

ANALISIS KEBUTUHAN: PENGEMBANGAN MEDIA RUMAH LIMAS BERBASIS AUGMENTED REALITY UNTUK PENGUATAN SIKAP CINTA TANAH AIR SISWA KELAS 3 SD

Okta Narita Maharani¹, Syarifuddin ², Windi Dwi Andika³.

Magister Teknologi Pendidikan, FKIP, Universitas Sriwijaya¹²³

Coresponding Author: oktamaharani75@gmail.com

Abstract: This study aims to analyze the need for developing Rumah Limas learning media based on Augmented Reality (AR) as an effort to strengthen students' love for their country in the second grade of elementary school. The needs analysis was conducted because thematic learning in elementary schools still minimally integrates local wisdom values and does not utilize interactive technology that is suitable for students' characteristics. The research used a qualitative descriptive approach with data collection techniques through observation, interviews, and questionnaires distributed to teachers and students at SD Negeri 103 Palembang. The data were analyzed through the stages of reduction, presentation, and conclusion drawing. The results showed that most students were not familiar with Rumah Limas as a traditional house in South Sumatra, while teachers did not have digital media that displayed local cultural elements in their teaching. A total of 85% of teachers stated the need for innovative learning media that is interesting, easy to use, and can instill national values through the context of regional culture. Based on these results, there is a need for AR-based media that presents 3D visualizations of Rumah Limas, interactive information, and character building in the form of love for the homeland. These findings form the basis for further media development to support the preservation of local culture through technology-based learning.

Keyword: Need Assessment, Augmented Reality, Rumah Limas, Love of the Homeland.

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran Rumah Limas berbasis Augmented Reality (AR) sebagai upaya penguatan sikap cinta tanah air pada siswa kelas 3 sekolah dasar. Analisis kebutuhan dilakukan karena pembelajaran tematik di sekolah dasar masih minim mengintegrasikan nilai-nilai kearifan lokal serta belum memanfaatkan teknologi interaktif yang sesuai dengan karakteristik siswa. Penelitian menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan penyebaran angket kepada guru serta siswa di SD Negeri 103 Palembang. Data dianalisis melalui tahapan reduksi, penyajian, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum mengenal Rumah Limas sebagai rumah adat Sumatera Selatan, sementara guru belum memiliki media digital yang menampilkan unsur budaya lokal dalam pembelajaran. Sebanyak 85% guru menyatakan perlunya media pembelajaran inovatif yang menarik, mudah digunakan, serta dapat menanamkan nilai-nilai kebangsaan melalui konteks budaya daerah. Berdasarkan hasil tersebut, diperlukan rancangan media berbasis AR yang menyajikan visualisasi 3D Rumah Limas, informasi interaktif, serta penguatan karakter cinta tanah air. Temuan ini menjadi dasar bagi tahap pengembangan media yang lebih lanjut untuk mendukung pelestarian budaya lokal melalui pembelajaran berbasis teknologi.

Kata Kunci: Analisis Kebutuhan; Augmented Reality; Rumah Limas; Cinta Tanah Air; Kearifan Lokal

PENDAHULUAN

Pendidikan dasar memegang peran strategis dalam membentuk karakter bangsa dan menumbuhkan sikap cinta tanah air sejak dini. Sikap cinta tanah air tidak hanya tercermin melalui kegiatan simbolik seperti upacara bendera, tetapi juga melalui pemahaman dan apresiasi terhadap warisan budaya sendiri (Damayanti & Puspita, 2023). Namun, pada era globalisasi dan kemajuan teknologi yang semakin pesat, rasa nasionalisme di kalangan siswa sekolah dasar mulai mengalami penurunan (Rhomadhoni & Sukartono, 2025). Anak-anak kini lebih mengenal budaya asing dibandingkan tradisi lokal karena kuatnya pengaruh media digital (Prasetyo *et al.*, 2023). Kondisi ini menuntut adanya pendekatan pembelajaran yang inovatif dan mampu menanamkan nilai-nilai kebangsaan secara kontekstual serta menarik.

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, (2022) menekankan pentingnya pendidikan karakter berbasis budaya lokal sebagai sarana pembentukan Profil Pelajar Pancasila. Nilai-nilai budaya lokal berfungsi sebagai landasan moral sekaligus simbol identitas nasional (Wulandari *et al.*, 2022). Integrasi kearifan lokal dalam kegiatan pembelajaran di sekolah dasar telah terbukti memperkuat kebanggaan budaya serta menumbuhkan rasa memiliki terhadap bangsa (Permatasari, 2023). Salah satu contoh warisan budaya lokal Indonesia yang kaya adalah Rumah Limas, rumah tradisional dari Palembang (Fatimah & Handayani, 2023), Sumatera Selatan, yang melambangkan keharmonisan sosial, gotong royong, kesederhanaan, dan penghormatan kepada leluhur (Luciani & Malihah, 2020). Nilai-nilai tersebut selaras dengan

tujuan Pendidikan karakter di sekolah dasar.

