

Arfedo Berbasis Augmented Reality Untuk Meningkatkan Karakter Kebhinekaan Global Dalam Mensukseskan Profil Pelajar Pancasila Jenjang SD

Meiliana Rizkyani, Ika Wulandari

Universitas Islam Sultan Agung
meilianarizkiyani@std.unissula.ac.id

Article History

received 20/9/2021

revised 20/10/2021

accepted 20/11/2021

Abstract

There are problems regarding the profile of Pancasila students, and the absence of learning media is accordance with technological developments. Then developed an Augmented Reality-based learning media named Arfedo. This study aims to determine whether Arfedo media is feasible to use, can be applied, and can improve the character of global diversity in an effort to succeed in the profile of Pancasila students. The method used is RnD with DDDE model. Data collection techniques used questionnaires and interviews. Results Based on the research obtained validation results and responses to the media with a very good category. This media is able to increase the character of global diversity seen from results of the gain test with an increase in the classical average of 0.42, thus Arfedo's learning media is feasible and can be applied in learning the character of global diversity in the success of Pancasila student profiles in elementary schools.

Keywords: Arfedo, AR, Profil of pancasila student

Abstrak

Adanya permasalahan seputar profil pelajar pancasila khususnya di jenjang Sekolah Dasar, serta belum adanya media pembelajaran sesuai perkembangan teknologi yang tepat. Maka dikembangkan sebuah media pembelajaran berbasis Augmented Reality yaitu media Arfedo. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah media Arfedo layak digunakan, dapat diterapkan dalam pembelajaran, serta dapat meningkatkan karakter kebhinekaan global dalam upaya mensukseskan profil pelajar pancasila Sekolah Dasar. Metode yang digunakan adalah RnD dengan model DDDE. Teknik pengumpulan data yang digunakan angket dan wawancara. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh hasil validasi dengan kriteria Sangat baik. Angket respon terhadap media memperoleh kriteria Sangat baik. Media ini mampu meningkatkan karakter kebhinekaan global siswa dilihat dari hasil uji gain dengan kenaikan rata-rata klasikal sebesar 0,42 dengan demikian media pembelajaran Arfedo layak dan dapat diterapkan dalam pembelajaran karakter kebhinekaan global dalam mensukseskan profil pelajar pancasila di Sekolah Dasar.

Kata Kunci: Arfedo, AR, Profil pelajar pancasila.



PENDAHULUAN

Profil pelajar pancasila tertuang dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2020 tentang Rencana Strategis Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Tahun 2020-2024 yang disebutkan dalam (Kemdikbud 2020) bahwa profil pelajar pancasila adalah adalah perwujudan pelajar Indonesia sebagai pelajar sepanjang hayat yang memiliki kompetensi global dan berperilaku sesuai dengan nilai-nilai Pancasila. Profil pelajar pancasila adalah karakter pelajar indonesia yang memegang nilai nilai pancasila. Ada enam karakteristik pelajar pancasila yaitu; beriman, bertakwa kepada Tuhan YME, dan berakhlak mulia, berkebhinekaan global, bergotong royong, mandiri, bernalar kritis, dan kreatif. Berkebhinekaan global merupakan salah satu karakteristik yang termuat dalam profil pelajar pancasila. Kebhinekaan global merupakan salah satu dimensi dalam pelajar pancasila yang di peruntukan untuk mempertahankan budaya luhur, lokalitas dan identitasnya, serta memiliki pemikiran terbuka terhadap budaya lain (Kemdikbud 2020). Hal itu yang menumbuhkan sikap saling menghargai. Poin yang terdapat dalam berkebhinekaan global adalah mengenal dan menghargai, membangun komunikasi antar budaya, memiliki rasa refleksi dan tanggung jawab. Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nadiem Anwar Makarim mengatakan bahwa melalui pendidikan karakter pelajar diharapkan mampu memilah dan memilih informasi yang benar (Antaraneews, 2020). Dengan pendidikan karakter masyarakat indonesia diharapkan mampu beradaptasi dengan perkembangan zaman yaitu menjadi masyarakat global yang mampu mempelajari dan memanfaatkan keberagaman dunia.

