Pengembangan Papan Edukasi Interaktif Muatan Kebudayaan Lokal Sekolah Menengah Pertama Negeri 10 Malang

Anna Yolla Wulansari[1*], Brenda Lydia Ade Vega[1], Eka Putri Surya[2], Alby Aruna[1], Adinda Marcelliantika[1], Iriaji[1]

[1] Fakultas Sastra, Universitas Negeri Malang, Indonesia
[2] Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Negeri Malang, Indonesia
[3] Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Malang, Indonesia
[4] Gracia Nusantara School Malang, Indonesia
anna.yolla.1802516@students.um.ac.id

Abstrak

Sekolah Menengah Pertama Negeri 10 Malang, merupakan sekolah yang mempunyai predikat *Association of South East Asian Nations* (ASEAN) *Eco School*. Predikat ini memberikan kesempatan SMPN 10 Malang melakukan pertukaran pengetahuan kebudayaan lokal ASEAN dengan prinsip bebas aktif. Akan tetapi, proses pertukaran pengetahuan ini terhampat dengan infrastruktur konvensional. Infrastruktur konvensional sulit dipindah dalam berbagai tempat dan cenderung terbatas ruang akses maupun waktu. Pengembangan ini dapat menyelesaikan masalah minimnya fleksibilitas penerapan infrastruktur berbentuk inventariasasi taman interaktif pengenalan budaya ASEAN berbasis kearifan lokal. Tujuan dari pengembangan ini membangun media interaktif modern yang dapat diakses tanpa terbatas ruang dan waktu. Pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini menggunakan pendekatan ABCD (*Asset Based Community Develompent*) dimana mengutamakan pemanfaatan aset potensi serta pemberdayaan yang ada pada lingkup sekolah. Pengembangan media menggunakan ADDIE model yang terdiri dari *analysis, design, development, implementation*, dan *evaluation.* Uji validitas media dilakukan oleh tim ahli materi dan ahli media. Kemudian, dilakukan uji - t berpasangan atau paired t-test untuk mengetahui apakah terdapat peningkatan hasil pemahaman pengguna. Keputusan pengujian hipotesis diambil berdasarkan nilai signifikansi (Sig) yaitu jika Sig. (2 tailed) < 0.05, maka H_0 ditolak dan H_a diterima atau jika thitung > ttabel maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Selanjutnya, untuk mengetahui tingkat kepraktisan media dilakukan uji praktikalitas dengan menghitung nilai perolehan (R): Skor Maksimum (SM) x 100%. Berkaitan dengan hal ini, hasil pengembangan taman interaktif berbasis *augmented reality* dapat memberikan sumbangsih infrastruktur SMP Negeri 10 Malang dengan membangun media interaktif muatan seni budaya ASEAN yang modern dan dapat diakses pengguna secara fleksibel tanpa terbatas ruang dan waktu.

Kata Kunci:
Papan; Edukasi; Kebudayaan; Interaktif; SMP10

Abstract

State Junior High School 10 Malang, is a school that has the title of Association of South East Asian Nations (ASEAN) Eco School. This title provides an opportunity for SMPN 10 Malang to exchange local ASEAN cultural knowledge with the principle of free and active. However, this knowledge exchange process is hampered by conventional infrastructure.

Conventional infrastructure is difficult to move to various places and tends to have limited access space and time. This development can solve the problem of minimal flexibility in implementing infrastructure in the form of an interactive park inventory introducing ASEAN culture based on local wisdom. The aim of this development is to build modern interactive media that can be accessed without being limited by space and time. The implementation of this community service activity uses the ABCD (Asset Based Community Development) approach, which prioritizes the utilization of potential assets and empowerment within the school. Media development uses the ADDIE model which consists of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The media validity test was carried out by a team of material experts and media experts. Then, a paired t-test was carried out to find out whether there was an increase in user understanding results. Hypothesis testing decisions are taken based on the significance value (Sig), namely if Sig. (2 tailed) < 0.05, then H_0 is rejected and H_a is accepted or if tcount > ttable then H_0 is rejected and H_a is accepted. Next, to determine the level of practicality of the media, a practicality test was carried out by calculating the acquisition value (R): Maximum Score (SM) x 100%. In this regard, the results of the development of an interactive park based on augmented reality can contribute to the infrastructure of SMP Negeri 10 Malang by building interactive media containing modern ASEAN cultural arts and can be accessed by users flexibly without being limited by space and time.