Sayangnya, potensi edukatif Rumah Limas belum dimanfaatkan secara optimal dalam proses pembelajaran di kelas. Guru masih banyak bergantung pada metode konvensional seperti ceramah dan penyajian gambar statis, sehingga kemampuan siswa dalam memahami makna filosofis dan moral di balik budaya lokal menjadi terbatas (Lestari & Arafat, 2024). Untuk menjawab permasalahan tersebut, diperlukan media pembelajaran yang mampu menghadirkan pengalaman belajar yang interaktif, menarik, serta bermakna secara kontekstua (Syarifuddin *et al.*, 2022). Salah satu teknologi yang berpotensi mendukung hal tersebut ialah *Augmented Reality (AR)* (Susanti & Dewi, 2024), ang memungkinkan pengguna menampilkan objek virtual tiga dimensi pada lingkungan nyata sehingga pembelajaran menjadi lebih imersif dan realistik (Ramli *et al.*, 2023).

Hasil penelitian terdahulu menunjukkan bahwa pemanfaatan AR dalam pembelajaran mampu meningkatkan motivasi, minat, dan pemahaman siswa (Anisyah *et al.*, 2024). Sebagai contoh, penelitian Muhabib *et al.*, (2025) membuktikan bahwa media berbasis AR efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep pada siswa sekolah dasar. Sari & Aeni, (2025) juga menemukan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan menggunakan model ADDIE dengan dukungan teknologi AR mampu menghadirkan pengalaman belajar yang realistik dan menarik (Kasim, 2024). Selain itu, penelitian Nuriyanti *et al.*, (2025) menunjukkan bahwa integrasi budaya lokal dalam media pembelajaran dapat meningkatkan literasi budaya serta kesadaran karakter siswa. Temuan-

temuan tersebut menegaskan bahwa kombinasi antara teknologi dan konten budaya mampu memperkuat aspek kognitif sekaligus afektif dalam pembelajaran.

Meskipun demikian, sebagian besar penelitian yang ada masih berfokus pada capaian kognitif dibandingkan pembentukan karakter kebangsaan. Studi yang mengintegrasikan teknologi AR dengan pendidikan berbasis budaya umumnya menitikberatkan pada pengenalan artefak atau bentuk fisik budaya, tanpa menggali nilai-nilai filosofis dan patriotik yang melandasinya (Boediono *et al.*, 2023). Demikian pula, kajian tentang Rumah Limas cenderung bersifat deskriptif atau arsitektural, dan belum banyak mengeksplorasi potensinya sebagai media pendidikan dalam memperkuat identitas nasional siswa (Zamhari *et al.*, 2023). Kesenjangan penelitian ini menegaskan perlunya studi yang menghubungkan kearifan lokal dengan teknologi pendidikan untuk menumbuhkan sikap cinta tanah air pada siswa. Penelitian ini berada pada tahap analisis kebutuhan (needs assessment), yang menjadi landasan awal dalam pengembangan media pembelajaran berbasis AR (Yusup, A *et al.*, 2023). Analisis kebutuhan penting dilakukan untuk memastikan bahwa media yang dikembangkan benar-benar sesuai dengan kebutuhan nyata guru dan siswa (Akbar *et al.*, 2024). Hasil observasi awal di beberapa sekolah dasar di Kota Palembang menunjukkan bahwa guru masih banyak menggunakan media tradisional, sedangkan siswa menunjukkan antusiasme tinggi terhadap pembelajaran digital dan interaktif (Meilani *et al.*, 2025). Kondisi ini menegaskan urgensi pengembangan media AR yang terintegrasi dengan budaya lokal agar mampu meningkatkan

kesadaran kebangsaan serta keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Kebaruan penelitian ini terletak pada integrasi budaya lokal Sumatera Selatan, khususnya Rumah Limas, dengan teknologi AR sebagai media inovatif untuk memperkuat sikap cinta tanah air pada siswa sekolah dasar. Berbeda dari penelitian sebelumnya yang lebih menekankan pada aspek kognitif atau visualisasi budaya, penelitian ini memfokuskan pada pengembangan aspek afektif dan moral melalui pengalaman belajar digital yang interaktif. Dengan demikian, penelitian ini berupaya menjembatani kesenjangan antara pelestarian budaya dan pemanfaatan teknologi pendidikan modern melalui pembelajaran yang bermakna, kontekstual, dan berorientasi karakter.

Tujuan penelitian ini adalah: 1. menganalisis kebutuhan guru dan siswa terhadap media pembelajaran berbasis AR yang menampilkan Rumah Limas, 2. mengidentifikasi nilai-nilai budaya Sumatera Selatan yang relevan untuk menanamkan sikap cinta tanah air; dan 3. menyusun landasan konseptual bagi pengembangan media pembelajaran berbasis AR yang menarik, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Temuan penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi pada inovasi pembelajaran melalui pelestarian budaya lokal sekaligus membentuk generasi yang melek digital dan memiliki kesadaran kebangsaan yang kuat.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan campuran (*mixed methods*) dengan mengombinasikan metode deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Desain penelitian mengacu pada model pengembangan ADDIE, yang terdiri atas

lima tahap utama, yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation* (Mäkinen, 2025). Model ini digunakan untuk memandu proses perencanaan dan pengembangan media pembelajaran Rumah Limas berbasis *Augmented Reality* (*AR*) agar sesuai dengan kebutuhan guru dan peserta didik serta mendukung penguatan karakter cinta tanah air pada siswa sekolah dasar.

