

The Implementation of Augmented Reality (AR) Media Based on Local Wisdom to Enhance Digital Literacy Skills in Social Studies Learning

*¹Alni Dahlena, Murdiah Winarti², Acep Supriadi³

¹Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Sekolah Pascasarjana, Universitas Pendidikan Indonesia

²Program Studi Pendidikan Sejarah, Universitas Pendidikan Indonesia

³Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Universitas Pendidikan Indonesia

*Correspondensi E-mail: alnidahlena11@upi.edu
murdiyahwinarti@upi.edu
acepsupriadi@upi.edu

(Received: 31 Januari 2024/ Accepted: 10 Juli 2025 / Published Online: 11 Juli 2025)

Abstract

The problem of low student motivation to learn is an educational problem currently faced by Indonesia, namely low quality in various educational institutions. School changes need to be made to improve the quality of education. Teachers at driving schools are required to be able to provide enjoyable learning for students in one direction but with a variety of encouraging activities. The aim of this research is to identify competencies for increasing digital literacy skills through local wisdom content in social studies learning. The research method used is a quantitative method with a quasi-experimental design. Data collection techniques were carried out through pretest and posttest, observation and documentation studies. The data analysis technique uses the Winistep Rasch model analysis. The results of this research show that there is a significant increase in data on the digital literacy of students who use Augmented Reality (AR) media. From these data it can be concluded that there is an increase in students' digital literacy using Augmented Reality (AR) media. It can be identified that the item mean correlation is 1.00 with a reliability percentage level of 0.77 so that from the standard item of 50 items it can be increased to be at a separation level of 1.64. -167. Therefore, learning social studies using Augmented Reality (AR) media based on local wisdom content can increase students' digital literacy.

Keywords: *Augmented Reality (AR) Media, Local Wisdom, Digital Literacy, Social Studies Learning.*

Abstrak

Problematika rendahnya motivasi belajar peserta didik menjadi permasalahan pendidikan yang sampai saat ini di hadapi oleh Indonesia yaitu rendahnya mutu di berbagai lembaga pendidikan. Perubahan sekolah perlu dilakukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Pendidik yang ada disekolah penggerak dituntut untuk mampu memberikan pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik searah tapi beragam aktivitas yang menggembarakan. Tujuan penelitian ini untuk mengidentifikasi kompetensi peningkatan keterampilan literasi digital melalui konten kearifan lokal dalam pembelajaran IPS. Metode penelitian yang digunakan dengan jenis metode kuantitatif dengan desain quasi eksperimen. Teknik

pengumpulan datanya dilakukan melalui pretest dan posttest, observasi dan studi dokumentasi. Teknik analisis data dengan menggunakan analisis rasch model winstep. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat data peningkatan yang signifikan terhadap literasi digital peserta didik yang menggunakan media *Augmented Reality* (AR). Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan literasi digital peserta didik dengan menggunakan media *Augmented Reality* (AR) dapat diidentifikasi hasil item meansure korelasi nya 1.00 dengan taraf presentase reliabelitas nya berada pada 0.77 sehingga dari standar item 50 item dapat dikategorikan meningkat dengan berada pada taraf separation 1.64-167. Maka dari itu, pembelajaran IPS dengan media *Augmented Reality* (AR) yang berbasis konten kearifan lokal dapat meningkatkan literasi digital peserta didik.

Kata Kunci: *Media Augmented Reality (AR), Kearifan Lokal, Literasi Digital, Pembelajaran IPS.*

I. PENDAHULUAN

Sistem pendidikan di Indonesia telah mengalami perkembangan dan bahkan sudah mengkonsepkan dan bahkan mengintegrasikan berbagai disiplin ilmu dalam tatanan ilmu sosial dan ilmu alam. Konsepsi integrasi antara pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (*social studies*) pada hakikatnya merupakan sebuah disiplin ilmu, tapi dapat disebut ringkasan dari beberapa disiplin ilmu kemasyarakatan (*sosial sciences*) untuk dipadukan melalui persoalan-persoalan kemasyarakatan yang dipelajari hingga jenjang sekolah menengah. Pendidikan menjadi hal yang penting bagi kehidupan karena pendidikan berperan dalam mempersiapkan sumber daya manusia yang berkualitas, dan membimbing generasi muda untuk menjadi generasi yang lebih baik. Seiring dengan perkembangan zaman, dunia pendidikan pun dipaksa untuk lebih maju agar tidak semakin tertinggal dengan negara lain. Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dengan beberapa ilmu kemasyarakatan tidak bisa dipisahkan sebab IPS mengarah kepada beberapa ilmu kemasyarakatan pada pelaksanaannya dalam bentuk dan cara, pengertian atau konsepnya (Sapriya, 2009).

