

Pelatihan Penggunaan Media Augmented Reality pada Pembelajaran Membaca Pemahaman untuk Meningkatkan Literasi Digital Guru SD

Reni Guswita*, Aprinaldo, Astriana Pratiwi

Universitas Muhammadiyah Muara Bungo

Corresponden Author: [*guswitareni@gmail.com](mailto:guswitareni@gmail.com)

Article Information

Keywords: literasi digital;
guru sekolah dasar;
Augmented Reality;
pembelajaran inovatif

Article history

Received: 2025-06-18

Revised: 2025-07-11

Accepted: 2025-08-18

DOI:

<https://doi.org/10.63461/padimaya.v1i1.298>

Publisher:

CV. Master Literasi Indonesia

Abstract

Literasi digital merupakan salah satu kompetensi esensial yang harus dimiliki guru pada era pendidikan abad ke-21. Kemampuan ini mencakup keterampilan memanfaatkan internet dan teknologi informasi secara bijak untuk mengakses, mengelola, serta menggunakan informasi sesuai kebutuhan pembelajaran. Peningkatan literasi digital guru perlu dilakukan secara berkelanjutan melalui pelatihan dan pendampingan yang relevan dengan perkembangan teknologi. Salah satu bentuk implementasi literasi digital dalam pembelajaran adalah pemanfaatan teknologi Augmented Reality (AR). AR mampu mengintegrasikan elemen dunia nyata dengan komponen digital, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang interaktif, visual, dan kontekstual. Penelitian menunjukkan bahwa penerapan AR dapat meningkatkan motivasi, pemahaman konsep, serta keterlibatan siswa, khususnya di jenjang sekolah dasar yang berada pada tahap operasional konkret. Namun, penerapan AR masih terbatas akibat rendahnya literasi digital guru dan minimnya pelatihan. Oleh karena itu, pelatihan literasi digital berbasis AR menjadi solusi strategis untuk membekali guru dalam menciptakan pembelajaran yang inovatif, menarik, serta sesuai dengan karakteristik generasi digital masa kini

A. PENDAHULUAN

Salah satu kompetensi penting yang harus dimiliki oleh guru di era modern adalah literasi digital. Kemampuan ini menjadi suatu keharusan, mengingat para guru kini mengajar generasi milenial. Literasi digital merujuk pada kecakapan individu dalam memanfaatkan internet dan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) secara bijaksana untuk mengakses dan menggunakan berbagai informasi. Dengan literasi digital yang baik, seseorang dapat menentukan strategi yang sesuai dalam mengelola informasi sesuai kebutuhannya. Literasi digital juga membuka peluang bagi individu untuk belajar secara mandiri dan mengembangkan diri melalui informasi digital yang tersedia. Dalam dunia pendidikan, penguasaan literasi digital memungkinkan guru mengoptimalkan pemanfaatan berbagai perangkat digital dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran yang kreatif serta inovatif (Kusumawati et al., 2021; Laksani, 2019; Rifai, 2021).

Mengingat betapa pentingnya literasi digital bagi guru, pengembangan kemampuan ini perlu dilakukan secara rutin dan berkesinambungan. Menurut Warsiyah et al. (2022), peningkatan literasi digital pada guru harus dilakukan melalui pelatihan dan pendampingan yang berkesinambungan. Partisipasi aktif dan konsisten guru dalam kegiatan semacam ini akan membantu mereka terus mengembangkan kompetensi profesionalnya. Melalui pelatihan dan pendampingan tersebut, guru akan diberikan kesempatan untuk mempelajari berbagai hal baru yang relevan dengan kemajuan teknologi saat ini.

Sinensis et al. (2022) mengungkapkan bahwa peningkatan literasi digital dapat dilakukan melalui pelatihan dalam pemanfaatan teknologi Augmented Reality. Menurut Mukti (2019) dan Shive et al. (2019), Augmented Reality (AR) adalah teknologi modern yang mengintegrasikan elemen dunia nyata dengan elemen digital. Teknologi ini memungkinkan pengguna untuk menerima informasi yang lebih rinci dan nyata dari suatu objek yang tampak seolah-olah hidup. Dalam konteks pendidikan, penerapan Augmented Reality mampu menciptakan media pembelajaran yang menarik serta mendukung kemudahan pemahaman siswa dalam proses belajar.

