

UNO Ku: Kreativitas Media Pembelajaran Untuk Pendidikan Interaktif Berbasis *Augmented Reality* Dalam Upaya Peningkatan Literasi Kebudayaan

Rizky Hengki Praseptya^{1*}, Najwa Ayu Saleha¹, Mintarsih Arbarini¹

¹Universitas Negeri Semarang, Indonesia

ABSTRACT

The rapid development of technology has brought significant changes in life. Nowadays, children tend to spend more time on social media than exploring and understanding the richness of local culture. The amount of content that introduces foreign cultures through social media that they access results in a lack of understanding of traditional cultures in Indonesia, which has the potential to erode the sense of pride and interest in learning traditional cultures in Indonesia. This lack of cultural literacy can also affect children's ability to think critically about cultural diversity and appreciate differences, which is important in forming an inclusive and tolerant society. One of the efforts to improve literacy is to create creative learning media, because creative and innovative media can provide a more interesting and relevant learning experience for them. Uno game cards offer an interactive learning experience and can stimulate students' active involvement in the teaching and learning process. Uno game cards are one of the games often played among the millennial generation because they are easy to play, entertaining, and have good social value to foster interaction with peers. In addition, the use of technology such as Augmented Reality (AR) can enhance the appeal of this learning media by providing an immersive visual experience. By integrating cultural elements in Uno cards, this learning media can also enrich students' understanding of diverse cultures.

ABSTRAK

Pesatnya perkembangan teknologi telah membawa perubahan signifikan dalam kehidupan. Saat ini anak-anak cenderung lebih banyak menghabiskan waktu di sosial media daripada mengeksplorasi dan memahami kekayaan budaya lokal. Banyaknya konten yang memperkenalkan budaya asing melalui sosial media yang mereka akses mengakibatkan kurangnya pemahaman terhadap budaya tradisional di Indonesia, yang berpotensi mengikis rasa kebanggaan dan ketertarikan untuk mempelajari budaya tradisional yang ada di Indonesia. Kurangnya literasi kebudayaan ini juga dapat mempengaruhi kemampuan anak-anak untuk berpikir kritis tentang keragaman budaya dan menghargai perbedaan, yang penting dalam membentuk masyarakat yang inklusif dan toleran. Salah satu upaya untuk meningkatkan literasi adalah dengan membuat media pembelajaran yang kreatif, karena dengan media yang kreatif dan inovatif dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan relevan bagi mereka. Melalui media pembelajaran kartu permainan uno menawarkan pengalaman belajar yang interaktif dan dapat merangsang keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar mengajar. Kartu permainan Uno merupakan salah satu permainan sering dimainkan di kalangan generasi milenial karena sifatnya yang mudah dimainkan, menghibur, dan mempunyai nilai sosial yang baik untuk menumbuhkan adanya interaksi dengan teman sebayanya. Selain itu, penggunaan teknologi seperti *Augmented Reality* (AR) dapat meningkatkan daya tarik media pembelajaran ini dengan menyediakan pengalaman visual yang mendalam dan imersif. Dengan mengintegrasikan elemen-elemen kebudayaan dalam kartu Uno, media pembelajaran ini juga dapat memperkaya pemahaman siswa tentang beragam budaya.

KONTAK

praseptya19@students.unnes.ac.id

KATA KUNCI

Kartu UNO, Augmented Reality, Media Pembelajaran

PENDAHULUAN

Salah satu fondasi utama untuk kemajuan sebuah negara dan pengembangan sumber daya manusianya adalah literasi. Sayangnya, tingkat literasi di Indonesia saat ini masih jauh dari optimal. Menurut data yang dipublikasikan oleh Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa pada tahun 2023, berdasarkan penelitian yang dilakukan pada tahun 2021 menunjukkan bahwa Indonesia sedang menghadapi krisis literasi. Ketertarikan masyarakat terhadap membaca semakin menurun, yang disebabkan oleh rendahnya tingkat literasi di kalangan masyarakat Indonesia

serta meningkatnya penggunaan perangkat elektronik (Bahasa, 2023). Berdasarkan data UNESCO, menunjukkan bahwa masyarakat Indonesia memiliki indeks minat baca yang sangat rendah, yaitu hanya 0,001% (Indrasari, 2024). Hal ini mengindikasikan bahwa hanya satu dari setiap 10.000 orang Indonesia yang menjadi pembaca aktif. Kurangnya budaya literasi di negara ini ditunjukkan oleh angka ini. Rendahnya minat baca ini merupakan cerminan dari masalah sosial yang lebih besar dan bukan hanya sekedar statistik.