Problematika dalam yang terjadi pada saat proses pembelajaran diantaranya peserta didik lebih senang berbicara dengan teman sebangkunya dibandingkan fokus pada materi yang sedang disampaikan. Selain itu, peserta didik cenderung tidak memperhatikan saat proses pembelajaran berlangsung sehingga peserta didik tidak memahami materi pelajaran, peserta didik kurang antusias dalam pembelajaran IPS sehingga peserta didik cepat merasa bosan, serta peserta didik kurang berpartisipasi dalam proses pembelajaran (Airlanda, 2021). Berdasarkan hal tersebut dengan media pembelajaran yang menarik dapat membantu pendidik dalam proses pembelajaran dengan menampilkan materi dengan jelas akan menambah hasil belajar peserta didik. Berdasarkan pada konsep penyampaian literasi informasi yang baik kepada peserta didik sebagai bekal mereka ketika kembali ke rumah dan masyarakat. Literasi sebagai gerakan yang sudah cukup lama digaungkan dalam dunia pendidikan terutama dalam kaitannya dengan perkembangan teknologi digital saat ini. Hal tersebut diperkuat berdasarkan pendapat dari (Faliyandra, et.al. 2022) rendahnya literasi peserta didik dalam pembelajaran IPS khususnya dapat diidentifikasi berdasarkan dari data dari kementerian pendidikan yang diinisiasikan pada tahun 2022 yaitu:



Gambar 1. Grafik Indeks Minat Literasi Peserta didik
 Sumber: Hasil penelitian (Faliyandra, et.al. 2022)

Berdasarkan grafik tersebut dapat diidentifikasi bahwasanya taraf persentase minat literasi peserta didik di Sekolah Menengah Pertama (SMP) khususnya masih cenderung rendah dan belum meningkat secara signifikan. Tentunya rendahnya minat literasi dan numerasi peserta didik menjadi permasalahan kompleks dalam realita satuan pendidikan. Kemampuan literasi khususnya dalam pembelajaran IPS sebagai bagian dari kemampuan literasi digital untuk menumbuhkan informasi peserta didik tentang isu-isu kesosialan yang terjadi di mata masyarakat secara bertahap Ginanjar dalam (Maulidah, Sapriya, & Supriatna, 2023). Hal ini sesuai dengan gagasan realisasi sosial yang menjadikan eksistensi manusia sebagai subjek kajian.

Realisasi konsep pembelajaran IPS terdapat ruang lingkup dimensi dalam pembelajaran IPS di era merdeka belajar yang mencakup: pengetahuan (*knowledge*), dimensi keterampilan (*skills*), dimensi nilai dan sikap (*values and attitudes*), dan dimensi tindakan (*actions*). Dalam kaitannya dengan pembelajaran IPS literasi digital menjadi salah satu pendukung untuk mengembangkan pengetahuan peserta didik terhadap isu-isu sosial yang terjadi di masyarakat secara *real time* (Lotivio-bedural & Spriya, 2019). Melalui literasi dan numerasi sebagai Kompetensi kreatif yang ditemukana menjadi indikator yang dapat digunakan menjadi bagian dari skills sebagai kemampuan berpikir dan kebiasaan kreatif, *Creativity skills* sebagai bagian yang mengacu pada aspek akademis hasil penelitian dan menjadi perhatian akademis.

Konteks keterampilan literasi digital sebagai kemampuan memahami dan menggunakan informasi dalam berbagai format yang berasal dari berbagai sumber dan disajikan dalam bentuk digital melalui peranti elektronik seperti komputer, *handphone* dan tablet. Literasi digital juga dapat dimaknai sebagai kemampuan untuk memahami, menganalisis, menilai mengatur dan mengevaluasi informasi yang didapat melalui bantuan teknologi digital (Ginanjar et al., 2019). Perkembangan teknologi dan informasi saat ini menjadikan pendidik dituntut menjadikan berbagai sumber salah satunya dengan literasi digital sebagai sumber belajar peserta didik, salah satunya dalam pembelajaran IPS. Literasi digital sebagai suatu kemampuan memanfaatkan berbagai macam bentuk media digital. Literasi digital tidak hanya kegiatan membaca dan menelaah, tetapi juga meliputi proses berfikir kritis serta menginterpretasikan sumber yang diperoleh dari media digital (Jayanti et al., 2023). Sehingga dalam pembelajaran IPS harus diimplementasikan dalam dimensi integratif, artinya selain

meningkatkan intelektualitas peserta didik juga bertujuan membentuk peserta didik agar mampu menjasi pribadi yang mampu menyelesaikan problematika sosial yang terjadi pada lingkungannya serta mampu bertahan dalam era global dengan tetap menerapkan konsep kajian kearifan lokal daerahnya.