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 103 Palembang yang dipilih melalui teknik *purposive sampling* karena merupakan salah satu sekolah yang aktif mengintegrasikan pembelajaran berbasis budaya lokal pada lingkungan perkotaan. Pada tahap *Analysis*, kegiatan yang dilakukan meliputi analisis awal, analisis karakteristik peserta didik, analisis tugas, serta analisis kebutuhan media pembelajaran (Mesra *et al.*, 2023). Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan kuesioner yang diberikan kepada guru dan siswa Kelas 3I. Hasil analisis kebutuhan selanjutnya menjadi dasar dalam tahap *Design* untuk merancang media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* yang mengintegrasikan kearifan lokal Rumah Limas asal Sumatera Selatan guna menumbuhkan nilai cinta tanah air pada peserta didik.

Data dan sumber data

Data dalam penelitian ini terdiri atas data primer dan data sekunder yang dikumpulkan melalui berbagai teknik penggalian informasi guna mendukung

analisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran Rumah Limas berbasis *Augmented Reality*. Data primer diperoleh secara langsung melalui observasi, wawancara, dan kuesioner yang diberikan kepada guru dan siswa Kelas 3 di SD Negeri 103 Palembang. Observasi dilakukan untuk mengidentifikasi kondisi pembelajaran di kelas, penggunaan media, serta integrasi nilai budaya lokal dalam pembelajaran. Wawancara dilakukan untuk memperoleh gambaran mengenai tantangan dan harapan guru terhadap media pembelajaran yang interaktif dan berbasis budaya. Kuesioner diberikan kepada guru dan siswa untuk mengumpulkan data mengenai kebutuhan, minat, dan kesiapan terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis *AR* (Azzahra *et al.*, 2023). Data sekunder diperoleh dari dokumen sekolah (RPP, modul ajar, dan profil sekolah), literatur ilmiah, hasil penelitian sebelumnya, serta dokumen kebijakan pendidikan yang berkaitan dengan pendidikan karakter dan integrasi budaya lokal. Seluruh data dianalisis menggunakan teknik *triangulation* untuk menjamin validitas dan reliabilitas temuan. Kedua jenis data tersebut saling melengkapi sehingga memberikan gambaran yang komprehensif mengenai kebutuhan nyata media pembelajaran di sekolah serta menjadi landasan konseptual dalam merancang media Rumah Limas berbasis *Augmented Reality* yang relevan dan kontekstual.

Tabel 1. Teknik Pengumpulan Data

Teknik	Tujuan	Tahap
Observasi	Analisis proses pembelajaran	Analisis
Wawancara	Analisis kebutuhan pendidik	Analisis
Angket analisis kebutuhan	Analisis kebutuhan media	Analisis kebutuhan

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tiga metode utama, yaitu observasi, wawancara, dan angket. Ketiga teknik tersebut dipilih untuk memperoleh data yang komprehensif mengenai kebutuhan pengembangan media pembelajaran Rumah Limas berbasis *Augmented Reality* dalam pembelajaran tematik di sekolah dasar.

1. Observasi dilakukan secara langsung di Kelas 3II SD Negeri 103 Palembang untuk mengidentifikasi kondisi pembelajaran yang sesungguhnya, ketersediaan media pembelajaran, serta implementasi nilai budaya lokal yang berkaitan dengan pendidikan karakter cinta tanah air. Teknik ini membantu peneliti memahami konteks kelas dan melihat potensi penerapan media *AR* dalam pembelajaran.
2. Wawancara dilakukan secara semi terstruktur dengan guru Kelas 3I dan

kepala sekolah untuk memperoleh informasi mendalam mengenai tantangan, harapan, dan kebutuhan terhadap media pembelajaran yang berbasis budaya dan terintegrasi teknologi. Data kualitatif yang diperoleh dari wawancara memperkaya temuan hasil observasi.

3. Angket diberikan kepada guru dan siswa untuk mengukur kebutuhan, minat, dan persepsi mereka terhadap media pembelajaran berbasis *Augmented Reality*. Kuesioner untuk guru berfokus pada aspek kepraktisan, kemanfaatan, dan relevansi budaya, sedangkan kuesioner untuk siswa menekankan pada keterlibatan belajar dan kesiapan menggunakan media digital.

Tabel 2. kisi-kisi analisis kebutuhan

No	Aspek	Indikator	Butir
1	Pedagogi	Pemahaman Metode	1
		Pembelajaran (gaya belajar)	2
		Proses Pembelajaran	3
2	Teknis	Aksesibilitas	4
		Keterampilan	5
3	Kognitif	Kemampuan menyerafo informasi	6, 7
		Pemahaman materi	8, 9
4	Estetika	Preferensi	10
		Tampilan visual dan estetika	11, 12
5	Sosial Budaya	Relevansi	13, 14
		Nilai nilai social dan budaya lokal	15, 16

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dan kuantitatif (*mixed analysis*) untuk memperoleh pemahaman yang komprehensif mengenai kebutuhan guru dan siswa dalam pengembangan media pembelajaran Rumah Limas berbasis *Augmented Reality* (Zhide et al., 2022). Data kuantitatif diperoleh dari kuesioner

yang diberikan kepada guru dan siswa Kelas 3 di SD Negeri 103 Palembang. Data tersebut dianalisis menggunakan statistik deskriptif dengan menghitung persentase dan skor rata-rata untuk mengetahui tingkat kebutuhan, minat, serta kesiapan terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis *AR*. Hasil

analisis disajikan dalam bentuk tabel dan grafik agar lebih mudah dipahami.