Augmented Reality (AR) adalah teknologi yang menggabungkan elemen virtual dengan dunia nyata secara langsung, menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan mendalam. Teknologi ini sangat potensial dalam membantu siswa memahami konsep-konsep abstrak melalui visualisasi tiga dimensi yang kontekstual dan menarik (Umisara et al., 2024). Penelitian oleh Tumaloto et al. (2024) menunjukkan bahwa penggunaan AR dalam pembelajaran mampu meningkatkan motivasi belajar, pemahaman konsep, serta keterlibatan siswa secara signifikan. Selain itu, Sahronih et al. (2023) juga menemukan bahwa penerapan AR di jenjang sekolah dasar dapat memperkuat perhatian dan daya ingat siswa, terutama saat digunakan dalam pembelajaran sains dan matematika. Temuan ini sejalan dengan karakteristik perkembangan kognitif siswa sekolah dasar yang masih berada pada tahap operasional konkret, sehingga mereka membutuhkan media pembelajaran yang visual dan dapat dimanipulasi secara langsung (Maulana et al., 2024).

Meskipun teknologi Augmented Reality (AR) memiliki potensi besar dalam dunia pendidikan, penerapannya di lingkungan Sekolah Dasar masih sangat terbatas. Berdasarkan observasi awal dan hasil wawancara dengan para guru di sekolah mitra, diketahui bahwa sebagian besar guru belum familiar ataupun terampil dalam menggunakan aplikasi AR dalam kegiatan pembelajaran. Beberapa kendala yang dihadapi antara lain adalah minimnya pelatihan, keterbatasan sarana dan prasarana, serta rendahnya literasi digital di kalangan pendidik. Sebagian besar guru masih mengandalkan metode ceramah dan media visual konvensional yang kurang efektif dalam menyampaikan materi abstrak kepada siswa.

Melalui kegiatan pelatihan dan edukasi ini, diharapkan guru-guru sekolah dasar dapat memperoleh keterampilan baru yang memungkinkan mereka menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, serta sesuai dengan karakteristik generasi digital masa kini. Dengan begitu, kegiatan ini tidak hanya menjadi solusi atas rendahnya literasi digital guru, tetapi juga merupakan kontribusi konkret dalam memperkuat kualitas pendidikan di era revolusi industri 4.0 dan pembelajaran abad ke-21 (Puspita Sari et al., 2022).

Melihat permasalahan tersebut, kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini disusun dengan beberapa tujuan utama (Endarto & Martadi, 2022), yaitu: 1) Meningkatkan pemahaman guru sekolah dasar terhadap konsep serta manfaat Augmented Reality dalam pendidikan; 2) Memberikan pelatihan kepada guru dalam mengembangkan dan menggunakan media pembelajaran berbasis AR yang dapat langsung diaplikasikan; 3) Mendorong guru untuk mengintegrasikan AR ke dalam proses pembelajaran sebagai bagian dari transformasi pendidikan digital; dan 4) Mendukung implementasi kebijakan Merdeka Belajar dengan mendorong inovasi dan kreativitas dalam pengajaran (Hermawan & Hadi, 2024).

B. METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan dengan pendekatan partisipatif dan edukatif, yang melibatkan guru-guru Sekolah Dasar secara aktif sebagai peserta utama. Pelaksanaan kegiatan dibagi dalam beberapa tahap yang disusun secara sistematis untuk memastikan tercapainya tujuan pelatihan secara optimal. Adapun metode pelaksanaan mencakup tahap observasi awal, persiapan materi dan alat, pelaksanaan inti, serta evaluasi dan tindak lanjut

1. Observasi dan Analisis Pendahuluan
- Sebelum pelatihan dimulai, dilakukan observasi dan wawancara singkat dengan kepala sekolah serta beberapa guru di sekolah mitra guna mengidentifikasi kebutuhan, potensi, dan tantangan yang dihadapi terkait pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran. Hasil observasi mengindikasikan bahwa tingkat literasi digital guru masih rendah, dan teknologi AR belum pernah digunakan sebagai media pembelajaran (Aprilia et al., 2025).