Literasi merupakan dasar bagi hak asasi manusia, pemberdayaan individu, dan kemajuan masyarakat. Literasi sangat penting untuk mengatasi kemiskinan, menurunkan angka kematian anak, mengendalikan pertumbuhan populasi, mencapai kesetaraan gender, serta mendukung pembangunan berkelanjutan (Arbarini et al., 2016). Membaca adalah kunci untuk memahami dan mendapatkan perspektif yang lebih luas. Kemampuan generasi muda untuk berpikir kritis dan intelektual dapat terhambat oleh kurangnya minat baca, yang dapat berdampak pada daya saing negara di luar negeri. Namun, Indonesia juga memiliki banyak pekerjaan rumah untuk melestarikan warisan budayanya yang unik. Fenomena yang disebut sebagai "*wong Jowo ilang Jawane*" menunjukkan adanya krisis dalam budaya anak muda Jawa, karena mereka tampaknya tidak lagi peduli dengan warisan budaya nenek moyang mereka. Hal ini tidak hanya terjadi di Jawa, namun juga di daerah lain yang memiliki warisan budaya yang kuat. Sesuatu dapat dianggap sebagai kebudayaan karena melibatkan berbagai komponen yang kompleks, seperti informasi, kepercayaan, seni, moral, hukum, adat istiadat, serta keterampilan lainnya yang diperoleh dan dimiliki oleh seseorang sebagai bagian dari masyarakat (Wulandari et al., 2023).

Generasi muda, yang paling terpengaruh oleh teknologi, lebih cenderung menghabiskan waktu mereka di media sosial daripada mempelajari dan terlibat dengan cara hidup lokal. Minat mereka terhadap budaya lokal semakin berkurang akibat akses yang lebih terbuka terhadap gadget seperti *smartphone* dan tablet. Anak-anak menganggap media sosial sangat menarik karena menyediakan banyak konten yang menarik dan interaktif. Di situs-situs seperti YouTube, Instagram, dan TikTok, mereka dapat berkomunikasi dengan teman sebayanya, menemukan kesenangan, dan mendapatkan keterampilan baru. Namun terdapat dampak negatif dari penggunaan media sosial tersebut, seperti hilangnya minat terhadap nilai-nilai tradisional dan budaya lokal di sekitarnya, yang muncul seiring dengan kemajuan teknologi saat ini. Selain itu, masih banyak generasi muda yang beranggapan bahwasannya budaya yang ada di Indonesia saat ini sudah sulit untuk disesuaikan dan diterapkan di tengah perkembangan zaman yang terus berubah (Syahira Azima et al., 2021).

Generasi mendatang harus menghargai dan melindungi budaya tradisional sebagai warisan yang berharga. Di sisi lain, anak-anak yang menghabiskan terlalu banyak waktu di media sosial akan kehilangan kesempatan untuk memahami, menghargai, dan menghormati budaya mereka sendiri. Budaya ini bisa jadi berisi berbagai elemen yang penting bagi identitas suatu budaya, seperti bahasa daerah, adat istiadat, musik, tarian, dan kesenian tradisional (Sitanggang et al., 2023). Jika hal ini terus terjadi, generasi mendatang mungkin akan semakin terasing dari akar budaya mereka sendiri, yang pada akhirnya dapat menyebabkan hilangnya identitas budaya.