Data kualitatif diperoleh melalui wawancara dan observasi. Analisis data kualitatif menggunakan model interaktif Miles dan Huberman yang terdiri atas tiga tahap, yaitu: (1) *data reduction*, yakni proses pemilihan dan penyederhanaan informasi yang relevan; (2) *data display*, yaitu penyajian data dalam bentuk narasi atau tabel; dan (3) *conclusion drawing*, yaitu penarikan kesimpulan untuk menemukan pola dan makna dalam data. Kedua jenis data tersebut dipadukan melalui teknik *triangulation* sehingga menghasilkan temuan yang valid dan reliabel serta memberikan gambaran yang utuh mengenai kebutuhan nyata pengembangan media Rumah Limas berbasis *Augmented Reality* sebagai media pembelajaran berlandaskan kearifan lokal untuk menumbuhkan sikap cinta tanah air pada peserta didik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa baik guru maupun siswa di SD Negeri 103 Palembang

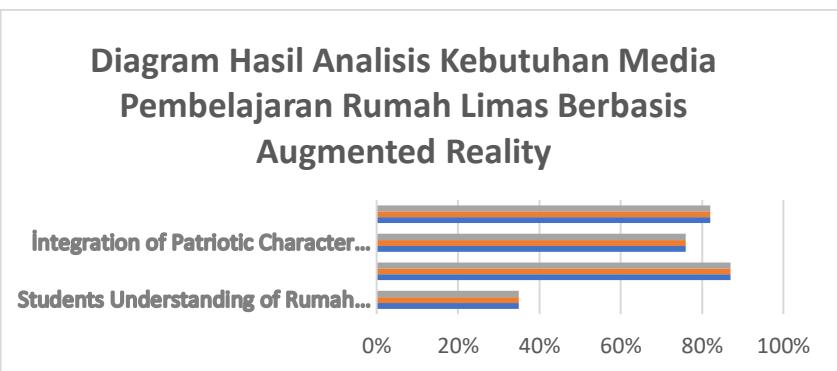
memiliki kebutuhan yang tinggi terhadap media pembelajaran inovatif yang mengombinasikan budaya lokal dengan teknologi digital. Berdasarkan hasil kuesioner dan wawancara, sebanyak 82% guru melaporkan bahwa mereka belum memiliki akses terhadap media pembelajaran berbasis teknologi seperti *Augmented Reality (AR)*, dan 76% menyatakan bahwa pembelajaran yang berlangsung saat ini belum sepenuhnya mampu menumbuhkan nilai cinta tanah air pada siswa.

Dari sisi siswa, sebanyak 87% menyatakan minat yang tinggi terhadap media visual dan interaktif, sementara 65% mengakui masih memiliki pemahaman yang rendah terhadap nilai budaya dan filosofi Rumah Limas sebagai rumah adat yang merepresentasikan warisan budaya Sumatera Selatan. Temuan ini menegaskan urgensi pengembangan media pembelajaran Rumah Limas berbasis *AR* sebagai sarana integrasi antara warisan budaya dan pendidikan karakter melalui pengalaman belajar yang menarik dan interaktif.

Tabel 3. Hasil Analisis Kebutuhan Berdasarkan Observasi dan Interview

Aspek	Percentase kebutuhan %
Kebutuhan guru terhadap media pembelajaran inovatif	82%
Integrasi nilai cinta tanah air	76%
Minat siswa terhadap media visual interaktif	87%
Pemahaman siswa tentang nilai budaya rumah limas	35% (Rendah)

Gambar 1. Diagram Analisis Kebutuhan



Hasil analisis kebutuhan di SD Negeri 103 Palembang menunjukkan adanya permintaan yang tinggi dari guru dan siswa terhadap media pembelajaran inovatif yang mengintegrasikan nilai budaya lokal dengan teknologi digital. Data kuesioner dan wawancara menunjukkan bahwa sebagian besar guru belum pernah mengakses atau menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi seperti *Augmented Reality (AR)*, sementara siswa menunjukkan antusiasme tinggi terhadap media visual interaktif, tetapi masih memiliki pemahaman terbatas mengenai warisan budaya daerah. Kondisi ini menegaskan perlunya pengembangan media pembelajaran Rumah Limas berbasis *AR*, yang tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu instruksional, tetapi juga sebagai sarana penanaman nilai karakter cinta tanah air melalui eksplorasi identitas budaya Sumatera Selatan.

1. Kebutuhan guru terhadap media pembelajaran inovatif

Data menunjukkan bahwa 82% guru menyatakan belum pernah memiliki akses atau pengalaman menggunakan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality (AR)*. Temuan ini menegaskan bahwa transformasi digital pada jenjang sekolah dasar masih belum optimal. Secara umum, guru masih

mengandalkan bahan ajar konvensional seperti buku cetak, gambar statis, dan penjelasan lisan yang kurang menarik bagi siswa. Akibatnya, pembelajaran cenderung berpusat pada guru dan belum sepenuhnya mampu menstimulasi rasa ingin tahu maupun kreativitas siswa.