Berdasarkan hal tersebut penerapan media pembelajaran *Augmented Reality* (AR) yang berbasis konten kearifan lokal tersebut sebagai bentuk aktualisasi yang dapat mendorong peserta didik untuk dapat berinovasi dan berpikir kreatif dalam mengakses ilmu pengetahuan. Karena merdeka belajar tersebut merupakan respon terhadap *revolusi industry* 4.0. Kemudian teknologi *Augmented Reality* (AR) dalam proses pembelajaran dapat memberikan sebuah pengalaman belajar yang baru serta melatih keterampilan dan pengetahuan di abad 21, sehingga dapat yang memberikan pengalaman untuk mengamati objek virtual yang diproyeksikan pada dunia nyata. Media *Augmented Reality* (AR) akan membantu dalam menyampaikan suatu informasi kepada pengguna dengan cara memproyeksikan informasi yang ada (objek 2D atau 3D) ke dalam dunia nyata. Pemanfaatan *Augmented Reality* dalam pembelajaran yaitu untuk menyampaikan materi atau informasi dalam bentuk animasi gambar (Darajat et al., 2022) (Wiyanti, 2020). Dengan demikian peran pendidik sangat penting demi terlaksananya tujuan tersebut. Salah satunya mendesain pembelajar dengan strategi implementasi yang relevan untuk untuk memfasilitasi peserta didik mencapai kemampuan atau keterampilan terhadap literasi digital sebagai bagian dari keterampilan bagi peserta didik di abad-21.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Berdasarkan bentuk desain dari metode eksperimen peneliti menggunakan salah satunya yaitu menggunakan metode eksperimen melalui desain quasi eksperimen. Menurut Creswell (2014) mengungkapkan bahwa penelitian eksperimen merupakan penelitian yang tujuan utamanya adalah untuk menguji dampak suatu treatment (atau suatu intervensi) terhadap hasil penelitian, yang di kontrol oleh faktor-faktor lain yang dimungkinkan juga mempengaruhi hasil tersebut. Menurut Sugiyono (2019) mengatakan bahwa *nonequivalent control group design* metode yang memberikan pretest terlebih dahulu tanpa memilih secara random terhadap kelompok eksperimen dan posttest sesudah diberikan perlakuan pada kelas eksperimen sehingga hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat. Penelitian menggunakan sampel kelas VIIIA dan VIIIC dengan Teknik *purposive sampling* Adapun teknik pengumpulan data melalui angket, observasi dan wawancara dengan teknik analisis data menggunakan *rasch model analysis* dengan *winstep*.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Berdasarkan hasil penelitian dengan memberikan perlakuan kepada kedua kelas dimana kelas VIII-C sebagai kelas eksperimen dengan pembelajaran menggunakan media *Augmented Reality* (AR) dan kelas VIII-A sebagai kelas kontrol di SMPN 1 Garut dengan pembelajaran menggunakan media animasi *Power Point* (PPT). Sehingga diantara ke-2 kelas diberikan perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran, kemudian diantara ke-

2 nya dapat dibandingkan antara sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran. Kemudian instrumen penelitian yang digunakan adalah *pretest* yang bertujuan untuk mengetahui keterampilan literasi digital peserta didik dalam pembelajaran IPS sebelum kegiatan pembelajaran berlangsung. Adapun hasil analisis skala item dari winistep rasch model dapat diinterpretasikan sebagai berikut:

TABLE 13.1 FAHAM										ZOU328WS.TXT Jul 05 2023 04:38				
INPUT: 24 Person		25 Item		REPORTED: 24 Person		25 Item		2 CATS MINISTEP 5.6.0.0						

Person: REAL SEP.: 1.64 REL.: .73 ... Item: REAL SEP.: 1.48 REL.: .69														

Item STATISTICS: MEASURE ORDER														

ENTRY	TOTAL	TOTAL	JMLE	MODEL	INFIT	OUTFIT	PTMEASUR-AL	EXACT	MATCH					
NUMBER	SCORE	COUNT	MEASURE	S.E.	MNSQ	ZSTD	MNSQ	ZSTD	CORR.	EXP.	OBS%	EXP%	Item	