Perkembangan teknologi modern dan kehadiran media sosial yang semakin hari semakin meningkat ini telah memengaruhi pandangan dan perilaku anak-anak dalam berbagai aspek, terutama dalam hal toleransi terhadap budaya yang berbeda (Jadidah et al., 2023). Anak-anak sering diperkenalkan pada budaya asing melalui media sosial karena aksesibilitasnya yang luas dan kontennya yang beragam. Meskipun hal ini dapat memperluas pengetahuan dan memberikan wawasan global, penting untuk mempertimbangkan dampak negatifnya, terutama dalam hal pemahaman terhadap budaya tradisional Indonesia. Kurangnya pengetahuan akan budaya dapat memengaruhi kemampuan anak-anak untuk memahami dan menghargai perbedaan dalam keragaman budaya. Membentuk sikap yang toleran dan terbuka memerlukan pemahaman yang mendalam tentang budaya lokal maupun global. Jika anak-anak tidak terpapar atau memiliki kesadaran yang minim tentang budaya mereka sendiri, mereka mungkin mengalami kesulitan dalam menghargai dan berinteraksi secara positif dengan orang dari budaya yang berbeda.

Hal ini dapat berdampak pada hubungan antarbudaya yang harmonis dan masyarakat yang inklusif dalam jangka panjang. Penting untuk menyadari bahwa mengenalkan anak-anak pada berbagai aspek budaya mereka sendiri, sambil menyeimbangkan paparan mereka terhadap budaya lain, adalah cara untuk mengembangkan pengetahuan dan penghargaan terhadap budaya lokal. Kurangnya pengetahuan budaya dapat menghambat kemampuan anak-anak untuk memahami dan menghargai keragaman budaya (Arfa & Lasaiba, 2022). Memperoleh pemahaman yang komprehensif tentang budaya lokal dan global sangat penting untuk menumbuhkan pandangan dunia yang menerima dan toleran. Jika anak-anak tidak terpapar atau disadarkan akan budaya mereka sendiri, mereka mungkin akan kesulitan untuk menghormati dan berinteraksi secara positif dengan orang-orang dari budaya lain.

Krisis literasi dan hilangnya minat terhadap kebudayaan lokal ini menuntut adanya inovasi dalam pendekatan pendidikan. Metode pembelajaran konvensional yang bersifat satu arah dan kurang interaktif sering kali gagal menarik perhatian generasi muda (Kasmiatun, 2020). Mereka membutuhkan media pembelajaran yang tidak hanya

mendidik, tetapi juga mampu menyentuh aspek emosional dan budaya mereka. Di sinilah teknologi *Augmented Reality* (AR) hadir sebagai solusi potensial. AR memungkinkan integrasi dunia nyata dengan elemen-elemen digital yang interaktif, menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan mendalam (Permana et al., 2023). Dengan menggunakan teknologi ini dalam pembelajaran berbasis praktik kreatif, augmented reality mendorong siswa untuk menyerap pengetahuan dengan lebih cepat (Petrovych et al., 2023). Fokus pengembangan model produk AR saat ini adalah visualisasi objek atau gambar 3D dalam skala besar dan waktu nyata di lingkungan nyata. Berdasarkan temuan deskriptif, siswa menyatakan bahwa penggunaan aplikasi augmented reality sangat membantu dalam pembelajaran karena memudahkan mereka membayangkan konsep abstrak, memahami materi, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif (Talan et al., 2022).

Metode pembelajaran "UNO KU!" merupakan salah satu contoh kreativitas dalam pemanfaatan AR untuk pendidikan. Dengan memadukan permainan yang interaktif dengan konten pendidikan berbasis kebudayaan, UNO KU berupaya untuk meningkatkan literasi kebudayaan di kalangan generasi muda. Permainan ini dirancang untuk tidak hanya mengajarkan keterampilan membaca dan menulis, tetapi juga untuk memperkenalkan dan memperdalam pemahaman tentang kebudayaan lokal, seperti baju adat, alat musik tradisional dan juga rumah adat. Melalui pendekatan yang menyenangkan dan interaktif, UNO KU diharapkan dapat mengubah cara generasi muda memandang literasi dan kebudayaan. Mereka tidak hanya akan belajar, tetapi juga akan terlibat secara aktif dalam menjaga dan melestarikan kebudayaan mereka. Selain itu, penggunaan AR dalam UNO KU juga menjadi jawaban atas kebutuhan akan media pembelajaran yang relevan dengan zaman. Di era digital ini, generasi muda sangat akrab dengan teknologi dan cenderung lebih responsif terhadap media yang memanfaatkan teknologi mutakhir. Dengan demikian, AR dapat menjadi jembatan yang menghubungkan dunia teknologi dengan dunia pendidikan dan kebudayaan.