Kondisi tersebut sejalan dengan temuan Utami *et al.*, (2021), yang menyatakan bahwa banyak guru sekolah dasar menghadapi kendala dalam mengimplementasikan media berbasis teknologi akibat keterbatasan infrastruktur dan kompetensi digital. Oleh karena itu, pengembangan media Rumah Limas berbasis *AR* dinilai dapat menjadi solusi yang efektif dan praktis. Teknologi *AR* memungkinkan guru menyajikan representasi 3D Rumah Limas yang dapat diproyeksikan ke lingkungan nyata melalui perangkat seluler seperti telepon pintar atau tablet. Visualisasi interaktif tersebut menghadirkan pengalaman belajar yang realistik dan menarik sehingga berpotensi meningkatkan partisipasi dan motivasi belajar siswa. Selain itu, guru juga menyatakan kebutuhan terhadap media yang mudah digunakan, menarik, dan memiliki nilai edukatif, terutama dalam menanamkan karakter kebangsaan.

Media Rumah Limas berbasis *AR* memenuhi kriteria tersebut karena mampu menghadirkan konten budaya dalam bentuk visual yang menarik sekaligus mendukung pendidikan karakter. Dengan demikian, media ini berfungsi sebagai jembatan antara inovasi pedagogis dan aksesibilitas teknologi dalam pembelajaran.

2. Terbatasnya integrasi nilai cinta tanah air dalam pembelajaran

Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa 76% guru mengakui bahwa pembelajaran yang berlangsung belum secara efektif menumbuhkan nilai patriotisme atau nasionalisme pada siswa. Hal ini menunjukkan bahwa pendidikan karakter, khususnya yang berkaitan dengan cinta tanah air, belum sepenuhnya terintegrasi dalam proses pembelajaran. Sebagian besar kegiatan pembelajaran masih berorientasi pada pencapaian kognitif dan kurang memperhatikan perkembangan aspek afektif serta moral. Padahal, pendidikan karakter merupakan salah satu komponen utama dalam Kurikulum Merdeka yang menekankan *Profil Pelajar Pancasila*. Salah satu dimensinya adalah “berkebinekaan global” dan “cinta tanah air”. Oleh karena itu, guru diharapkan mampu mengintegrasikan pengembangan karakter kebangsaan melalui pembelajaran yang kontekstual dan relevan dengan budaya lokal.

3. Minat siswa terhadap media visual dan interaktif

Temuan penelitian menunjukkan bahwa 87% siswa memiliki minat yang tinggi terhadap media pembelajaran visual dan interaktif. Hasil ini mencerminkan karakteristik peserta didik masa kini yang sering

disebut sebagai *digital natives*, yaitu generasi yang terbiasa belajar melalui lingkungan multimedia. Metode pembelajaran tradisional seperti penjelasan yang terlalu padat teks dan visual statis tidak lagi cukup untuk mempertahankan perhatian maupun rasa ingin tahu mereka.

Menurut Ramadhani & Fitriani, (2023), media berbasis *Augmented Reality (AR)* secara signifikan meningkatkan motivasi dan keterlibatan belajar siswa karena mampu menghadirkan pengalaman yang imersif dan realistik. Dalam penelitian ini, antusiasme siswa menunjukkan bahwa interaktivitas visual mampu mengubah pengetahuan budaya yang bersifat abstrak menjadi pengalaman belajar yang nyata dan mudah diingat. Dari perspektif teoretis, pendekatan ini selaras dengan teori belajar konstruktivistik, yang menekankan bahwa siswa membangun pemahamannya melalui interaksi langsung dengan materi pembelajaran. Media berbasis *AR* memungkinkan siswa mengeksplorasi, memanipulasi, dan menemukan pengetahuan budaya secara mandiri. Dengan demikian, pembelajaran menjadi bermakna dan berbasis pengalaman, bukan sekadar penerimaan informasi secara pasif. Melalui media Rumah Limas berbasis *AR*, keterlibatan kognitif dan emosional siswa dapat ditingkatkan. Media ini menjembatani daya tarik teknologi dengan nilai edukatif, sekaligus mendukung pembelajaran aktif melalui kegiatan eksplorasi, penemuan, dan refleksi terhadap konsep budaya yang kompleks.

4. Rendahnya pemahaman siswa tentang nilai budaya rumah limas

Meskipun menunjukkan antusiasme tinggi terhadap pembelajaran interaktif, hasil analisis mengungkapkan bahwa 65% siswa masih memiliki pemahaman rendah terhadap nilai budaya dan filosofi yang terkandung dalam Rumah Limas. Hanya sekitar sepertiga siswa yang menunjukkan familiaritas dengan rumah tradisional tersebut beserta maknanya sebagai simbol identitas Sumatera Selatan. Kondisi ini menunjukkan bahwa pendidikan budaya lokal belum sepenuhnya terimplementasi secara efektif di sekolah dasar. Materi kebudayaan umumnya disampaikan hanya melalui buku teks atau deskripsi singkat tanpa visualisasi bermakna ataupun keterkaitan dengan kehidupan nyata. Akibatnya, siswa memandang warisan budaya sebagai sesuatu yang jauh dan kurang relevan dengan keseharian mereka.