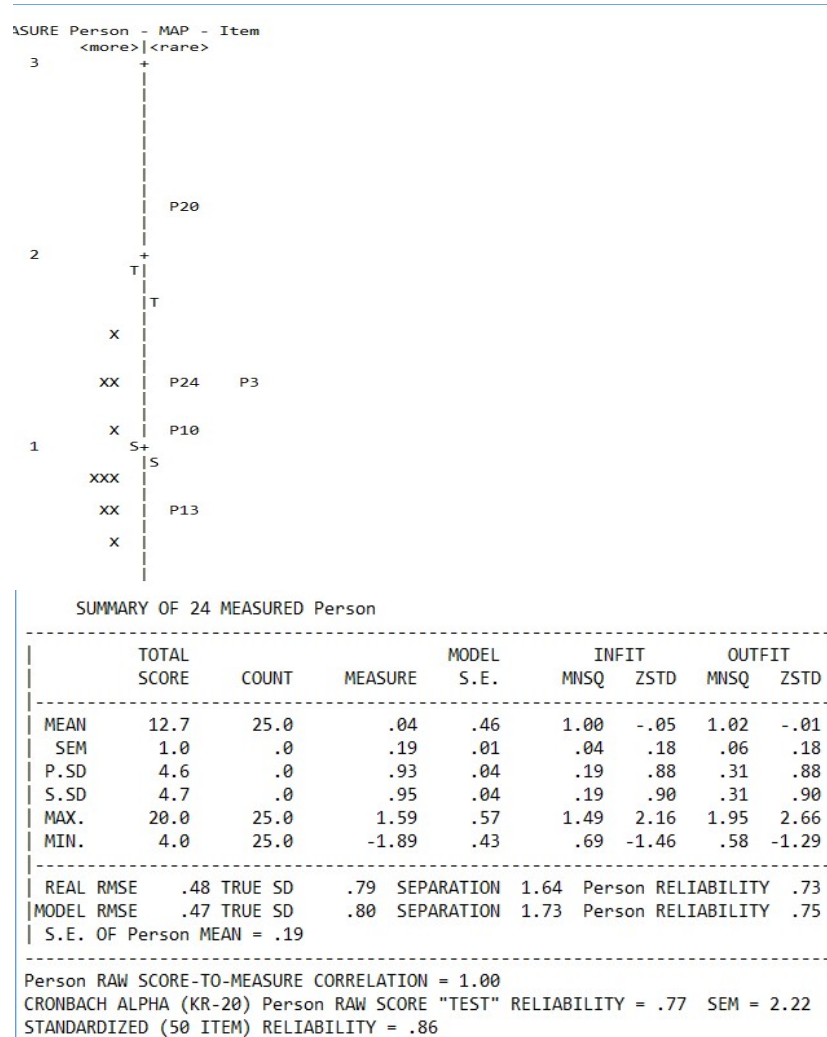
20	3	24	2.27	.64	.95	.02	.60	-.40	.36	.26	87.5	87.4	P20	
3	6	24	1.34	.50	1.39	1.53	2.65	2.95	-.24	.34	79.2	75.4	P3	
24	6	24	1.34	.50	1.11	.54	1.00	.14	.25	.34	70.8	75.4	P24	
10	7	24	1.09	.48	1.08	.43	1.16	.56	.26	.36	75.0	72.7	P10	
13	9	24	.66	.46	1.26	1.40	1.40	1.46	.11	.39	66.7	69.1	P13	
1	11	24	.25	.45	.94	-.30	.90	-.42	.47	.40	70.8	68.1	P1	
4	11	24	.25	.45	.55	-3.14	.51	-2.75	.84	.40	95.8	68.1	P4	
6	11	24	.25	.45	.98	-.08	.96	-.13	.43	.40	70.8	68.1	P6	
15	11	24	.25	.45	.84	-.97	.77	-1.09	.58	.40	70.8	68.1	P15	
14	12	24	.05	.45	1.01	.10	1.00	.05	.40	.41	62.5	67.7	P14	
16	12	24	.05	.45	1.42	2.27	1.53	2.29	-.02	.41	54.2	67.7	P16	
18	12	24	.05	.45	.94	-.31	.89	-.49	.48	.41	70.8	67.7	P18	
19	12	24	.05	.45	1.23	1.32	1.22	1.08	.19	.41	54.2	67.7	P19	
23	12	24	.05	.45	.83	-1.02	.80	-1.01	.58	.41	79.2	67.7	P23	
21	13	24	-.15	.45	.55	-3.09	.51	-2.83	.85	.41	95.8	68.1	P21	
5	14	24	-.35	.45	.72	-1.68	.66	-1.64	.69	.41	83.3	68.8	P5	
8	14	24	-.35	.45	1.00	.04	.96	-.12	.42	.41	66.7	68.8	P8	
9	14	24	-.35	.45	.69	-1.86	.66	-1.67	.70	.41	91.7	68.8	P9	
22	14	24	-.35	.45	1.50	2.47	1.48	1.94	-.06	.41	41.7	68.8	P22	
25	14	24	-.35	.45	1.26	1.38	1.36	1.50	.14	.41	58.3	68.8	P25	
7	15	24	-.56	.46	1.06	.39	1.15	.66	.32	.40	70.8	70.3	P7	
11	16	24	-.78	.47	.74	-1.32	.64	-1.33	.66	.39	83.3	72.0	P11	
12	17	24	-1.01	.49	1.14	.68	1.09	.36	.26	.38	66.7	73.7	P12	
2	20	24	-1.84	.58	.77	-.63	.53	-.81	.57	.32	87.5	83.4	P2	
17	20	24	-1.84	.58	.84	-.38	.96	.12	.43	.32	87.5	83.4	P17	