Masuknya budaya dunia di Indonesia tidak lepas dari perkembangan teknologi yang sangat pesat. Di era globalisasi dan informasi ini, perkembangan media pembelajaran juga semakin maju. Penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran sudah merupakan suatu tuntutan (Muhson 2010). Kemajuan teknologi memiliki dampak yang signifikan. Dengan adanya kemajuan teknologi dapat memudahkan manusia dalam melakukan mobilitas sosialnya. Teknologi juga menjadi sarana menyebarnya informasi. Dengan segala kemudahannya siapa saja dapat mengakses berbagai informasi melalui kecanggihan teknologi. Salah satu keuntungan dari kemajuan teknologi adalah berkembangnya sistem belajar mengajar dalam pendidikan. Pendidikan termasuk bidang pengetahuan yang memanfaatkan teknologi dalam prosesnya, misalnya ketika pembelajaran. Banyak platform yang menyediakan informasi terkait materi pembelajaran dan sejenisnya. Hal ini pula yang menjadi dasar dikembangkannya media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan zaman. Karena sangat dibutuhkan inovasi pembelajaran yang kreatif dan inovatif sesuai perkembangan teknologi. Pembelajaran yang dirancang secara kreatif dan baik dengan memanfaatkan teknologi memiliki peran penting bagi siswa, karena siswa akan lebih mudah mengingat pembelajaran dan meningkatkan hasil pembelajaran.

Salah satu teknologi di dunia pendidikan adalah penggunaan *Augmented Reality* (AR). *Augmented Reality* (AR) merupakan sebuah konsep menggabungkan dunia maya dengan dunia nyata untuk menghasilkan informasi dari data yang diambil dari sebuah sistem pada objek nyata yang ditunjuk sehingga batas antara keduanya menjadi semakin tipis (Balandin et al. 2010). *Augmented Reality* dapat dijadikan sebagai konsep yang menggabungkan objek sesungguhnya kedalam dunia digital (Saurina 2016). *Augmented Reality* (AR) disebut juga dengan “realitas maya” karena memberikan efek melihat media secara nyata disekitar dengan tingkat realita yang cukup tinggi (Pawicara and Conilie 2020). AR memiliki sifat interaktif sebagai media belajar yang dapat menarik perhatian siswa dalam mempelajari materi pembelajaran (Balandin et al. 2010). AR digunakan melalui halaman yang dicetak dengan media animasi, yang dapat menjadi sarana untuk memindahkan siswa ke lingkungan virtual interaktif (Setyawan 2019). Meski teknologi *Augmented Reality* bukanlah hal baru, namun potensinya dalam dunia pendidikan belum dimanfaatkan dan dikembangkan dengan baik.

Arfedo merupakan sebuah media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* yang dikembangkan melalui Assemblr. Media berasal dari kata “medium”, yang berarti suatu yang dapat menjadi perantara dan berisi pesan dalam menyampaikan materi pembelajaran (Marisa et al., 2016). *Arfedo* dapat digunakan dengan menscan kode barcode melalui android. Setelah proses scan selesai akan keluar tampilan materi kebhinekaan global yang didukung dengan video di dalamnya. Nantinya siswa akan diminta untuk menyimak materi tersebut dan diminta dapat menyebutkan sikap kebhinekaan global apa saja yang terdapat dalam cerita tersebut.

Melihat hasil wawancara yang dilakukan dengan guru, didapat jika siswa sekolah dasar kurang memahami tentang profil pelajar pancasila, siswa tidak mengetahui karakter kebhinekaan global, hal tersebut dipengaruhi karena kurangnya media pembelajaran yang sesuai untuk menanamkan karakter kebhinekaan global. *Arfedo* sebagai media berbasis *Augmented Reality* menjadi media yang inovatif dan kreatif sesuai dengan perkembangan teknologi, yang mampu menjadi media pembelajaran karakter kebhinekaan global. Dengan memanfaatkan teknologi dan menggabungkan karakter kebhinekaan global, media *Arfedo* dapat membantu guru dalam menyampaikan materi terkait penanaman sikap kebhinekaan global yang mampu mensukseskan profil pelajar pancasila, khususnya bagi siswa di Sekolah Dasar.