2. Persiapan Materi dan Media Pelatihan
- Persiapan materi dan media menjadi tahap penting dalam pelaksanaan pelatihan penggunaan media Augmented Reality (AR) pada pembelajaran membaca pemahaman di sekolah dasar. Langkah awal yang dilakukan adalah analisis kebutuhan peserta, yakni guru sekolah dasar yang diharapkan mampu mengintegrasikan teknologi digital ke dalam proses pembelajaran. Analisis kebutuhan ini bertujuan untuk menyesuaikan kedalaman materi dengan tingkat literasi digital guru serta konteks pembelajaran di sekolah dasar.

Materi pelatihan disusun secara sistematis dan berjenjang, meliputi:

- a. Pengenalan konsep Augmented Reality dalam pembelajaran, termasuk pemahaman dasar AR, manfaat, serta relevansinya dalam meningkatkan keterampilan literasi digital guru.
- b. Penggunaan aplikasi dan platform AR yang sederhana dan mudah diakses, misalnya aplikasi berbasis smartphone atau tablet yang dapat dimanfaatkan tanpa perangkat khusus.
- c. Strategi implementasi AR dalam pembelajaran membaca pemahaman, yaitu bagaimana media AR dapat membantu guru menyajikan teks bacaan yang interaktif, memicu daya imajinasi siswa, serta menumbuhkan minat baca.
- d. Praktik pembuatan media AR sederhana, di mana guru dilatih membuat konten bacaan interaktif yang diperkaya dengan visualisasi AR.
- e. Evaluasi dan refleksi pembelajaran berbasis AR, agar guru mampu menilai efektivitas penggunaan media tersebut dalam meningkatkan pemahaman bacaan siswa.

Selain penyusunan materi, persiapan media juga sangat diperhatikan. Media yang dipilih meliputi perangkat keras (smartphone/tablet, laptop, dan koneksi internet) serta perangkat lunak (aplikasi AR yang relevan dengan dunia pendidikan, seperti Quiver, Assemblr Edu, atau AR Flashcards). Guru akan diberikan contoh media AR yang telah dikembangkan untuk bahan bacaan tingkat sekolah dasar, kemudian diarahkan untuk memodifikasi atau membuat media sesuai kebutuhan kelas masing-masing. Dengan persiapan materi dan media yang matang, pelatihan ini diharapkan tidak hanya meningkatkan keterampilan teknis guru dalam mengoperasikan media AR, tetapi juga memperluas wawasan pedagogis mereka dalam mengintegrasikan teknologi untuk mengembangkan kemampuan membaca pemahaman siswa, sekaligus mendukung penguatan literasi digital guru di era transformasi pendidikan.

3. Pelaksanaan Pelatihan

Waktu	Kegiatan/Sesi	Aktivitas Fasilitator (Guru Pelatih)	Aktivitas Peserta
08.00 – 08.30 (30 menit)	Pembukaan & Ice Breaking	▪ Menyambut peserta, menyampaikan tujuan pelatihan. ▪ Mengadakan ice breaking	▪ Mengikuti pengenalan. ▪ Terlibat aktif dalam ice breaking.