Gambar 2. Hasil uji item meansure

Sumber: Hasil pengolahan data Winistep, 2025

Berdasarkan hasil analisis data tersebut dapat diinterpretasikan bahwa terdapat data rata-rata mean sebesar 0.48 kemudian data perbandingan differences P.SD 0.5 dan berada pada kategori *frequency item meansure* dan *crochbach* 0.05 atau setara 5%. Proses menganalisis mengenai peningkatan literasi digital peserta didik di kelas eksperimen dan kelas kontrol maka dilakukan uji analisis skala peningkatan pemahaman melalui item mapping differences ternormalisasi kemudian dilakukan interpretasi sesuai klasifikasi indeks skala dan menghitung persentase peningkatannya pada kelas eksperimen dan kelas kontrol atau peningkatan kemampuan literasi digital dalam pembelajaran IPS sebelum dan sesudah pembelajaran termasuk kedalam kategori tinggi.

Berdasarkan hal tersebut, sehingga dapat diidentifikasi hasil analisis dapat diinterpretasikan sebagai berikut:



Gambar 3. Hasil uji item mapping differences

Sumber: Hasil pengolahan data Winistep, 2025

Berdasarkan hasil analisis data tersebut dapat diinterpretasikan bahwa terdapat data peningkatan yang signifikan terhadap literasi digital peserta didik yang menggunakan media *Augmented Reality* (AR). Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan literasi digital peserta didik dengan menggunakan media *Augmented Reality* (AR) dapat diidentifikasi hasil item measure korelasi nya 1.00 dengan taraf presentase reliabilitas nya berada pad 0.77 sehingga dari standar item 50 item dapat dikategorikan meningkat dengan berada pada taraf sparation 1.64-167.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data bahwasannya terdapat peningkatan kemampuan literasi digital peserta didik dalam pembelajaran IPS terutama berkaitan dengan literasi berbasis kajian kearifan lokal yang dikombinasikan melalui media pembelajaran *Augmented Reality* (AR). Pada awalnya pembelajaran IPS terutama yang berkaitan dengan kajian mengenai pluralitas dan keberagaman dalam konteks budaya yang ada di Indonesia menurunkan antusias para peserta didik. Hal ini dikarenakan kondisi peserta didik di kelas VIII-C merupakan para peserta didik yang kurang aktif, kurang interaktif serta belum memahami mengenai literasi dalam proses pembelajaran. Namun setelah menggunakan media *Augmented Reality* (AR) peserta didik mengalami peningkatan dalam antusias belajar terutama dalam literasi digital. Tentunya proses pemilihan media pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik harus dilakukan secara selektif sesuai dengan kebutuhan peserta didik dalam proses pembelajaran, kemudian pemilihan media pembelajaran juga dilakukan sesuai dengan perkembangan arus teknologi informasi yang semakin pesat (Affriyenni et al., 2020)

Media pembelajaran dalam Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) tentu digunakan sebagai sarana dalam mensimulus peserta didik dalam melakukan eksplorasi lingkungan sosial budaya masyarakat sekitar agar peserta didik memiliki keterampilan berpikir dan sosial yang baik sehingga mampu menyesuaikan diri dan berkembang dalam lingkungan masyarakat (Setyawan, 2019). Dalam upaya mencapai hal tersebut, diperlukan media pembelajaran yang bersifat variatif dan sesuai dengan perkembangan teknologi digital yang sedang berkembang pesat saat ini (Sriyanto et al., 2019). Kemudian dalam meningkatkan keberhasilan dalam tingkat literasi digital peserta didik tentunya Pendidik memiliki peranan yang penting karena pendidik akan menentukan kedalaman dan keluasan materi ajar, sambil membuat keputusan karena pendidik harus mampu menyeleksi materi, metode, dan media pembelajaran untuk diperlihatkan pada peserta didik (Sodik et al., 2022, Afifah et al., 2022).