Dari uraian diatas, permasalahan yang menjadi dasar dari penelitian ini adalah, Apakah media *Arfedo* berbasis *Augmented Reality* layak digunakan dalam pembelajaran di Sekolah Dasar? Apakah media *Arfedo* berbasis *Augmented Reality* dapat diterapkan dalam pembelajaran di kelas IV Sekolah Dasar? Apakah pembelajaran menggunakan media *Arfedo* berbasis *Augmented Reality* dapat meningkatkan karakter kebhinekaan global dalam mensukseskan profil pelajar pancasila di Sekolah Dasar?. Dengan demikian penelitian ini bertujuan, Untuk mengetahui apakah media *Arfedo* berbasis *Augmented Reality* layak digunakan, dapat diterapkan dalam pembelajaran di kelas IV Sekolah Dasar, dan untuk mengetahui pembelajaran menggunakan media *Arfedo* berbasis *Augmented Reality* dapat meningkatkan karakter kebhinekaan global dalam mensukseskan profil pelajar pancasila di Sekolah Dasar

METODE

Penelitian ini menggunakan metode pengembangan atau model *Research and Development* (R&D). Dengan media yang dikembangkan berupa media pembelajaran *Arfedo* berbasis *Augmented Reality*. Pengembangan perangkat pembelajaran terdiri dari 4 tahapan yaitu *Decide* (tahap memutuskan), *Design* (tahap mendesain), *Develop* (tahap pengembangan) dan *Evaluate* (tahap mengevaluasi) (Sahidu et al. 2017).

Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD Muhammadiyah Limpung tahun pelajaran 2020/2021 dengan jumlah 25 siswa. Sampel penelitian ini adalah siswa kelas IV di SD Muhammadiyah yang berjumlah 11 siswa.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik angket dan wawancara. Teknik angket dalam penelitian ini digunakan untuk menguji kelayakan media *Arfedo* berbasis *Augmented Reality*, menguji kepraktisan melalui angket respon siswa dan guru serta menguji peningkatan karakter kebhinekaan global melalui angket yang diberikan diawal dan diakhir. Jenis wawancara yang dipilih adalah wawancara terbuka secara lisan. Wawancara dilakukan dengan guru untuk memperoleh jawaban seputar permasalahan pendidikan karakter kebhinekaan global di sekolah dasar. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis data angket dan uji gain. Uji gain digunakan untuk mengetahui apakah terjadi peningkatan hasil terkait karakter kebhinekaan global.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut hasil dan pembahasan yang didapatkan dari penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)* terhadap media *Arfedo* berbasis *Augmented Reality* model DDDE.

Tahap Pengembangan

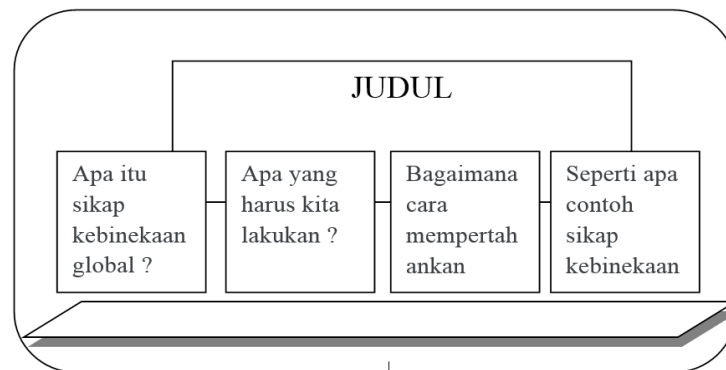
a. Decide (tahap memutuskan)

Arfedo merupakan jenis media pembelajaran berbasis *Augmented Reality (AR)*, pembuatan AR memerlukan waktu yang cukup lama, dibutuhkan perangkat pc yang mendukung dan ketrampilan dalam membuat AR. Dari permasalahan tersebut diputuskan jika pembuatan media *Arfedo* di kembangkan menggunakan aplikasi *Assemblr for hp*. Aplikasi *Assemblr* termasuk kategori apk education, android 5.0, versi 0.1.21, size 69,37 Mb. Subjek penelitian adalah siswa sekolah dasar kelas IV SD Muhammadiyah limpung, berjumlah 25 dengan teknik *simple random sampling* berjumlah 11 anak. Materi yang disampaikan seputar kebhinekaan global.