Teknologi *AR* menawarkan solusi terhadap permasalahan tersebut. Melalui media Rumah Limas berbasis *AR*, siswa dapat mengeksplorasi representasi 3D Rumah Limas, mengamati detail arsitektur, membaca penjelasan interaktif, dan mendengarkan narasi mengenai makna simboliknya. Pendekatan multimodal ini meningkatkan pemahaman kognitif sekaligus apresiasi emosional siswa, sehingga pembelajaran budaya menjadi lebih menarik dan berkesan.

Temuan ini sejalan dengan pendapat Meilani *et al.*, (2025) dan Nugroho *et al.*, (2023), yang menegaskan bahwa integrasi media digital berbasis budaya lokal mampu memperkuat nasionalisme dan Pendidikan karakter. Selain itu, Rantina *et al.*, (2022) menyatakan

bawa pembelajaran kontekstual yang berakar pada budaya mendorong keterikatan emosional sekaligus menumbuhkan perkembangan moral. Dengan demikian, media Rumah Limas berbasis *AR* tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran, tetapi juga sebagai sarana pelestarian budaya yang memastikan siswa tetap terhubung dengan akar budayanya sembari mengembangkan literasi digital.

5. Kesesuaian dengan penelitian terdahulu dan perspektif teoretis

Temuan penelitian ini selaras dengan berbagai studi sebelumnya yang menegaskan nilai edukatif media berbasis *Augmented Reality*. Alamsyah *et al.*, (2023) melaporkan bahwa *AR* secara efektif meningkatkan motivasi belajar serta memfasilitasi pemahaman konsep abstrak melalui visualisasi dalam bentuk tiga dimensi. Sejalan dengan itu, Utami *et al.*, (2021) menemukan bahwa *AR* mendukung pembelajaran bermakna pada pendidikan dasar karena memungkinkan terjadinya interaksi langsung antara siswa dengan objek pembelajaran. Selanjutnya, Ramadhani & Fitriani, (2023) menunjukkan bahwa *AR* dapat meningkatkan pemahaman dan retensi belajar siswa berkat sifatnya yang interaktif, sedangkan Rantina *et al.*, (2022) menegaskan bahwa pembelajaran yang kontekstual dan berbasis budaya mampu meningkatkan keterlibatan emosional serta kesadaran sosial. Dengan demikian, penelitian ini memperkuat perspektif teoretis tersebut dengan menunjukkan bahwa media Rumah Limas berbasis *AR* mampu mengintegrasikan inovasi teknologi, efektivitas pedagogis, dan relevansi

budaya dalam satu pengalaman belajar.

Hasil ini memberikan bukti bahwa teknologi digital, apabila digunakan secara tepat sasaran, dapat berperan penting dalam melestarikan budaya lokal sekaligus memperkuat identitas kebangsaan siswa.

Instrumen Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan dilakukan untuk mengetahui sejauh mana guru memandang penting dan relevan pengembangan media pembelajaran

Rumah Limas berbasis *Augmented Reality (AR)* bagi siswa Kelas 3I sekolah dasar. Instrumen analisis kebutuhan terdiri atas 16 butir pernyataan dengan menggunakan Skala Guttman yang memiliki dua pilihan respons, yaitu Ya (1) dan Tidak (0). Jumlah responden sebanyak 15 guru kelas rendah sekolah dasar. Hasil analisis kebutuhan media disajikan pada bagian berikut.

Tabel 4. Hasil Analisis Kebutuhan Media

Aspek	Pertanyaan	Ya	Tidak	Percentase
Pedagogi	Media sesuai tujuan pembelajaran	14	1	93,3%
	Sesuai gaya belajar siswa kelas 3 SD	13	2	86,7%
	Terintegrasi dalam pembelajaran	12	3	80%
Teknis	Mudah diakses guru & siswa	13	2	86,7%
	Tidak membutuhkan keterampilan teknis rumit	11	4	73,3%
Kognitif	Membantu memahami lebih cepat	14	1	93,3%
	Mendorong berpikir kritis	12	3	80%
	Penjelasan jelas & mudah dipahami	14	1	93,3%
Estetika	Memperkuat konsep cinta tanah air	15	0	100%
	Tampilan menarik bagi anak SD	15	0	100%
	Visual Rumah Limas realistik	14	1	93,3%
Sosial Budaya	Warna & layout harmonis	13	2	86,7%
	Menampilkan budaya lokal Sumsel	15	0	100%
	Sesuai konteks sosial budaya siswa	14	1	93,3%
	Menanamkan kebersamaan & gotong royong	13	2	86,7%
	Memperkuat sikap cinta tanah air	15	0	100%

Tabel 5. Rekapitulasi Analisis kebutuhan media

Aspek	Jumlah Butir	Percentase Rata-rata
Pedagogis	3	86,7%
Teknis	2	80%
kognitif	4	91,7%
Estetika	3	93,3%
Sosial Budaya	4	96%
Total	16	447,7%
Rata-rata		89, 54% (sangat layak)

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang melibatkan 15 guru kelas

rendah sekolah dasar, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media

pembelajaran Rumah Limas berbasis *Augmented Reality* (*AR*) sangat diperlukan dan relevan untuk digunakan dalam pembelajaran siswa Kelas 3I sekolah dasar. Penilaian terhadap lima aspek utama pedagogis, teknis, kognitif, estetika, dan sosial-budaya menunjukkan tingkat kelayakan yang tinggi.