Media pembelajaran dengan sentuhan teknologi melalui *Augmented Reality* (AR) dapat digunakan pada saat ini, salah satunya digunakan dalam pendidikan yang membawa pengaruh besar dalam pembelajaran. Di mana bahwasannya media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* (AR) sebagai sebuah *applications of AR have already been established as mass media elements, such as additional virtual cues in applications for mobile devices* (Keil et al., 2021, Canlas, 2021). Dari penjelasan tersebut bahwa *Augmented Reality* (AR) sebagai teknologi yang mampu membawa informasi visual ke realita dan memiliki prinsip gabungan informasi virtual dengan membawanya ke dunia nyata setelah simulasi seperti teks, gambar, model 3D, musik, beserta video pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interkatif bagi peserta didik akan mendorong minat keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran (Sudargini & Purwanto, 2020). Dalam implementasi media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran IPS terutama dalam materi pluralitas dan keberagaman pada kelas VIII tentunya dapat menginterpretasikan visualisasi mengenai kajian tradisional budaya-budaya yang berbasis kearifan lokal yang ada di Inonesia sebagai bagian dari masyarakat yang majemuk (Setiawan & Mulyati, 2020).

Pada dasarnya IPS sebagai mata pelajaran yang bersumber dari kehidupan sosial masyarakat yang diseleksi dengan menggunakan konsepkonsep ilmu sosial yang digunakan

untuk kepentingan pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa secara filosofis baik tujuan pendidikan IPS adalah melatih keterampilan berpikir. Kemunculan bidang kajian *Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics (STEAM)* didunia pendidikan menjadi kajian penting untuk literasi digital melalui media *Augmented Reality* (AR) memiliki kemampuan untuk membuat dalam model 3D apa pun yang mungkin sulit divisualisasikan di dalam kelas, di komputer, di pikiran peserta didik (Danielsson et al., 2020), (Sudarsono & Hartmann, 2019). Konten abstrak dalam model visual membantu peserta didik untuk mendapatkan pemahaman yang lebih dalam tentang topik pelajaran (Alshafeey et al., 2019).

Media *Augmented reality* memiliki potensi besar dalam pendidikan, lebih khusus dalam pembelajaran. Menggunakan teknologi ini dengan alat yang relevan, peserta didik dapat belajar dan bahkan membangun konten dengan apa yang mereka pelajari atau pahami tentang sebuah subjek (Khakima et al., 2021). Berdasarkan konsep IPS sebagai upaya pengembangan pengetahuan, sikap, dan keterampilan sosial untuk mewujudkan pribadi sebagai warga negara yang baik telah menjadi bagian dari kurikulum dan sistem pendidikan di Indonesia dan menjadi paradigma pendidikan di Indonesia (Supriatna et al., 2022). Pendidikan IPS untuk mengembangkan potensi peserta didik untuk peka terhadap permasalahan sosial yang terjadi di lingkungannya, upaya yang baik dalam menyikapi ketimpangan, dan mampu memberikan solusi atas permasalahan dalam tatanan kehidupan sosial (Murfiah et al., 2022). Selain itu dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* (AR), sebagai upaya untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran.

Adanya pemanfaatan media *Augmented Reality* (AR) berdasarkan beberapa hasil temuan penelitian sebelumnya yang membuat media ini semakin dipercaya untuk mengembangkan ilmu pengetahuan sesuai dengan kemajuan zaman digital yang pesat. Hal ini juga didukung dengan berbagai kelebihan yang dimiliki oleh media *Augmented Reality* (AR). Kelebihan dari media tersebut terdapat dalam proses pengembangannya yang lebih ekonomis dan mudah, serta dapat diterapkan di berbagai media secara luas (Nazaruddin & Efendi, 2018). Penerapan *Augmented Reality* (AR) di dalam pendidikan dapat berupa produk penelitian yaitu media pembelajaran buku cerita bergambar berbasis *Augmented Reality* (AR) dinyatakan layak dan praktis untuk digunakan pada peserta didik selama proses pembelajaran IPS agar lebih menarik dan interaktif serta dapat membangun kompetensi pendidik (Ginjar et al., 2019). Kebutuhan ini tentunya disesuaikan dengan zaman digital saat ini dan kemampuan pendidik tertuang dalam profesional pedagogik serta keterampilan menggunakan teknologi informasi.