b. Design (tahap mendesain)

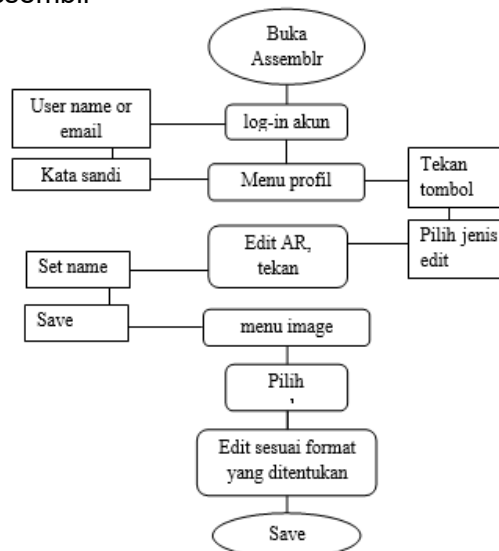
Dalam tahap mendesain dilakukan melalui tiga tahap; 1. Tahap mendesain tampilan, 2. Tahap mendesain di assemblr, 3. Tahap mendesain marker

1. Mendesain Tampilan



Gambar 1. Desain Tampilan

2. Menggunakan Assemblr



Gambar 2. Tampilan Menu Assemblr

3. Mendesain Marker



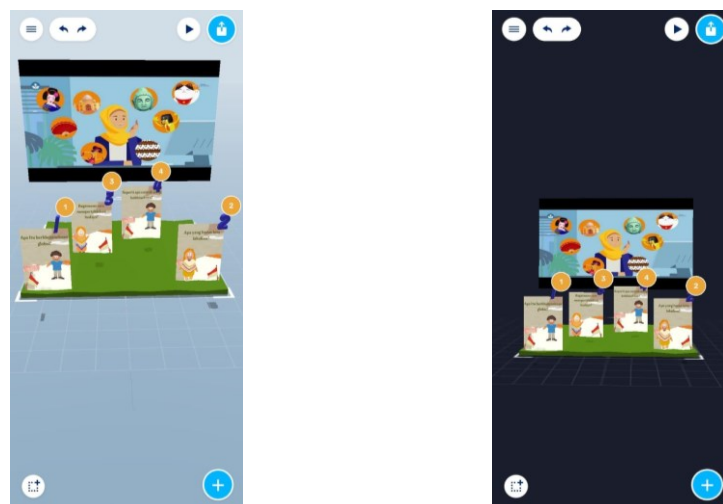
Gambar 3. Desain Marker

c. Develop (tahap pengembangan)

Pada tahap pengembangan ini dilakukan beberapa kali revisi, sampai hasil yang diinginkan dan sesuai dengan gambaran awal.

Pengembangan tahap 1

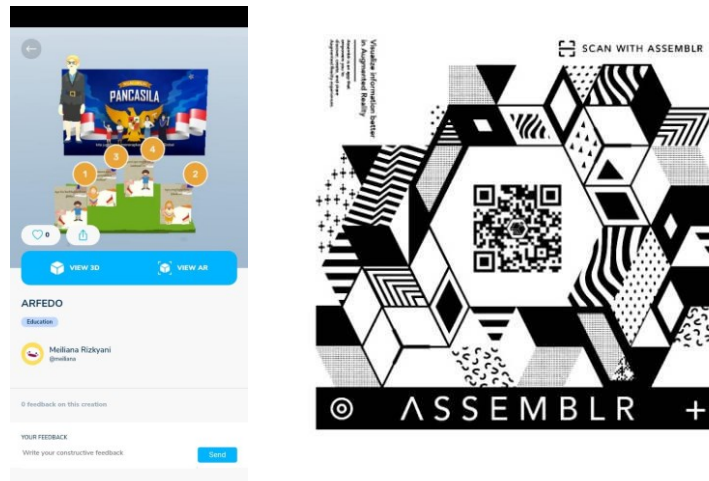
Dalam pengembangan tahap satu adalah mulai membuat project dalam marker area untuk menyesuaikan komponen berupa video dan kutipan materi terkait kebhinekaan global.