Keywords:
Board; Education; Culture; Interactive; SMP10

PENDAHULUAN

Kebudayaan merupakan salah satu aspek yang sangat penting dalam keberlangsungan hidup suatu masyarakat. Kebudayaan lokal merupakan bagian dari kebudayaan yang menjadi ciri khas suatu wilayah atau daerah (Widyasari et al., 2023). Pemajuan kebudayaan melalui Pendidikan dan Pengembangan Kebudayaan Daerah (PPKD) sangat penting karena dapat memberikan beberapa manfaat yang berguna dalam perkembangan masyarakat. Beberapa di antaranya adalah: Menumbuhkan rasa cinta dan kesetiaan terhadap budaya setempat: PPKD dapat membantu masyarakat untuk menumbuhkan rasa cinta dan kesetiaan terhadap budaya setempat, sehingga dapat meningkatkan rasa nasionalisme dan patriotisme mereka. Menumbuhkan rasa kepemilikan terhadap budaya setempat: PPKD dapat membuat masyarakat merasa memiliki budaya yang mereka miliki, sehingga dapat menumbuhkan rasa percaya diri dan kebanggaan terhadap budaya mereka sendiri. Mendukung perkembangan sosial: PPKD dapat membantu masyarakat untuk lebih baik memahami dan menghargai budaya orang lain, sehingga dapat meningkatkan empati dan toleransi mereka. Mendukung perkembangan ekonomi: PPKD dapat membantu masyarakat dalam mengembangkan usaha-usaha yang terkait dengan budaya setempat, seperti pariwisata dan industri kerajinan, sehingga dapat meningkatkan kesejahteraan ekonomi mereka. Memelihara dan melestarikan budaya setempat: PPKD dapat membantu dalam melestarikan budaya setempat yang mungkin terancam punah, sehingga dapat diwariskan kepada generasi berikutnya. Media pembelajaran tidak hanya mengajarkan materi pelajaran, tetapi juga menawarkan konten bermanfaat lainnya, seperti memperkenalkan konteks budaya lokal. Ini memungkinkan siswa mempelajari nilai karakter yang sesuai dengan budaya mereka (Wardani et al., 2022).

Perkembangan dan tuntutan globalisasi yang ditandai dengan kemajuan teknologi idealnya harus dianggap sebagai kesempatan yang baik untuk memungkinkan kreativitas dan inovasi untuk menghidupkan kembali seni tradisional. (Hidayat & Ula, 2020). Selain itu, pembelajaran harus melibatkan siswa secara penuh, menggunakan sumber belajar yang ada di lingkungan sekitar mereka, termasuk budaya lokal, dan berpotensi bermanfaat bagi siswa dalam kehidupan nyata (Dinatha & S, 2018).

Namun, saat ini kesadaran masyarakat akan pentingnya memelihara dan mengembangkan kebudayaan lokal masih rendah. Salah satu cara untuk meningkatkan kesadaran masyarakat akan pentingnya kebudayaan lokal adalah melalui pendidikan (Muwahhida, 2023). Sekolah menengah pertama negeri 10 Malang merupakan salah satu sekolah yang berada di wilayah Malang. Sebagai sekolah yang berada di wilayah Malang, sekolah ini memiliki tanggung jawab untuk meningkatkan kesadaran siswa akan pentingnya kebudayaan lokal yang ada di Malang. Media sangat penting untuk mencapai tujuan pembelajaran. Untuk mengikuti kemajuan zaman, dunia Media pembelajaran diperlukan untuk pendidikan. yang memiliki kemampuan untuk mengimbanginya (Haryanto et al., 2018). Papan tulis interaktif memungkinkan guru menulis, menggambar, dan menampilkan berbagai media secara langsung di papan tulis, yang memungkinkan interaksi langsung antara guru dan siswa serta memudahkan pemahaman dan visualisasi konsep yang kompleks. (Jafnihirda et al., 2023). Media juga dapat menggunakan kata-kata atau kalimat tertentu untuk menyampaikan konsep yang mungkin sulit disampaikan oleh guru (Putra & Pratama, 2023).