Dengan demikian bantuan media pembelajaran *Augmented Reality* (AR) yang berbasis konten kearifan lokal sangat membantu dalam proses belajar mengajardengan menoptimalkan media merupakan salah satu bentuk pengaruh penentu dari keberhasilan suatu proses pembelajaran. Melalui media proses pembelajaran bisa lebih menyenangkan dan menarik dalam proses pembelajaran secara berlangsung, sehingga peserta didik memiliki ketertarikan terhadap warna dan gambar maka dapat diberikan media dengan warna yang menarik dan media gambar yang menjadi interaktif. Kemudian peserta didik dapat antusias dalam kegiatan literasi terutama peserta didik akan memahami perkembangan teknologi yang kian semakin berkembang pesat, melalui media pembelajaran interaktif sebagai upaya

pengenalan dan menjejali pemahaman peserta didik untuk mampu berliterasi dalam era digitalisasi khususnya dalam pembelajaran IPS sebagai pembelajaran yang terintegrasi dari disiplin ilmu-ilmu sosial.

IV. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat diinterpretasikan bahwa penerapan media pembelajaran *Augmented Reality* (AR) yang berbasis konten kearifan lokal dalam upaya meningkatkan literasi peserta didik dalam pembelajaran IPS dapat mendorong minat keterlibatan peserta didik dalam kegiatan literasi yang berbasis digital dalam proses pembelajaran. Dengan adanya kelebihan yang dimiliki oleh media *Augmented Reality* (AR). Kelebihan dari augmented reality terdapat dalam proses pengembangannya yang lebih ekonomis dan mudah, melalui implementasi media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran IPS terutama dalam materi pluralitas dan keberagaman tentunya dapat menginterpretasikan visualisasi mengenai kajian tradisional budaya-budaya yang berbasis kearifan lokal yang ada di Indonesia, sehingga peserta didik tidak hanya memahami kemajuan era globalisasi saja melainkan tetap menanamkan rasa memiliki terhadap budaya daerahnya melalui kajian kearifan lokal. Berdasarkan hasil analisis data dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan literasi digital berbasis kearifan lokal peserta didik dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan media *Augmented Reality* (AR) dengan kategorisasi meningkat. Dengan demikian media tersebut relevan dan dapat memberikan dorongan pada peserta didik dalam meningkatkan kemampuan literasi digital nya terutama dalam era perkembangan teknologi khususnya dalam pembelajaran IPS sebagai bagian dari ilmu yang kompleks terintegrasi dari disiplin ilmu-ilmu sosial.

V. DAFTAR PUSTAKA

Sumber Jurnal:

- Affriyenni, Y., Swalaganata, G., Mustikasari, V. R., Fitriyah, I. J., & Malang, U. N. (2020). *Pengembangan media pembelajaran fisika pada materi optik geometri berbasis augmented reality dengan unity dan vuforia. X*.
- Afifah, S. N., Komalasari, K., & Malihah, E. (2022). Pembelajaran IPS Berbasis Blended Learning sebagai Upaya Memenuhi Tantangan Abad 21. *Jurnal basicedu*. 6(3), 4289–4298.
- Airlanda, P. (2021). Joyful Learning Using Quizzis to Increase Learning Interest Post Covid-19. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1683–1688.
- Alshafeey, G. A., Lakulu, M. M., Chyad, M. A., & Salem, G. (2019). *Augmented Reality for the Disabled : Review Articles*. 6(Id), 46–57.
- Canlas, I. P. (2021). Using visual representations in identifying students' preconceptions in friction. *Research in Science and Technological Education*, 39(2), 156–184. <https://doi.org/10.1080/02635143.2019.1660630>
- Danielsson, O., Holm, M., & Syberfeldt, A. (2020). Augmented Reality Smart Glasses in Industrial Assembly : Current Status and Future Challenges. *Journal of Industrial Information Integration*, 100175. <https://doi.org/10.1016/j.jii.2020.100175>