Gambar 4. Pengembangan Tahap 1

Pengembangan tahap 2

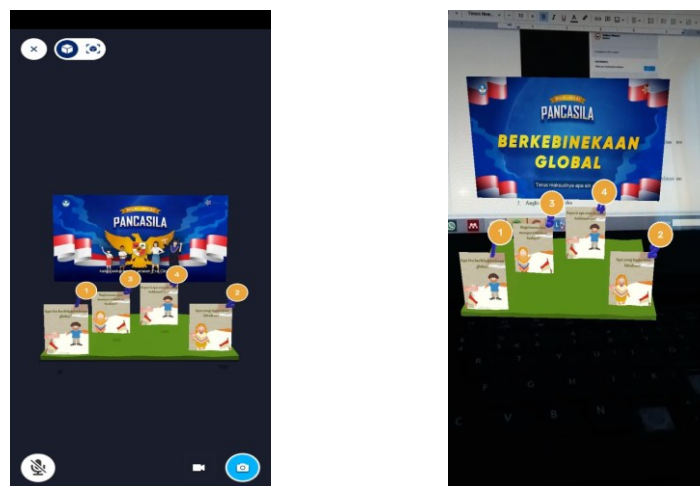
Dalam pengembangan tahap dua adalah publish project pada laman *assemblr* official dan melakukan desain marker sebagai media scan barcode. Setelah selesai, dilakukan uji coba terlebih dahulu untuk memastikan apakah audionya dapat terdengar dan materi dapat ditampilkan dengan jelas.



Gambar 5. Pengembangan Tahap 2

Pengembangan tahap 3

Dalam pengembangan tahap tiga, dilakukan revisi media *Arfedo* sesuai masukan dari ahli dalam uji validitas.



Gambar 6. Pengembangan Tahap 3 dan Review

d. Evaluate (tahap mengevaluasi)

Tahap evaluasi dilakukan melalui angket respon siswa dan guru terhadap media *Arfedo* dan angket kebhinekaan global. Berdasarkan hasil penilaian angket yang telah didapatkan dari data angket respon siswa terhadap media *Arfedo* mendapat skor rata rata 3,2 dengan kriteria "sangat baik", dan respon guru mendapat skor rata -rata 3,3 dengan kriteria "sangat baik". dari hasil respon siswa

dan guru yang mendapat kriteria sangat baik maka dapat dikatakan jika media *Arfedo* layak untuk digunakan dalam pembelajaran guna membantu guru dalam menyampaikan materi kebhinekaan global dalam mensukseskan profil pelajar pancasila. Kemudian peningkatkan pemahaman karakter kebhinekaan global siswa dilihat dari hasil uji gain yang telah dilakukan dengan rata-rata nilai awal 42,33 menjadi 79,13 dengan kenaikan rata-rata klasikal sebesar 0,42 dengan demikian media pembelajaran *Arfedo* layak dan dapat diterapkan dalam pembelajaran karakter kebhinekaan global dalam mensukseskan profil pelajar pancasila di Sekolah Dasar.

Adapun hasil validasi ahli menunjukkan rata-rata hasil angket validasi diperoleh skor 3,2 dengan kriteria sangat baik. Masukan dari validator diantaranya, gambar pada fitur aplikasi lebih diperjelas dan realistis, *font* tulisan lebih jelas. Dan kesimpulan dari validator bahwa *Arfedo* dapat dipakai dan diterapkan pada pembelajaran setelah revisi dari masukan ahli.