Melalui pengabdian kepada masyarakat, kami ingin memberikan kontribusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran siswa di bidang kebudayaan dengan cara mengembangkan papan edukasi interaktif yang menyajikan muatan kebudayaan lokal. Media pembelajaran yang tidak sesuai atau kreatif dapat mempengaruhi tingkat pemahaman siswa, sehingga dapat mempengaruhi hasil belajar peserta juga instruksi (Dayyana et al., 2022). Proses pembelajaran di kelas sangat dipengaruhi oleh penggunaan media pembelajaran (Dwipayana et al., 2020).

Tujuan dari pengabdian kepada masyarakat ini adalah untuk meningkatkan pemahaman dan kesadaran siswa tentang kebudayaan lokal yang ada di Malang. Papan tulis interaktif (PTI) atau smartboard adalah papan yang terhubung ke komputer dan memproyeksikan gambar ke permukaan LCD, memungkinkan pengguna untuk mengontrolnya dengan pena, jari, atau stylus (Belinda et al., 2023). Penggunaan media interaktif dapat meningkatkan ketertarikan siswa dan mempermudah pemahaman konsep abstrak. (Arina et al., 2020).

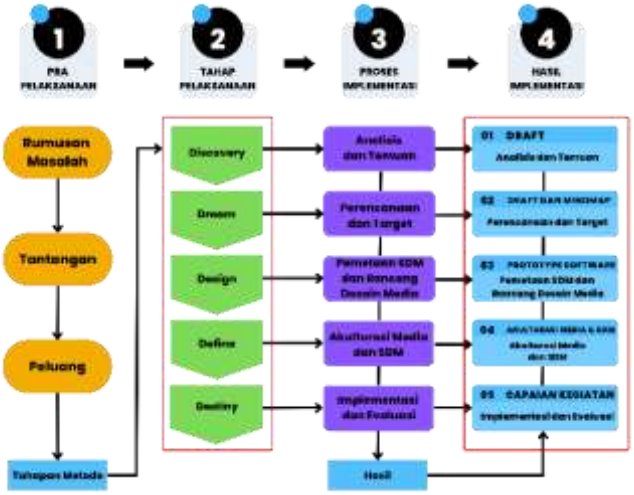
Dengan adanya papan edukasi interaktif yang menyajikan muatan kebudayaan lokal, diharapkan dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar dan mengenal budaya lokal yang ada di Malang. Penggunaan media interaktif dalam belajar meningkatkan interaksi, mengatasi keterbatasan ruang, dan memotivasi siswa (Sari & Huda, 2022). Selain itu, pengabdian ini diharapkan dapat menjadi sarana yang efektif dalam meningkatkan kesadaran siswa akan pentingnya memelihara dan mengembangkan budaya lokal yang ada di Malang. Keterampilan berpikir kritis, pemecahan masalah, metakognisi, komunikasi, kolaborasi, kreativitas, inovasi, dan literasi informasi adalah semua elemen penting dalam pembelajaran modern.(Widyaningrum & Prihastari, 2022). Inovasi pendidikan mencakup pengembangan kurikulum, inovasi metode pembelajaran, dan penyediaan sumber daya pendidikan (Lestari & Wirasty, 2019). Artikel ini akan menjelaskan secara detail mengenai metode dan proses yang

digunakan dalam pengabdian kepada masyarakat ini, serta hasil yang diharapkan dari pengabdian kepada masyarakat ini.