Melalui inovasi seperti UNO KU, diharapkan dapat terjadi peningkatan literasi baik dalam hal membaca maupun pemahaman kebudayaan di Indonesia. Dengan pendekatan yang kreatif dan berbasis teknologi, literasi tidak lagi menjadi beban, tetapi menjadi pengalaman yang menyenangkan dan bermakna. Hasil akhirnya diharapkan adalah generasi muda yang tidak hanya cerdas dan terampil, tetapi juga memiliki rasa kebanggaan dan kepedulian terhadap kebudayaan mereka sendiri. Dengan demikian, upaya ini menjadi langkah penting dalam membangun masa depan yang lebih baik bagi Indonesia.

METODOLOGI

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pengembangan *Research and Development* (R&D). Alasan menggunakan metode penelitian *Research and Development* (R&D) karena metode ini merupakan salah satu jenis penelitian yang sering digunakan dalam bidang Pendidikan. Selain itu proses ilmiah pengumpulan data dalam penelitian dan pengembangan memungkinkan peneliti untuk lebih cepat dalam menciptakan, mengembangkan, dan memvalidasi produk (Rustamana et al., 2024). Metode ini dipilih dengan tujuan untuk mengembangkan sebuah produk baru, yaitu media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* (AR) dalam proses pendidikan. Adapun model pengembangan yang dipilih adalah model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*), dengan Analisis (*Analysis*) yang dilakukan dengan mengidentifikasi kebutuhan siswa, guru, materi budaya dan teknologi AR (Kholikin et al., 2024).

Penetapan tugas pembelajaran pun dilakukan analisis (*Analysis*) mengenai pengetahuan, pemahaman, dan apresiasi budaya. Perancangan (*Design*), pada tahap ini dilakukan perancangan materi pembelajaran yang interaktif dan menarik, sesuaikan dengan siswa dan materi budaya, perancangan antarmuka yang *user-friendly* dan menarik, perancangan interaksi yang memungkinkan siswa aktif terlibat, seperti menjawab pertanyaan, mengerjakan tugas, atau berinteraksi dengan objek AR, serta perancangan instrumen evaluasi untuk mengukur efektivitas media pembelajaran, seperti tes, angket, dan observasi. Langkah selanjutnya yang dilakukan adalah Pengembangan (*Development*), pada tahap ini dilakukan pemilihan platform AR yang sesuai, pengembangan aplikasi AR dengan menggunakan bahasa pemrograman yang sesuai, pembuatan konten yang mendukung materi pembelajaran, serta melakukan uji coba terbatas pada kelompok kecil siswa untuk mendapatkan umpan balik dan perbaikan. Setelah tahap pengembangan, dilakukan implementasi (*Implementation*) dengan mengadakan pelatihan guru mengenai cara menggunakan media pembelajaran AR, penetapan media pembelajaran AR dalam proses pembelajaran di kelas serta pemberian pendampingan kepada siswa selama menggunakan media pembelajaran. Tahap terakhir melakukan Evaluasi (*Evaluation*) dengan mengumpulkan data melalui tes, angket dan observasi untuk mengetahui tingkat efektivitas media pembelajaran, menganalisis data secara kuantitatif dan kualitatif dan melakukan penarikan kesimpulan dari hasil penelitian dan pemberian rekomendasi untuk pengembangan selanjutnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil observasi di kelas paket B kelas VII SKB Kota Semarang pada pembelajaran Bahasa Jawa, Seni, dan Budaya menunjukkan bahwa para guru masih menggunakan metode pengajaran tradisional dan belum optimal dalam mengembangkan model atau media pembelajaran. Misalnya, para guru beranggapan bahwa penggunaan media dalam kelas hanya menambah kerumitan. Metode ceramah masih menjadi pendekatan yang paling umum digunakan. Akibatnya, hasil belajar siswa masih di bawah KKM dan minat mereka dalam belajar tergolong rendah. Berdasarkan hasil observasi sebelum kegiatan penelitian, proses pembelajaran belum berjalan dengan optimal. Hal ini disebabkan oleh kendala dalam penggunaan bahan ajar, di mana banyak buku di Taman Baca Masyarakat (TBM) SKB Kota Semarang mengalami kerusakan akibat banjir sebelumnya. Akibatnya, warga belajar kesulitan untuk mendapatkan buku dan menjadi kurang tertarik untuk mengunjungi TBM karena mereka merasa koleksi bukunya tidak menarik. Selain itu, kegiatan pembelajaran hanya menggunakan metode tradisional seperti ceramah, dan model pembelajaran yang tercantum dalam RPP tidak diterapkan. Ceramah menjadi cara paling umum dalam menyampaikan materi di kelas. Akibatnya, warga belajar cenderung pasif karena mereka merasa materi pembelajaran kurang menarik dan kurang bervariasi.