Data Hasil Validasi Ahli

Data validasi ahli diperoleh dari hasil pengisian angket oleh para ahli. Instrumen validasi terdiri dari 6 pertanyaan. Komentar dan saran yang diperoleh pada validasi ahli dijadikan dasar untuk melakukan revisi sebelum media diujicobakan kepada siswa. Data hasil validasi ahli disajikan pada tabel di bawah ini:

Tabel 1. Data Hasil Validasi Ahli

Aspek	Skor Rata-rata		
	V1	V2	V3
Menarik secara visual	3	3	4
Jenis dan ukuran huruf sesuai	4	2	3
Pengaturan tata letak, kerapian tulisan	4	3	4
Kebenaran tata bahasa	3	2	3
Kesesuaian taraf berpikir siswa	3	3	3
Meningkatkan karakter kebhinekaan global	4	3	4
Jumlah	21	16	21
Rata-rata	3,5	2,6	3,5
Rata-rata total	3,2		
Kategori	Sangat Baik		

Tabel di atas merupakan hasil dari pengisian angket validasi ahli yang terdiri atas 2 dosen dan 1 guru SD. Rata-rata dari skor yang diberikan oleh ketiga validator adalah 3,2 dengan keterangan sangat baik dan sedikit revisi. Berdasarkan kriteria sangat baik, maka media *Arfedo* layak digunakan sebagai sarana pembelajaran karakter kebhinekaan global di Sekolah Dasar.

Data Hasil Angket Respon Siswa

Uji coba respon siswa dilakukan setelah dilakukannya revisi media melalui uji validitas, hingga didapat hasil yang valid dan layak. Data uji coba respon siswa terhadap media *Arfedo* dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2. Data Hasil Angket Respon Siswa

No	Butir										Skor Rata-rata		
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Jumlah	%	Skor
1.	4	4	4	4	3	1	4	4	4	4	36	0,36	3,6
2.	3	3	2	3	3	1	4	4	3	4	30	0,30	3,0
3.	3	2	2	3	3	1	4	4	3	4	29	0,29	3,9
4.	4	4	4	4	3	1	4	4	4	4	36	0,36	3,6

5.	4	4	4	4	3	1	4	4	4	4	33	0,33	3,3
6.	4	4	4	4	4	1	4	4	4	4	37	0,37	4,7
7.	4	4	4	4	4	1	4	4	4	4	37	0,37	4,7
8.	3	2	3	3	3	2	3	4	4	4	31	0,31	3,1
9.	4	3	4	3	3	2	4	4	4	4	35	0,35	3,5
10.	1	1	2	2	1	2	2	2	3	3	19	0,19	1,9
11.	2	2	3	3	3	4	4	4	3	4	32	0,32	3,2
Rata-rata											32,27	0,3227	3,227

Perhitungan rata rata diatas diperoleh dari jumlah keseluruhan jawaban yaitu 3,2 dengan kriteria sangat baik. Berdasarkan hal tersebut media *Arfedo* dapat diterapkan dalam pembelajaran kelas IV sekolah dasar.

Data Hasil Angket Respon Guru

Uji coba respon guru dilakukan setelah dilakukannya revisi media melalui uji validitas, hingga didapat hasil yang valid dan layak. Data uji coba respon guru terhadap media *Arfedo* dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. Data hasil angket respon guru

No	Butir										Skor Rata-rata		
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Jumlah	%	Skor
1.	3	3	3	4	4	2	3	3	4	2	31	0,31	3,1
2.	3	3	3	4	4	2	3	3	4	1	30	0,30	3
3.	4	3	3	4	3	4	4	3	4	3	35	0,35	3,5
4.	3	4	3	4	4	3	4	3	4	3	35	0,35	3,5
5.	4	4	4	3	4	3	3	4	4	1	34	0,34	3,4
6.	4	4	3	3	3	3	3	4	4	2	33	0,33	3,3
7.	4	4	3	3	4	3	4	3	4	1	33	0,33	3,3
8.	4	4	4	3	3	3	4	4	4	1	34	0,34	3,4
9.	4	3	3	3	4	3	4	4	4	1	33	0,33	3,3
10.	4	4	4	3	4	3	3	4	4	1	34	0,34	3,4
Rata-rata											33,20	0,3320	3,332

Perhitungan rata rata diatas diperoleh dari jumlah keseluruhan jawaban yaitu 3,3 dengan kriteria sangat baik. Berdasarkan hal tersebut media *Arfedo* dapat diterapkan dalam pembelajaran kelas IV sekolah dasar.