METODE

Pengembangan Papan Edukasi Interaktif Muatan Kebudayaan Lokal Sekolah Menengah Pertama Negeri 10 Malang.

Studi ini bertujuan untuk menggambarkan proses pengembangan Papan Edukasi Interaktif Muatan Kebudayaan Lokal di Sekolah Menengah Pertama Negeri 10 Malang menggunakan metode ABCD (Asset Based Community Development) secara rinci (Al-Kautsari, 2019; García, 2020). Tahap awal dalam pendekatan ini adalah pengidentifikasian potensi dan sumber daya yang tersedia dalam komunitas sekolah, seperti keterlibatan guru, siswa, orang tua, serta stakeholder lokal lainnya. Selanjutnya, tim proyek bekerja sama dengan komunitas sekolah dalam merencanakan dan merancang papan edukasi interaktif dengan memanfaatkan aset dan kekayaan budaya lokal yang ada. Proses ini melibatkan kolaborasi antara berbagai pihak, termasuk pengumpulan cerita dan informasi terkait budaya lokal dari warga sekitar.



Gambar 1. Metode ABCD

Setelah fase perancangan, papan edukasi interaktif ini kemudian dikembangkan dengan memanfaatkan teknologi dan desain yang menarik untuk menarik perhatian siswa. Pada tahap ini, berbagai metode interaktif seperti multimedia dan konten pendidikan yang relevan dengan muatan kebudayaan lokal diintegrasikan ke dalam papan edukasi. Selanjutnya, papan edukasi ini diujicobakan di lingkungan sekolah untuk mengukur dampaknya terhadap pemahaman siswa terhadap kebudayaan lokal. Selama proses implementasi, terus dilakukan pemantauan dan evaluasi berkelanjutan dengan melibatkan komunitas sekolah dalam memberikan masukan dan perbaikan yang diperlukan. Ini menjadi langkah penting dalam memastikan papan edukasi interaktif ini menjadi alat yang efektif (Aruna et al., 2022), dalam meningkatkan pemahaman dan apresiasi terhadap kebudayaan lokal di Sekolah Menengah Pertama Negeri 10 Malang. Dengan demikian, metode ABCD menjadi pendekatan yang relevan dalam pengembangan papan edukasi interaktif ini, karena mengedepankan potensi dan sumber daya yang ada dalam komunitas untuk mencapai tujuan pendidikan yang lebih baik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Aset-Based Mapping

Aset-Based Mapping adalah proses identifikasi dan pemetaan aset yang ada di dalam masyarakat (Prasetyo et al., 2021). Dalam konteks pengembangan papan edukasi interaktif muatan kebudayaan lokal di Sekolah Menengah Pertama Negeri 10 Malang, langkah ini melibatkan:

a. Identifikasi kekuatan yang ada di dalam masyarakat. Kekuatan ini dapat berupa kemampuan, keterampilan, atau kompetensi yang dimiliki oleh masyarakat. Contohnya, di sekolah terdapat siswa yang memiliki kemampuan menari atau memainkan musik tradisional.
b. Identifikasi potensi yang ada di dalam masyarakat. Potensi ini dapat berupa sumber daya alam, sejarah, atau budaya yang dimiliki oleh masyarakat. Contohnya, di sekitar sekolah terdapat potensi budaya kerajinan batik yang bisa dikembangkan.
c. Identifikasi sumber daya yang tersedia. Sumber daya ini dapat berupa peralatan, teknologi, atau dana yang tersedia di sekolah atau di masyarakat. Contohnya, di sekolah terdapat peralatan multimedia yang dapat digunakan untuk pengembangan papan edukasi interaktif.
d. Pemetaan aset yang telah diidentifikasi. Langkah ini melibatkan penyajian data aset yang telah diidentifikasi dalam bentuk tabel, diagram, atau peta yang dapat digunakan sebagai dasar dalam proses selanjutnya.