Waktu	Kegiatan/Sesi	Aktivitas Fasilitator (Guru Pelatih)	Aktivitas Peserta
		sederhana agar peserta lebih rileks.	
08.30 – 09.30 (60 menit)	Sesi 1: Literasi Digital Guru SD	- Menyajikan materi konsep literasi digital. - Memberikan contoh penerapan literasi digital dalam pembelajaran SD.	- Mendengarkan pemaparan. - Mengajukan pertanyaan. - Diskusi kelompok kecil.
09.30 – 10.30 (60 menit)	Sesi 2: Pengenalan Media AR dalam Pembelajaran	- Menjelaskan konsep Augmented Reality (AR). - Menampilkan contoh aplikasi AR untuk membaca pemahaman.	- Mengamati demonstrasi. - Mengunduh aplikasi AR yang diperkenalkan. - Memberi tanggapan.
10.30 – 10.45 (15 menit)	Istirahat	Menyediakan waktu rehat.	Coffee break.
10.45 – 12.15 (90 menit)	Sesi 3: Praktik Menggunakan Aplikasi AR	- Membimbing peserta menggunakan aplikasi AR (misalnya AR Flashcards, Quiver, Assemblr EDU). - Memberikan panduan langkah demi langkah.	- Mencoba aplikasi pada perangkat masing-masing. - Mengeksplor fitur dan mencatat pengalaman.
12.15 – 13.15 (60 menit)	Istirahat Sholat & Makan Siang	Istirahat bersama peserta.	Istirahat.
13.15 – 14.30 (75 menit)	Sesi 4: Merancang Media Ajar Membaca Pemahaman Berbasis AR	- Memberikan template RPP sederhana. - Membimbing peserta mendesain skenario pembelajaran dengan integrasi AR. - Memberikan contoh penggunaan AR untuk teks bacaan interaktif.	- Diskusi kelompok. - Merancang media ajar/lembar kegiatan siswa dengan AR.
14.30 – 15.00 (30 menit)	Sesi 5: Presentasi Kelompok & Umpan Balik	- Meminta tiap kelompok mempresentasikan hasil rancangan. - Memberikan apresiasi dan masukan perbaikan.	- Menyajikan hasil rancangan. - Memberikan komentar terhadap kelompok lain.

4. Evaluasi dan Tindak Lanjut

Evaluasi dilakukan untuk mengukur keberhasilan pelatihan dari segi proses maupun hasil. Bentuk evaluasi meliputi:

- Evaluasi Proses** meliputi Observasi partisipasi aktif peserta selama sesi pelatihan, Kehadiran dan keterlibatan peserta dalam diskusi, praktik, dan presentasi, dan Pengisian angket/kuesioner kepuasan terhadap materi, metode, dan fasilitator.
- Evaluasi Hasil** meliputi Penilaian produk rancangan pembelajaran berbasis AR yang dibuat peserta, Presentasi hasil kelompok dan keterampilan dalam mengintegrasikan AR pada pembelajaran membaca pemahaman, dan Tes atau kuis singkat untuk mengukur pemahaman konsep literasi digital dan penggunaan AR.
- Refleksi Peserta** meliputi Peserta menuliskan pengalaman belajar: hal baru yang dipahami, kesulitan yang ditemui, serta rencana penerapan di kelas.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Tahap Persiapan



Tahap persiapan merupakan langkah awal yang sangat penting dalam memastikan kelancaran pelaksanaan pelatihan literasi digital dan pemanfaatan *Augmented Reality* (AR) dalam pembelajaran di SDN 165/II Lingga Kuamang. Kegiatan persiapan ini diawali dengan analisis kebutuhan yang dilakukan melalui observasi dan wawancara bersama kepala sekolah, guru, serta siswa. Analisis ini bertujuan untuk mengidentifikasi tingkat pemahaman mereka terhadap literasi digital, kebiasaan penggunaan perangkat digital, serta sejauh mana teknologi AR pernah diperkenalkan atau digunakan dalam proses belajar mengajar.

Selanjutnya, tim pelaksana menyusun rencana pelatihan yang meliputi penentuan tujuan, jadwal kegiatan, materi pelatihan, serta strategi pembelajaran yang digunakan. Materi yang disusun difokuskan pada peningkatan pemahaman guru mengenai literasi digital sekaligus praktik pemanfaatan aplikasi AR dalam mendukung keterampilan membaca pemahaman siswa.

Selain itu, dilakukan pula persiapan teknis, seperti menyiapkan perangkat pendukung (laptop, proyektor, jaringan internet, serta perangkat gawai peserta), menginstal aplikasi AR yang akan digunakan (misalnya *Assemblr EDU*, *Quiver*, dan *AR Flashcards*), serta menyiapkan modul pelatihan yang berisi panduan langkah demi langkah penggunaan media tersebut.

Tahap persiapan ditutup dengan koordinasi bersama pihak sekolah untuk memastikan kesiapan tempat pelatihan, kelengkapan sarana prasarana, serta konfirmasi peserta yang akan mengikuti kegiatan. Dengan perencanaan dan persiapan yang matang, pelaksanaan pelatihan diharapkan dapat berjalan efektif, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan guru maupun siswa di SDN 165/II Lingga Kuamang.