Untuk itu pada tahap analisis (*Analysis*) kita melakukan identifikasi kebutuhan warga belajar, pamong, dan materi budaya apa yang akan diajarkan di kelas paket B kelas VII serta mengidentifikasi media pembelajaran apa yang akan kita buat. Kemudian setelah melakukan identifikasi kebutuhan warga belajar tahap selanjutnya perancangan (*Design*) mulai dari perancangan media pembelajaran yang interaktif dan menarik sesuai dengan apa yang dibutuhkan warga belajar serta mampu membuat warga belajar aktif terlibat seperti menjawab pertanyaan dan berinteraksi dengan warga belajar lainnya. Selain itu juga merancang instrumen evaluasi media pembelajaran untuk mengetahui apakah media yang sudah kita buat sudah sesuai apa belum dengan kebutuhan belajar mereka. Selanjutnya tahap pengembangan (*Development*) dimana peneliti menentukan untuk membuat media pembelajaran berbasis kartu UNO yang dilengkapi dengan teknologi *Augmented Reality* (AR) karena dirasa sesuai dengan kebutuhan warga belajar yang membutuhkan media pembelajaran interaktif dan menarik, dengan dilengkapi fitur AR pada kartu UNO memberikan visualisasi yang lebih hidup, sehingga dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar, terutama dalam memahami materi literasi dan budaya. Selain itu alasan mengapa peneliti membuat media pembelajaran kartu UNO berbasis *Augmented Reality* karena peneliti ingin mengetahui tingkat kolaborasi dan keterlibatan warga belajar ketika proses pembelajaran, karena nantinya media pembelajaran ini dapat dimainkan secara berkelompok. Hal ini dapat mendorong kolaborasi, diskusi, dan interaksi sosial antar warga belajar, yang pada gilirannya dapat meningkatkan pemahaman materi dan kemampuan literasi.

Tahap Implementasi (*Implementation*) kita melakukan presentasi dihadapi para tutor dan pamong belajar SKB Kota Semarang untuk menjelaskan cara penggunaan media pembelajaran kartu UNO berbasis *Augmented Reality* dan bagaimana cara penerapannya dalam proses pembelajaran di kelas. Setelah itu kita melakukan uji coba media pembelajaran kepada warga belajar untuk mengetahui apakah sudah sesuai dengan capaian pembelajaran atau belum. Dan ditahap evaluasi (*Evaluation*) peneliti melakukan pengumpulan data melalui kuesioner pengukuran untuk mengetahui sejauh mana tingkat efektivitas media pembelajaran kartu UNO berbasis *Augmented Reality* yang nantinya akan dilakukan penarikan kesimpulan dari hasil penelitian dan memberikan rekomendasi untuk pengembangan selanjutnya.