Data Hasil Angket Karakter Kebhinekaan Global

Data angket karakter kebhinekaan global dilakukan melalui 2 tahap, tahap pertama dilakukan sebelum penggunaan media *Arfedo* dan tahap 2 dilakukan setelah penggunaan media *Arfedo*. Data terkait peningkatan hasil pemahaman siswa terhadap karakter kebhinekaan global dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. Data Hasil Uji Gain Angket Kebhinekaan Global

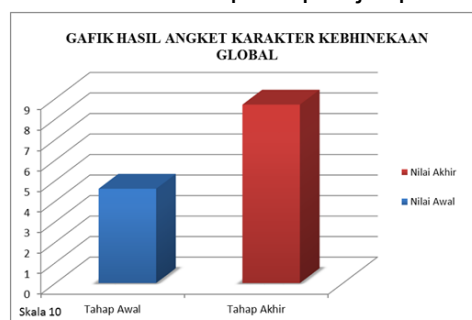
No	Jumlah nilai tahap awal	Jumlah nilai tahap akhir	Hasil uji gain
1.	36.09	86.36	0.359
2.	36.36	56.81	0.363
3.	36.36	56.81	0.363
4.	36.36	79.54	0.363
5.	43.18	84.09	0.431
6.	43.18	75.00	0,431
7.	43.18	79.54	0.431

8.	40.90	84.09	0.408
9.	38.63	88.63	0.385
10.	54.54	88.63	0.385
11.	56.81	90.90	0.567
Rata-rata	42.33	79.13	
Uji Klasikal		0.422	
Kriteria		Sedang	

Kemudian peningkatkan pemahaman karakter kebhinekaan global siswa dilihat dari hasil uji gain yang telah dilakukan dengan rata-rata nilai awal 42,33 menjadi 79,13 dengan kenaikan rata-rata klasikal sebesar 0,42 dengan demikian media pembelajaran *Arfedo* layak dan dapat diterapkan dalam pembelajaran karakter kebhinekaan global dalam mensukseskan profil pelajar pancasila di Sekolah Dasar.

Arfedo adalah sebagai media pembelajaran yang dapat digunakan oleh siswa dan guru dalam upaya menanamkan karakter kebhinekaan global. Pemanfaatan teknologi digital dengan pengembangan media *augmented reality* ini diharapkan mampu membuat proses pembelajaran lebih menarik. *Arfedo* sudah dilakukan uji validitas, dengan validator 2 dosen dan 1 guru sekolah dasar. Adapun hasil validasi ahli menunjukkan rata rata hasil angket validasi diperoleh skor 3,2 dengan kriteria sangat baik. Dan kesimpulan dari validator bahwa *Arfedo* layak digunakan dan diterapkan pada pembelajaran setelah revisi sesuai masukan ahli. Masukan dari validator diantaranya, gambar pada fitur aplikasi lebih diperjelas, font tulisan lebih diperbesar dan lain sebagainya.

Uji kepraktisan dilakukan dengan siswa SD Muhammadiyah Limpung dengan populasi siswa kelas IV berjumlah 25 anak, yang kemudian dilakukan pengambilan sampel melalui teknik *simple random sampling* berjumlah 11 siswa. Kepraktisan didapat dari data angket respon, dan mendapat hasil skor rata-rata 3,2 dengan kriteria “sangat baik” dari angket respon siswa, dan respon guru mendapat skor rata-rata 3,3 dengan kriteria “sangat baik”. Dari hasil respon siswa dan guru maka dapat dikatakan jika media *Arfedo* dapat diterapkan dalam pembelajaran guna membantu guru dalam menyampaikan materi kebhinekaan global dalam mensukseskan profil pelajar pancasila.



Gambar 7. Grafik hasil angket kebhinekaan global

Dari grafik hasil tes kebhinekaan diatas diketahui jika pemahaman siswa meningkat secara signifikan setelah penggunaan media *Arfedo*, yang semula mendapat rata-rata nilai awal 42,33 meningkat menjadi 79,13. Hal ini diperkuat melalui pendapat dari (Balandin et al. 2010) jika pembelajaran menggunakan *Augmented Reality* akan menambah minat belajar siswa karena sifat dari media pembelajaran tersebut yang sangat interaktif, dan mampu membuat siswa berpikir kritis terhadap suatu permasalahan. Begitu juga dengan penelitian yang dilakukan (Rahmawati, R Wijayanti 2020). melalui pengembangan eksplorasi MAR (*Matematika Augmented Reality*), dinyatakan jika penggunaan media

pembelajaran harus memperhatikan landasan psikologis siswa, dimana secara psikologis siswa akan lebih mudah memahami materi pembelajaran melalui media konkrit. Media pembelajaran dengan bentuk konkret bisa dilakukan secara realita melalui teknologi *augmented reality*, yang menggabungkan dunia nyata dan dunia virtual.