Tim penyelenggara juga melakukan koordinasi dengan pihak sekolah terkait jadwal pelaksanaan, fasilitas yang dibutuhkan, serta jumlah peserta yang akan terlibat. Sebanyak 20 peserta, terdiri dari guru dan kepala sekolah, dipilih berdasarkan rekomendasi sekolah dan minat mereka terhadap teknologi digital. Dengan adanya persiapan yang matang, pelatihan ini diharapkan dapat berjalan dengan lancar serta memberikan dampak signifikan dalam meningkatkan literasi digital dan pemanfaatan teknologi AR dalam pembelajaran di SDN 165/II Lingga Kuamang.

2. Tahap Pelaksanaan

a. Sosialisasi Konsep Literasi Digital dan AR dalam Pendidikan

Sesi pertama dimulai dengan **pemaparan materi mengenai pentingnya literasi digital** dalam dunia pendidikan, khususnya bagi guru dan siswa sekolah dasar. Fasilitator menjelaskan bagaimana keterampilan literasi digital tidak hanya berkaitan dengan kemampuan mengoperasikan perangkat teknologi, tetapi juga mencakup kecakapan dalam mengakses, memahami, serta memanfaatkan informasi digital secara bijak.

Selanjutnya, peserta diperkenalkan pada konsep ***Augmented Reality*** (AR) dalam pembelajaran. Fasilitator memberikan gambaran mengenai bagaimana AR dapat digunakan sebagai media interaktif untuk menjembatani kesenjangan pemahaman konsep abstrak, terutama pada mata pelajaran yang membutuhkan visualisasi konkret. Peserta juga diajak untuk melihat contoh implementasi AR dalam mendukung keterampilan membaca pemahaman, seperti penggunaan aplikasi *Assemblr EDU* atau *Quiver* yang mampu menampilkan teks bacaan dengan animasi 3D.

Dalam sesi ini, peserta memperoleh wawasan mengenai bagaimana teknologi digital telah mengubah paradigma belajar-mengajar, serta peluang besar yang dapat dimanfaatkan guru untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, aktif, dan bermakna. Hasil penelitian terdahulu juga disampaikan untuk memperkuat pemahaman peserta, misalnya studi Rahmawati et al. (2022) yang menunjukkan bahwa integrasi AR dalam pendidikan terbukti dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, serta pemahaman siswa terhadap materi.

Pada sesi ini, pemateri menggunakan presentasi visual yang berisi penjelasan tentang konsep literasi digital, manfaat AR dalam dunia pendidikan, serta contoh penerapannya di berbagai mata pelajaran. Sosialisasi ini dirancang untuk memberikan pemahaman awal kepada peserta mengenai urgensi literasi digital serta bagaimana AR dapat menjadi alat inovatif dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Sebagian besar peserta menunjukkan antusiasme yang tinggi dalam mempelajari teknologi baru. Mereka terlihat tertarik ketika diperlihatkan bagaimana AR mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih interaktif, khususnya dalam menjelaskan konsep yang sulit dipahami siswa. Diskusi interaktif juga dilakukan untuk menggali persepsi awal peserta mengenai peluang dan tantangan penggunaan AR di kelas mereka.

Dalam diskusi, para guru mengungkapkan bahwa salah satu kendala utama yang mereka hadapi adalah **keterbatasan sumber daya teknologi serta minimnya pelatihan** terkait integrasi media digital dalam pembelajaran. Hal ini menjadi masukan penting bagi tim penyelenggara dalam merancang sesi praktik yang lebih aplikatif. Dengan demikian, sesi sosialisasi ini tidak hanya memberikan landasan konseptual mengenai literasi digital dan AR, tetapi juga menjadi **langkah awal yang krusial** dalam membangun kesadaran peserta terhadap pentingnya pemanfaatan teknologi digital sebagai bagian dari inovasi pembelajaran di SDN 165/II Lingga Kuamang.

b. Praktik Penggunaan AR dalam Pembelajaran

Sesi kedua berfokus pada praktik penggunaan aplikasi Augmented Reality (AR) dalam pembelajaran keterampilan membaca pemahaman. Peserta diajarkan langkah-langkah mengunduh, menginstal, dan menggunakan aplikasi AR untuk menampilkan teks, gambar, maupun objek 3D yang dapat membantu siswa memahami bacaan secara lebih mendalam (Gambar 3). Para guru dilatih untuk mengintegrasikan AR dalam aktivitas membaca pemahaman, sedangkan siswa berlatih menggunakan AR sebagai media bantu dalam menafsirkan isi bacaan.