Perancangan Aplikasi *Augmented Reality*

Pembuatan aplikasi *Augmented reality* dibuat secara sederhana sehingga mudah dioperasikan oleh tutor, pamong belajar dan warga belajar. Berikut merupakan tampilan hasil rancangan aplikasi *Augmented reality* sebagai media pembelajaran Upaya peningkatan literasi kebudayaan.



Gambar 1. Ikon Aplikasi

Gambar 1 merupakan tampilan ikon aplikasi *Augmented Reality* yang sudah kita buat, aplikasi ini hanya bisa diakses melalui google drive yang sudah kita siapkan dan belum tersedia di *Play Store* dan *Apps Store*.



Gambar 2. Tampilan Menu Utama Aplikasi

Gambar 2 merupakan tampilan menu utama. Pada menu ini pengguna aplikasi tinggal mengikuti panduan yang ada di tampilan menu utama.



Gambar 3. Barcode Augmented Reality Wayang Kulit



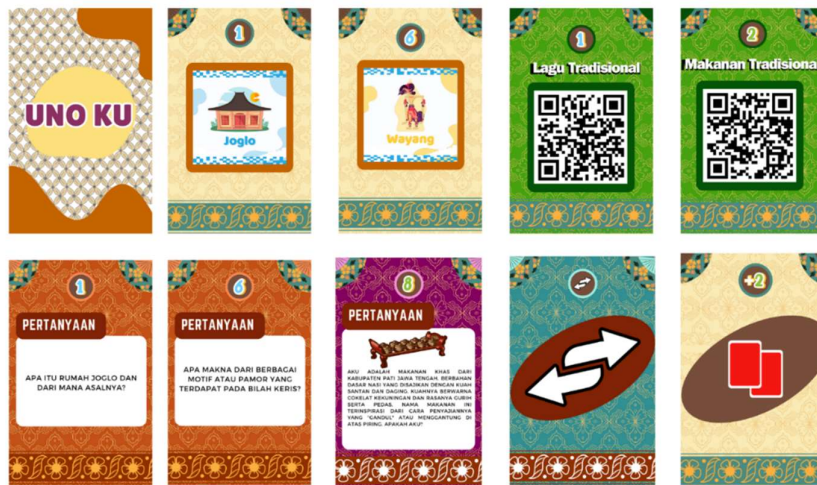
Gambar 4. Hasil Pindai Barcode Augmented Reality Wayang Kulit

Selanjutnya Gambar 3 merupakan salah satu desain barqode *Augmented Reality* yang sudah kita buat, yang desainnya sudah kita sesuaikan dengan apa yang akan di tampilkan Ketika QR tersebut di-*scan*. Sedangkan untuk Gambar 4 merupakan salah satu hasil pindai dari barqode *Augmented Reality* pada ilustrasi wayang kulit.

Desain Kartu UNO

Pada penelitian ini produk yang dihasilkan bukan hanya aplikasi *Augmented Reality* saja, tetapi peneliti juga membuat kartu UNO berbasis *Augmented Reality* yang kita beri nama “UNO KU”. Yang membuat kartu UNO ini berbeda dengan kartu UNO pada umumnya adalah kartu UNO KU di lengkapi dengan materi kebudayaan Provinsi Jawa Tengah diantaranya rumah adat, senjata tradisional, pakaian adat, makanan tradisional, kesenian, alat music tradisional, mainan tradisional, tari tradisional, lagu daerah dan tradisi yang ada di Provinsi Jawa Tengah. Kartu UNO KU terbagi menjadi beberapa bagian yang ketika di jumlah secara keseluruhan terdapat 70 kartu, yang mana diantaranya terdiri dari:

1. 8 kartu berisikan barcode *Augmented Reality*
2. 10 kartu berisikan barcode materi kebudayaan Provinsi Jawa Tengah
3. 40 kartu pertanyaan seputar kebudayaan Provinsi Jawa Tengah
4. 12 kartu ciri khas dari kartu UNO