Asset-based mapping sangat penting karena ini akan memungkinkan pengembangan yang lebih cepat dan efektif dalam proses pengembangan papan edukasi interaktif (Aruna, Ishlah, et al., 2021), muatan kebudayaan lokal di Sekolah Menengah Pertama Negeri 10 Malang karena kita dapat mengidentifikasi dengan tepat aset yang digunakan dan sumber daya yang tersedia sehingga akan memudahkan dalam proses selanjutnya.

2. Community Visioning

Community Visioning adalah proses perencanaan visi bersama yang dilakukan oleh masyarakat. Dalam konteks pengembangan papan edukasi interaktif muatan kebudayaan lokal di Sekolah Menengah Pertama Negeri 10 Malang, langkah ini melibatkan:

a. Penyelenggaraan rapat atau diskusi dengan siswa, guru, dan masyarakat sekitar sekolah. Dalam rapat atau diskusi ini, diharapkan dapat ditentukan visi bersama tentang pengembangan papan edukasi interaktif muatan kebudayaan lokal yang akan dikembangkan.
b. Perencanaan visi bersama. Langkah ini melibatkan proses pembuatan visi bersama yang diharapkan dapat menjawab kebutuhan dan permasalahan yang ada di sekolah dan masyarakat sekitar.
c. Pembuatan rencana aksi. Langkah ini melibatkan proses pembuatan rencana aksi yang akan dilakukan untuk mencapai visi bersama yang telah ditentukan. Rencana ini harus mencakup tindakan yang akan diambil, sumber daya yang dibutuhkan, dan target yang ingin dicapai.
d. Penyebarluasan visi bersama dan rencana aksi kepada seluruh anggota masyarakat sekitar sekolah. Langkah ini diperlukan agar masyarakat sekitar sekolah dapat mengetahui visi bersama dan rencana aksi yang akan dilakukan, sehingga dapat memberikan dukungan dan partisipasi dalam proses pengembangan.

Community Visioning sangat penting karena ini akan memungkinkan pengembangan yang lebih efektif dan dukungan dari masyarakat sekitar sekolah dalam proses pengembangan

papan edukasi interaktif muatan kebudayaan lokal di Sekolah Menengah Pertama Negeri 10 Malang. Dengan adanya visi bersama yang ditentukan dari hasil diskusi dan rapat, akan memudahkan dalam proses perencanaan dan pelaksanaan tindakan selanjutnya.

3. Action Planning

Action Planning adalah proses perencanaan tindakan yang akan diambil untuk mencapai visi bersama yang telah ditentukan. Dalam konteks pengembangan papan edukasi interaktif muatan kebudayaan lokal di Sekolah Menengah Pertama Negeri 10 Malang, langkah ini melibatkan:

a. Analisis kebutuhan dan permasalahan. Langkah ini melibatkan analisis terhadap kebutuhan dan permasalahan yang ada di sekolah dan masyarakat sekitar dalam pengembangan papan edukasi interaktif muatan kebudayaan lokal.
b. Perencanaan tindakan. Langkah ini melibatkan proses perencanaan tindakan yang akan diambil guna mencapai visi bersama yang telah ditentukan. Perencanaan ini harus mencakup tindakan yang akan diambil, sumber daya yang dibutuhkan, dan target yang ingin dicapai.
c. Penentuan tanggung jawab dan kewajiban. Langkah ini melibatkan penentuan tanggung jawab dan kewajiban dari setiap anggota yang terlibat dalam proses pengembangan papan edukasi interaktif muatan kebudayaan lokal.
d. Penjadwalan. Langkah ini melibatkan penjadwalan waktu pelaksanaan tindakan yang akan diambil, sehingga dapat terlaksana dengan baik.
e. Monitoring dan evaluasi. Langkah ini melibatkan proses monitoring dan evaluasi terhadap pelaksanaan tindakan yang telah direncanakan.