Dalam praktiknya, peserta memanfaatkan perangkat seperti smartphone dan tablet untuk mengakses aplikasi AR. Ketika perangkat diarahkan pada *marker* tertentu, teks bacaan muncul disertai dengan visualisasi gambar atau animasi 3D yang relevan dengan isi teks. Misalnya, ketika siswa membaca cerita tentang ekosistem hutan, aplikasi AR menampilkan animasi pohon, hewan, dan aliran sungai, sehingga mereka lebih mudah memahami isi dan konteks bacaan.

Pembelajaran berbasis praktik ini terbukti lebih efektif meningkatkan keterampilan membaca pemahaman dibandingkan metode konvensional. Peserta tidak hanya membaca teks, tetapi juga dibantu oleh visualisasi interaktif sehingga mereka lebih cepat menangkap ide pokok, detail penting, serta hubungan antar gagasan. Hal ini sejalan dengan penelitian yang menyatakan bahwa penggunaan AR mampu meningkatkan motivasi dan pemahaman bacaan melalui pengalaman belajar yang multimodal dan interaktif (Liana, 2023).

Selain mencoba langsung, guru juga diminta merancang skenario pembelajaran membaca pemahaman berbasis AR sesuai dengan jenjang kelas yang mereka ampu. Beberapa guru mulai membuat materi bacaan interaktif yang dilengkapi dengan pertanyaan pemahaman, rangkuman, dan visualisasi AR untuk membantu siswa menghubungkan teks dengan pengalaman nyata. Antusiasme peserta terlihat jelas, dan keterampilan mereka dalam menggunakan teknologi AR untuk mendukung keterampilan membaca pemahaman meningkat signifikan setelah sesi praktik ini.

c. Pendampingan dan Refleksi

Pada sesi terakhir, peserta diberikan ruang untuk berbagi pengalaman mereka selama mengikuti pelatihan, khususnya dalam mengintegrasikan teknologi Augmented Reality (AR) ke dalam pembelajaran keterampilan membaca pemahaman. Melalui diskusi kelompok dan refleksi terbimbing, peserta menyampaikan tantangan yang mereka hadapi serta rencana implementasi AR dalam kegiatan belajar mengajar di kelas.

Sebagian besar guru mengungkapkan bahwa pelatihan ini memberikan pemahaman baru dan meningkatkan kepercayaan diri mereka dalam memanfaatkan AR untuk mendukung pembelajaran membaca pemahaman. Visualisasi teks yang dilengkapi dengan gambar, animasi, atau objek 3D dinilai sangat membantu siswa dalam memahami isi bacaan, menemukan ide pokok, serta mengaitkan informasi dalam teks dengan konteks nyata. Namun, beberapa guru masih menghadapi kendala, antara lain keterbatasan perangkat digital yang mendukung aplikasi AR, jaringan internet yang kurang stabil, serta keterbatasan waktu dalam menyiapkan bahan ajar berbasis AR.

Selain itu, guru juga menyoroti pentingnya kesesuaian materi AR dengan kurikulum. Beberapa di antaranya merasa perlu adanya contoh konkret atau modul panduan untuk mengembangkan bahan bacaan interaktif yang selaras dengan kompetensi dasar membaca pemahaman di sekolah dasar. Oleh karena itu, peserta menyarankan agar kegiatan ini ditindaklanjuti dengan pendampingan lebih intensif, pelatihan lanjutan, serta penyediaan perangkat pembelajaran AR yang lebih memadai.

Sesi refleksi ini menjadi bagian penting dalam mengevaluasi efektivitas pelatihan sekaligus menjadi sarana untuk mengidentifikasi kebutuhan pengembangan lebih lanjut. Dengan adanya pendampingan berkelanjutan, diharapkan guru mampu secara konsisten mengimplementasikan AR dalam pembelajaran membaca pemahaman sehingga keterampilan literasi siswa dapat meningkat secara signifikan.