Gambar 5. Desain Kartu UNO KU

Tahap Pengujian

Pengujian alpha dan beta adalah dua tahap pengujian yang dilakukan. Penulis menguji kelayakan dan kegunaan permainan selama tahap alpha. Tahap ini menghasilkan keputusan pengembangan, permintaan perubahan, dan laporan masalah. Pengujian dilanjutkan ke tahap beta jika tidak ada masalah yang ditemukan. Tahap Beta adalah fase di mana pengujian dilakukan oleh pihak eksternal atau pihak ketiga. Selama pengujian beta, penguji diberikan kebebasan lebih untuk menikmati permainan, dengan tujuan utama mengumpulkan masukan terkait kelayakan bermain dan aksesibilitas permainan. Pengujian beta ini menghasilkan laporan bug dan tanggapan dari pengguna (Yulyanto et al., 2023).

Pengujian alpha dilakukan untuk memeriksa navigasi dalam aplikasi guna mendeteksi apakah ada kesalahan atau bug. Seluruh navigasi diuji untuk memastikan setiap fitur berfungsi sesuai yang diharapkan. Selain itu, pengujian ini juga bertujuan memastikan penggunaan material augmented reality dan barcode dapat berjalan dengan optimal. Hasil dari pengujian alpha menunjukkan bahwa semua proses berfungsi dengan baik, mulai dari menu dan tampilan yang sesuai dengan desain awal hingga fitur yang berfungsi sebagaimana mestinya, termasuk barcode yang dapat digunakan tanpa masalah. Sedangkan uji beta dilakukan untuk mengetahui bagaimana respons pengguna terhadap aplikasi yang dikembangkan. Pada tahap ini, pengguna menguji aplikasi tersebut. Sebagai bagian dari uji ini, kuesioner dibagikan untuk mengumpulkan data dari responden. Uji beta ini bertujuan untuk mengevaluasi apakah aplikasi tersebut memenuhi kebutuhan sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan literasi budaya bagi siswa dengan mengujicobakannya selama proses pembelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan observasi di kelas paket B kelas VII SKB Kota Semarang, ditemukan bahwa metode pembelajaran masih tradisional dan kurang optimal, terutama dalam pengembangan media pembelajaran. Penggunaan ceramah menjadi pendekatan utama, menyebabkan rendahnya hasil belajar dan minat siswa. Selain itu, fasilitas bahan ajar di TBM terbatas akibat kerusakan buku, sehingga siswa kurang tertarik untuk belajar. Peneliti kemudian melakukan tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi untuk menciptakan media pembelajaran berbasis kartu UNO dengan teknologi Augmented Reality (AR). Media ini dirancang untuk meningkatkan keterlibatan siswa melalui visualisasi interaktif dan permainan kolaboratif. Pengujian alpha dan beta dilakukan untuk memastikan fungsionalitas dan efektivitas media dalam meningkatkan literasi budaya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami dari tim Kun Fayakun ingin mengucapkan terima kasih yang tulus dan mendalam atas kerja sama, dukungan, dan kesempatan yang sudah di berikan kepada kami. Terima kasih kepada bapak/ibu dosen yang telah memberikan bimbingan dalam menyelesaikan proyek ini.

