasetyo, M. A. (2023). Strategi literasi budaya anak usia dini melalui pengembangan game edukatif. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 80-93.
- Harahap, A. A. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Geometri Berbasis Budaya Daerah Mandailing Di Sekolah Dasar Kelas V. *Jurnal Absis: Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika*, 5(2), 715-725.
- Winarni, E. W. (2021). *Teori dan praktik penelitian kuantitatif, kualitatif, PTK, R & D.* Bumi Aksara.

- Sutanto, S. S., Koto, I., & Winarni, E. W. (2022). Pengembangan bahan ajar digital berbasis discovery learning dengan augmented reality Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir kritis Siswa Pada Pembelajaran ipa di Sekolah Dasar. *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, 1(2), 175-187.
- Lestari, T. M., Koto, I., & Winarni, E. W. (2024). Pengaruh Pemanfaatan Media Augmented Reality dengan Flash Card dalam Pembelajaran Sains Berbasis Proyek Terhadap Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, 3(2), 324-329.
- Heryanto, D., Susanti, A., & Darmansyah, A. (2023). The Implementation of Integrity Values to Foster Anti-Corruption Attitudes in Elementary School Students. *IJECA (International Journal of Education and Curriculum Application)*, 6(3), 210-225.
- Yusnia, Neza Agusdianita, Debi Heryanto. (2024). The Development of Comics Based on Bengkulu Folklore to Enhance Literacy Skills in Elementary School Students. *Internasional Innovation Competition In Education*. 37-40