D. KESIMPULAN

Pelatihan literasi digital dan pemanfaatan teknologi Augmented Reality (AR) di SDN 165/II Lingga Kuamang berhasil meningkatkan keterampilan digital guru dan siswa, sekaligus memperkuat keterampilan membaca pemahaman. Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan pemahaman literasi digital sebesar 42%, keterampilan penggunaan AR naik 56%, serta motivasi belajar siswa bertambah 48%. Pendekatan berbasis praktik langsung terbukti efektif dalam membantu peserta memahami konsep, mengaplikasikan teknologi AR, serta meningkatkan kemampuan siswa dalam menemukan ide pokok, memahami isi bacaan, dan menghubungkan informasi dalam teks dengan pengalaman nyata.

Meskipun demikian, masih terdapat tantangan yang dihadapi, seperti keterbatasan perangkat digital yang kompatibel dengan aplikasi AR, jaringan internet yang kurang stabil, serta keterbatasan waktu guru dalam menyiapkan materi ajar berbasis AR. Beberapa guru juga menekankan pentingnya ketersediaan modul atau panduan pembelajaran AR yang sesuai dengan kurikulum sekolah dasar. Berdasarkan hasil tersebut, disarankan agar:

1. **Pelatihan lanjutan** dilaksanakan secara berkala untuk memperdalam keterampilan guru dan siswa dalam mengintegrasikan AR ke dalam pembelajaran membaca pemahaman.
2. **Pendampingan intensif** diberikan agar guru dapat merancang dan mengembangkan materi ajar berbasis AR sesuai dengan kompetensi dasar membaca pemahaman.
3. **Pihak sekolah dan pemangku kebijakan** perlu mendukung penyediaan sarana prasarana, seperti perangkat digital dan akses internet yang memadai.
4. **Pengembangan modul panduan** penggunaan AR dalam pembelajaran membaca pemahaman perlu dilakukan agar implementasi lebih terarah dan berkelanjutan.

Dengan adanya upaya berkelanjutan, diharapkan teknologi AR tidak hanya menjadi media pembelajaran inovatif, tetapi juga menjadi strategi efektif untuk meningkatkan keterampilan literasi membaca pemahaman siswa di sekolah dasar.

E. DAFTAR PUSTAKA

Kusumawati, R., Hartati, S., & Pratama, D. (2021). Literasi digital guru di era revolusi industri 4.0. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 6(2), 120–131.



- Laksani, N. (2019). Urgensi literasi digital dalam pendidikan abad 21. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 21(1), 45–55.
- Maulana, R., Setiawan, H., & Dewi, A. (2024). Media pembelajaran berbasis AR untuk siswa tahap operasional konkret. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 10(1), 44–56.
- Mukti, A. (2019). Teknologi Augmented Reality dalam pembelajaran. *Jurnal Teknologi Informasi dan Pendidikan*, 2(2), 77–86.
- Puspita Sari, D., Handayani, F., & Kurniawan, A. (2022). Literasi digital guru sekolah dasar dalam menghadapi pembelajaran abad 21. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 13(4), 245–258.
- Rifai, A. (2021). Kompetensi literasi digital bagi guru milenial. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 17(2), 88–97.
- Sahronih, S., Lestari, R., & Putri, A. (2023). Implementasi AR dalam pembelajaran sains dan matematika di sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 8(2), 101–113.
- Shiue, Y. M., Chao, C. Y., & Tsai, C. C. (2019). The effectiveness of augmented reality in education: A meta-analysis. *Computers & Education*, 128, 1–13. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2018.09.014>
- Sinensis, L., Putra, A., & Nugroho, D. (2022). Peningkatan literasi digital melalui pelatihan pemanfaatan Augmented Reality. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 9(3), 233–242.
- Tumaloto, H., Sari, D., & Nugraha, R. (2024). Pengaruh penerapan Augmented Reality terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 14(2), 55–67.
- Umisara, N., Pramono, A., & Fadilah, S. (2024). Augmented Reality sebagai media pembelajaran interaktif di sekolah dasar. *Jurnal Media Pembelajaran Digital*, 5(1), 12–25.
- Warsiyah, W., Hidayat, R., & Astuti, S. (2022). Pelatihan dan pendampingan literasi digital guru sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 12(1), 15–25.