REFERENSI

- Arbarini, M., Jutmini, S., Djoyatmojo, S., & Sutarno. (2016). Implementation of Functional Literacy Education by Participatory Learning as Effort of Lifelong Learning. *Proceeding of the International Conference on Teacher Training and Education*, 2(1), 734–745. <https://eprints.umm.ac.id/69741/>
- Arfa, A. M., & Lasaiba, M. A. (2022). Pendidikan Multikultural dan Implementasinya di Dunia Pendidikan. *Geoforum*, 1(2), 36–49. <https://doi.org/10.30598/geoforumvol1iss2pp36-49>
- Bahasa, B. P. dan P. (2023). *Kondisi Literasi Indonesia yang sedang Tidak Baik-Baik Saja*. Badan Pengembangan Dan Pembinaan Bahasa Kementerian Pendidikan Kebudayaan Riset Dan Teknologi. <https://badanbahasa.kemdikbud.go.id/berita-detail/3917/kondisi-literasi-indonesia-yang-sedang-tidak-baik-baik-saja>
- Indrasari, Y. (2024). *UNESCO Sebut Minat Baca Orang Indonesia Masih Rendah*. Rrr.Co.Id. <https://www.rrr.co.id/daerah/649261/unesco-sebut-minat-baca-orang-indonesia-masih-rendah>
- Jadidah, I. T., Rahayu, A., Bella, H. S., Julinda, J., & Anggraini, T. W. (2023). Pengaruh Media Digital Terhadap Sosial Budaya Pada Anak Usia Sekolah. *Jurnal Multidisipliner Kapalamada*, 2(04), 253–268. <https://doi.org/10.62668/kapalamada.v2i04.830>
- Kasmiatun, K. (2020). Peningkatan minat belajar seni budaya dengan media puzzle menggunakan model discovery learning. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 13(1), 52–62. <https://doi.org/10.21831/jpipfip.v13i1.29984>
- Kholikin, Mulyani, S., & Sudibyo, H. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Media Animaker untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VI pada Materi Bangun Ruang*. 5(3), 3290–3300.
- Permana, R., Eka Praja Wiyata Mandala, Dewi Eka Putri, & Yanto, M. (2023). Augmented Reality dengan Model Generate Target dalam Visualisasi Objek Digital pada Media Pembelajaran. *Majalah Ilmiah UPI YPTK*, 30(1), 7–13. <https://doi.org/10.35134/jmi.v30i1.143>
- Petrovych, O., Zavalniuk, I., Bohatko, V., Poliarush, N., & Petrovych, S. (2023). Motivational Readiness of Future Teachers-Philologists to Use the Gamification with Elements of Augmented Reality in Education. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 18(3), 4–21. <https://doi.org/10.3991/ijet.v18i03.36017>
- Rustamana, A., Hasna Sahl, K., Ardianti, D., Hisyam, A., Solihin, S., Sultan, U., Tirtayasa, A., Raya, J., No, C., & Banten, S. (2024). Penelitian dan Pengembangan (Research & Development) dalam Pendidikan. *Jurnal Bima: Pusat Publikasi Ilmu Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 2(3), 60–69. <https://doi.org/10.61132/bima.v2i3.1014>
- Sitanggang, H., Pardede, Y., Defrianti, D., & Adat Melayu dalam Membangun Identitas Budaya, P. (2023). Peranan Adat Melayu dalam Membangun Identitas Budaya The Role of Malay Customs in Building Cultural Identity. *Seminar Nasional Humaniora P*, 3, 16–25. <https://www.conference.unja.ac.id/SNH>
- Syahira Azima, N., Furnamasari, Y. F., & Dewi, D. A. (2021). Pengaruh Masuknya Budaya Asing Terhadap Nasionalisme Bangsa Indonesia di Era Globalisasi. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3), 7491–7496.
- Talan, T., Yilmaz, Z. A., & Batdi, V. (2022). The Effects of Augmented Reality Applications on Secondary Students' Academic Achievement in Science Course. *Journal of Education in Science, Environment and Health*, 11(1), 332–346. <https://doi.org/10.55549/jeseh.1193695>
- Wulandari, D., Dwi Yuniarti, V., & Wahyuningsih, Y. (2023). Analisis Ketertarikan Siswa Sekolah Dasar terhadap Kebudayaan Indonesia. *Journal on Education*, 5(2), 2376–2382. <https://www.jonedu.org/index.php/joe/article/view/894>

Yulyanto, Andriasnyah, & Nugraha, N. (2023). Rancang Bangun Game Pembelajaran Operasi Dasar Matematika Menggunakan Algoritma Fisher Yattes. *Bulletin of Information Technology (BIT)*, 4(2), 268–271. <https://doi.org/10.47065/bit.v4i2.704>