- Darojat, M. A., Ulfa, S., & Wedi, A. (2022). *Pengembangan Virtual Reality Sebagai Media*. 5(1), 91–99. <https://doi.org/10.17977/um038v5i12022p091>
- Faliyandra., F., et.al. (2022). *Literasi Digital sebagai Media Pengembangan Pendidikan IPS di Sekolah Dasar*. Al-Ibtidaiyah 3 (2), 160–170.
- Ginanjari, A., Putri, N. A., Nur, A., Nisa, S., & Hermanto, F. (2019). *Implementasi Literasi Digital Dalam Proses Pembelajaran Ips Di Smp Al-Azhar 29 Semarang*. 4(2), 99–105.
- Jayanti, R. D., Harianto, S., & Agus, A. (2023). *Pemafaatan Literasi Digital sebagai Upaya Penguatan Integrasi Nasional dalam Pembelajaran IPS pada Siswa di Sekolah*. 7(2), 314–319.
- Keil, J., Korte, A., Ratmer, A., Edler, D., & Dickmann, F. (2021). Augmented Reality (AR) and Spatial Cognition : Effects of Holographic Grids on Distance Estimation and Location Memory in a 3D Indoor Scenario. *PFG – Journal of Photogrammetry, Remote Sensing and Geoinformation Science*, 2020, 165–172. <https://doi.org/10.1007/s41064-020-00104-1>
- Khakima, L. N., Fatimah, S., & Zahra, A. (2021). *Seminar Nasional PGMI 2021 Penerapan Literasi Numerasi dalam Pembelajaran Siswa MI / SD memiliki sumber daya manusia yang melimpah , memiliki terencana untuk menciptakan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan , pengendalian diri ,. 775–792.*
- Lotivio-bedural, Z. (2019). *Pedagogical Content Knowledge in Social Studies : 253(Aes 2018)*, 375–380.
- Maulidah, N., Sapriya., Supriatna, N. (2023). *Desain Pedagogi Kreatif Berbasis Teknologi Digital dalam Pengembangan Pembelajaran IPS SD Untuk Menstimulasikan Kebiasaan Berpikir Kreatif*. Dwija Cendekia: Jurnal Riset Pedagogik, 7(1), 338-351.
- Murfiah, U., Komalasari, K., Supriatna, N., & Wiyanarti, E. (2022). *Pembelajaran IPS Kreatif untuk Membentuk Karakter Tangguh Creative Social Studies Learning to Build Strong Characters*. 22(1), 74–84.
- Nazaruddin, M. A., & Efendi, M. (2018). *The Book of Pop Up Augmented Reality to Increase Focus and Object Recognition Capabilities for Children with Autism*. 2(1).
- Setiawan, I., & Mulyati, S. (2020). Implementasi Nilai Kearifan Lokal Dalam Pembelajaran Ips. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(2), 121. <https://doi.org/10.30659/pendas.7.2.121-133>
- Setyawan, B. (2019). Augmented Reality Dalam Pembelajaran IPS. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 07(01), 78–90.
- Sodik, N., Oviyanti, F., & Afgani, M. W. (2022). *Strategi Meningkatkan Kinerja Guru Melalui Program Guru Penggerak*. 4, 107–120.
- Sriyanto, S., Febrianta, Y., & Yuwono, P. H. (2019). Strategi Berpikir Visual bagi Peserta Didik Gangguan Kecemasan Sosial untuk Mengembangkan Keterampilan Sosial.

JSSH (Jurnal Sains Sosial Dan Humaniora), 3(1), 65.
<https://doi.org/10.30595/jssh.v3i1.3064>

Sudargini, Y., & Purwanto, A. (2020). Pendidikan Pendekatan Multikultural Untuk Membentuk Karakter dan Identitas Nasional di Era Revolusi Industri 4.0: A Literature Review. *Journal Industrial Engineering & Management Research (Jiemar)*, 1(3), 2722–8878. <https://doi.org/10.7777/jiemar>

Sudarsono, B., & Hartmann, M. (n.d.). *Augmented Reality-Based Instructional Media for Electrical Power Protection Learning Augmented Reality-Based Instructional Media For Electrical Power Protection Learning*. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1387/1/012015>

Supriatna, N., Winarti, M., & Wiyanarti, E. (2022). *Integration of Bugis-Makassar Culture Value of Siri ' Na Pacce ' In Social Studies Learning in The Digital Age*. 14, 5959–5968. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v14i4.2151>

Wiyanti, E. (2020). *The Innovation of Online-Based Social Studies Lesson Plan Models to Face the Industrial Revolution 4 . 0*. 458(Icssgt 2019), 16–23.

Sumber Buku:

Creswell, J. W. (2016). *Research Design Pendekatan Kualitaitaif, Kuantitatif, Dan Mixed*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Griffin, P. (2015). *Assessment and Teaching of 21st Century Skills*. Springer Dordrecht Heidelberg New York London.

Sapriya. (2012). *Pendidikan IPS Konsep dan Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya

Soemantri, N. (2001). *Menggagas Pembaharuan Pendidikan IPS*. Bandung: PPS-FPIPS UPI dan PT. Remadja Rosda Karya.

Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R dan D*. Bandung: CV. Alfabeta.