Pada aspek pedagogis, guru memberikan respons positif dengan persentase rata-rata sebesar 86,7%. Hal ini menunjukkan bahwa media *AR* dinilai selaras dengan tujuan pembelajaran, mendukung gaya belajar siswa, serta mudah diintegrasikan ke dalam aktivitas pembelajaran di kelas. Selanjutnya, pada aspek teknis, persentase rata-rata sebesar 80% menunjukkan bahwa media relatif mudah diakses oleh guru dan siswa, meskipun penyederhanaan penggunaan masih diperlukan agar lebih ramah pengguna. Dari perspektif kognitif, media *AR* memperoleh skor tinggi sebesar 91,7%, yang menunjukkan bahwa guru menilai media ini efektif membantu siswa memahami materi lebih cepat, memberikan penjelasan yang lebih jelas, serta memperkuat penguasaan konsep cinta tanah air. Sementara itu, aspek estetika mencapai salah satu skor tertinggi, yaitu 93,3%. Hal ini berarti tampilan media dinilai sangat menarik, realistik, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

Aspek dengan skor tertinggi adalah aspek sosial-budaya, yaitu sebesar 96%. Guru menilai bahwa media Rumah Limas berbasis *AR* sangat relevan dengan konteks budaya lokal Sumatera Selatan serta mampu menumbuhkan kebanggaan, apresiasi terhadap budaya daerah, dan pengembangan nilai karakter cinta tanah air pada siswa. Secara keseluruhan, hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa media Rumah Limas berbasis *AR* sangat layak untuk dikembangkan, dengan

dukungan kuat dari aspek pedagogis, teknis, kognitif, estetika, dan sosial-budaya. Media ini tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran visual-interaktif, tetapi juga sebagai sarana efektif untuk mananamkan nilai-nilai budaya lokal pada siswa sekolah dasar.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, dapat disimpulkan bahwa guru dan siswa di SD Negeri 103 Palembang menunjukkan kebutuhan yang tinggi terhadap media pembelajaran inovatif yang mengintegrasikan budaya lokal dengan teknologi digital. Sebagian besar siswa belum mengenal Rumah Limas sebagai warisan budaya Sumatera Selatan, sementara guru belum memiliki media digital yang menampilkan unsur budaya lokal dalam pembelajaran.

Tingginya minat siswa terhadap media visual dan interaktif, disertai kebutuhan guru akan media yang menarik, mudah digunakan, dan mampu menanamkan nilai kebangsaan, menegaskan pentingnya pengembangan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* yang menghadirkan visualisasi 3D Rumah Limas, informasi interaktif, serta penguatan karakter dalam bentuk cinta tanah air. Temuan ini menunjukkan urgensi pemanfaatan teknologi *AR* sebagai alat inovatif untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran sekaligus melestarikan dan mempromosikan identitas budaya lokal. Selain itu, hasil analisis kebutuhan ini menjadi landasan konseptual bagi tahap pengembangan media selanjutnya yang bersifat kontekstual, menarik, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti menyampaikan terima kasih yang tulus kepada seluruh pihak

yang telah membantu dan mendukung penyusunan artikel ini. Ucapan terima kasih khusus disampaikan kepada SD Negeri 103 Palembang atas kerja samanya, serta kepada para dosen pembimbing Program Magister Teknologi Pendidikan Universitas Sriwijaya atas bimbingan, arahan, dan motivasi yang diberikan selama proses penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, A., . W., & Kurniawan, S. (2024). Komparasi Desain Pengembangan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Model Jerrold E Kemp, Walter Dick dan Lou Carey serta I Nyoman Sudana Degeng. *Equilibrium: Jurnal Pendidikan*, 12(3), 336–346.
<https://doi.org/10.26618/equilibrium.v12i3.16259>
- Alamsyah, D. P., Parulian, J. M., & Herliana, A. (2023). Augmented Reality android based: Education of modern and traditional instruments. *Procedia Computer Science*, 216, 266–273.
<https://doi.org/10.1016/j.procs.2022.12.136>
- Anisyah, S., Imlessh, M. M. M., Kusumaningrum, S., Haryati, N. S., & Santoso, J. T. B. (2024). Augmented reality: Interactive and fun learning media to improve student learning outcomes. *Jurnal Kependidikan Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 8(2).
<https://doi.org/10.21831/jk.v8i2.70167>
- Azzahra *et al.* (2023). Pengaruh Media Digital terhadap Pemahaman Sejarah dan Nasionalisme Siswa SD. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 11(1), 45–59.
- Boediono, J. A. S., Aulia, M. R., & Maulana, F. I. (2023). Markerless Augmented Reality Application for Indonesian Traditional House Education. *Procedia Computer Science*, 227, 718–725.
<https://doi.org/10.1016/j.procs.2023.10.576>
- Damayanti, T., & Puspita, N. (2023). Penanaman Nilai Nasionalisme Melalui Kurikulum Merdeka. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 5(2), 98–109.
- Fatimah, R., & Handayani, D. (2023). Potensi Rumah Limas dalam Pendidikan Karakter Anak Usia Dini di Sumatera Selatan. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 1, 55–68.
- Kasim, U. S. S. (2024). *Pengembangan Model ADDIE (Analisis, Design, Development, Implementation, Evaluation)*. 8.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2022). *Panduan Penguatan Pendidikan Karakter Berbasis Budaya Lokal*.
- Lestari, N., & Arafat, Y. (2024). *Analisis Budaya Sumatera Selatan pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 232 Palembang*. 4.
- Luciani, & Malihah, E. (2020). Local Wisdom Analysis of Rumah Limas in Sumatera Selatan. *Indonesian Journal of Sociology*,