Media *Arfedo* berbasis *Augmented Reality* merupakan media pembelajaran berbasis teknologi yang menjadi inovasi baru di dunia pendidikan. Media ini mampu menjadi alat untuk meningkatkan pemahaman siswa mengenai karakter kebhinekaan global.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan didapatkan kesimpulan bahwa, *Arfedo* berbasis *Augmented Reality* sebagai media pembelajaran karakter kebhinekaan global untuk mensukseskan profil pelajar pancasila menjadi media pembelajaran yang inovatif dan kreatif sesuai perkembangan jaman. Pengembangan sudah layak digunakan berdasarkan uji validitas ahli memperoleh skor 3,2 dengan kriteria sangat baik dan *layak digunakan*. *Arfedo* berbasis *Augmented Reality* sebagai media pembelajaran karakter kebhinekaan global dapat diterapkan dalam pembelajaran karakter kebhinekaan global di Sekolah Dasar, terlihat dari hasil respon siswa dengan nilai 3,2 dengan kriteria sangat baik dan mendapat respon dari guru dengan nilai 3,3 dengan kriteria sangat baik. *Arfedo* berbasis *Augmented Reality* dapat meningkatkan karakter kebhinekaan global dalam mensukseskan profil pelajar pancasila di Sekolah Dasar, terlihat dilihat dari hasil uji gain yang telah dilakukan dengan rata-rata nilai awal 42,33 menjadi 79,13 dengan kenaikan rata-rata klasikal sebesar 0,42.

DAFTAR PUSTAKA

- Antaraneews. "Mendikbud: Pendidikan Karakter Wujudkan Pelajar Pancasila." : <https://www.antaraneews.com/berita/1824776/mendikbu>.
- Balandin, Sergey et al. 2010. "Multimedia Services on Top of M3 Smart Spaces." *Proceedings - 2010 IEEE Region 8 International Conference on Computational Technologies in Electrical and Electronics Engineering, SIBIRCON-2010* 13(2): 728–32.
- Kemdikbud. 2020. "Profil Pelajar Pancasila." : <http://ditpsd.kemdikbud.go.id/hal/profil-pelajar-p>.
- Marisa , Benny A. Pribadi, Merry Noviyanti., Ario, Andayani. 2016. "Konsep Pemanfaatan Media Dalam Pembelajaran." *Konsep Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran*: 1–41.
- Muhson, Ali. 2010. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi." *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia* 8(2).
- Pawicara, Ruci, and Maharani Conilie. 2020. "Analisis Pembelajaran Daring Terhadap Kejenuhan Belajar Mahasiswa Tadris Biologi lain Jember Di Tengah Pandemi Covid-19." *ALVEOLI: Jurnal Pendidikan Biologi* 1(1): 29–38.
- Rahmawati, R Wijayanti, A P Anugraini. 2020. "Pengembangan Eksplorasi MAR (Matematika Augmented Reality) Dengan Penguatan Karakter Pada Materi Bangun Ruang Sekolah Dasar." *Delta-Pi: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika* 9(2): 92–105.
- Sahidu, Hairunnisyah, Gunawan Gunawan, Indriaturrahi Indriaturrahi, and Fitri Astutik. 2017. "Desain Sistem E-Assessment Pada Pembelajaran Fisika Di Lptk." *Jurnal Pendidikan Fisika dan Teknologi* 3(2): 265.
- Saurina, Nia. 2016. "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini Menggunakan Augmented Reality." *Jurnal IPTEK* 20(1): 95.
- Setyawan, Bintoro. 2019. "Augmented Reality Dalam." 07(01): 78–90.