- Education, and Development (IJSED), 2(1), 1–9.*
- Mäkinen, E. (2025). *Applying Easy Language Guidelines in Storyboarding*.
- Meilani, D., Nugraha, M. F., & Permana, R. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran GLORAYA Berbasis Augmented Reality pada Materi Keberagaman Budaya Indonesia Kelas V SD di Kecamatan Tanjungjaya. *Indonesian Journal of Education and Development Research*, 3(1), 384–396. <https://doi.org/10.57235/ijedr.v3i1.4712>
- Mesra, R., Salem, V. E. T., Meity, M. G., Santie, Y. D. A., Sari, R. P., Nasar, A., & Santiani, L. (2023). *Research & Development Dalam Pendidikan* (1st edn).
- Muhabib, Z., Anggoro, S., & Fukui, M. (2025). *Development of Augmented Reality-Based Solar System Learning Media for Sixth-Grade Elementary School Students*.
- Nugroho, A., Rachmady, D., & Aryanto, B. (2023). AR-Based Learning Media for Civic Education: Strengthening National Identity in Elementary Schools. *International Journal of Education and Learning*, 12 (1), 20–30.
- Nuriyanti, R., Muslihah, N. N., Febrianti, F. A., Rahim, N. A., & Prawiyogi, A. G. (2025). A Development Study of Ethnolinguistic-Based Story Books for Elementary School Students Using the ADDIE Model.
- Permatasari. (2023). Nilai-Nilai Kearifan Lokal Tradisi Lisan Guritan Keriye Rumbang Ngempang Lematang Suku Besemah. *Journal of Literature and Education*, 1, 39–50.
- Prasetyo *et al.* (2023). Krisis Identitas Nasional di Kalangan Generasi Z: Sebuah Tantangan Pendidikan Karakter. *Jurnal Pendidikan Nilai*, 11(1), 55–79.
- Ramadhani, D., & Fitriani, E. (2023). Revitalisasi Rumah Limas sebagai Media Edukasi Budaya Lokal Sumatera Selatan. *Jurnal Warisan Budaya*, 2, 45–58.
- Ramli, N., Hashim, M. E. A. H., & Othman, A. N. (2023). *Augmented Reality Technology in Early Schools: A Literature Review*. *Journal of Advanced Research in Applied Sciences and Engineering Technology*, 33(1), 141–151. <https://doi.org/10.37934/araset.33.1.141151>
- Rantina, M., Utami, F., & Andika, W. D. (2022). Prototype Media Interaktif untuk Menanamkan Nilai Pancasila untuk Anak Usia Dini. *JECED : Journal of Early Childhood Education and Development*, 4(2), 156–168. <https://doi.org/10.15642/jeced.v4i2.2219>
- Rhomadhoni, N. Q. N., & Sukartono. (2025). Pembentukan Karakter Cinta Tanah Air Melalui Mata

- Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Bagi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 1, 35–50. <https://doi.org/10.17509/jpp.v2i1.81534>
- Sari, N. W., & Aeni, K. (2025). Development of Augmented Reality-Based Interactive Learning Environment for Enhancing Learning Outcomes of Fifth-Grade Students on Indonesian Cultural Diversity. *Jurnal Pendidikan Progresif*, 15(1), 375–387. <https://doi.org/10.23960/jpp.v15i1.pp375-387>
- Susanti, N., & Dewi, L. (2024). *Augmented Reality dalam Media Pembelajaran Sejarah Berbasis Kearifan Lokal*. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dasar*, 1, 37–48.
- Syarifuddin, D., Pd, M., Utari, E. D., & Pd, M. (2022). *MEDIA PEMBELAJARAN (DARI MASA KONVENTIONAL HINGGA MASA DIGITAL)*. 71.
- Utami, F., Rukiyah, Andika, W. D., & Sumarni, S. (2021). *Introduction to Sea Animals With Augmented Reality Based Flashcard for Early Childhood*. 513, 215–220. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.201230.108>
- Wulandari, S., Nugroho, & Setiawan. (2022). *Integrating Augmented Reality into Character Education*. 3, 110–123.
- Yusup, A. H., Azizah, A., Reejeki, Endang, S., & Meliza, S. (2023). Literature Review: Peran Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality* Dalam Media Sosial. *JPI: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(5), 1–13. <https://doi.org/10.59818/jpi.v3i5.575>
- Zamhari, A., Al Jundi, I., Hepiani, H., Agusutia, D., & Nirwana, P. (2023). Arsitektur Rumah Limas Palembang Sebagai Warisan Budaya. *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Indonesia*, 3(6), 241–247. <https://doi.org/10.52436/1.jpti.296>
- Zhide, T., Saltanat, F., Almash, T., Sholpan, J., Guldana, T., & Gulzhiyan, J. (2022). Formation of students' values of patriotism through media technology. *World Journal on Educational Technology: Current Issues*, 14(3), 897–909. <https://doi.org/10.18844/wje.v14i3.7328>