Action Planning sangat penting karena ini akan memungkinkan pengembangan yang lebih efektif dalam proses pengembangan papan edukasi interaktif muatan kebudayaan lokal di Sekolah Menengah Pertama Negeri 10 Malang. Dengan adanya rencana tindakan yang jelas dan terjadwal, serta monitoring dan evaluasi yang dilakukan secara berkala , dapat memastikan bahwa pengembangan berjalan sesuai dengan rencana dan dapat mencapai tujuan yang diharapkan (Sari & Huda, 2022).

4. Evaluation and Reflection

Evaluation and Reflection adalah proses evaluasi dan refleksi atas hasil yang telah dicapai, serta perubahan yang terjadi dalam masyarakat. Dalam konteks pengembangan papan edukasi interaktif muatan kebudayaan lokal di Sekolah Menengah Pertama Negeri 10 Malang, langkah ini melibatkan:

a. Evaluasi hasil. Langkah ini melibatkan evaluasi terhadap hasil yang telah dicapai dalam proses pengembangan papan edukasi interaktif muatan kebudayaan lokal. Evaluasi ini dilakukan dengan mengukur sejauh mana tujuan yang telah ditentukan telah tercapai.
b. Refleksi atas hasil dan perubahan yang terjadi. Langkah ini melibatkan refleksi atas hasil yang telah dicapai dan perubahan yang terjadi dalam masyarakat sebagai akibat dari pengembangan papan edukasi interaktif muatan kebudayaan lokal. Refleksi ini dilakukan untuk mengevaluasi apakah pengembangan papan edukasi interaktif muatan kebudayaan lokal telah berdampak positif terhadap masyarakat.
c. Identifikasi kendala dan tantangan. Langkah ini melibatkan identifikasi kendala dan tantangan yang dihadapi dalam proses pengembangan papan edukasi interaktif muatan

kebudayaan lokal. Identifikasi ini dilakukan untuk mengetahui faktor yang menghambat keberhasilan pengembangan dan membuat perbaikan di masa yang akan datang.

d. Penyusunan laporan. Langkah ini melibatkan penyusunan laporan hasil evaluasi dan refleksi yang dilakukan. Laporan ini akan digunakan sebagai bahan masukan untuk perbaikan di masa yang akan datang.

Evaluation and Reflection sangat penting karena ini memungkinkan pengembangan yang lebih efektif dalam proses pengembangan papan edukasi interaktif muatan kebudayaan lokal di Sekolah Menengah Pertama Negeri 10 Malang. Dengan adanya evaluasi dan refleksi yang dilakukan secara berkala, akan memudahkan dalam mengetahui keberhasilan pengembangan dan perubahan yang terjadi dalam masyarakat sehingga dapat membuat perbaikan di masa yang akan datang.

5. Analisis Data

Berdasarkan skor empirik dari validator ahli materi terkait seluruh aspek media pada rancang bangun taman interaktif berbasis *augmented reality mix virtual reality* muatan asean edusosiopreneurship diperoleh skor 234 dari skor harapan 250. Apabila skor tersebut diinterprestasikan dalam bentuk persen maka diperoleh hasil akhir 93,6%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa rancang bangun taman interaktif berbasis *augmented reality mix virtual reality* muatan asean edusosiopreneurship sangat layak pada tiap aspek uji validasi materi.

Berdasarkan skor empirik dari validator ahli media terkait seluruh aspek materi pada pada rancang bangun taman interaktif berbasis *augmented reality mix virtual reality* muatan asean edusosiopreneurship diperoleh skor 241 dari skor harapan 250. Apabila skor tersebut diinterprestasikan dalam bentuk persen maka diperoleh hasil akhir 96,4%. Sehingga dapat disimpulkan pada rancang bangun taman interaktif berbasis *augmented reality mix virtual reality* muatan asean edusosiopreneurship sangat layak pada tiap aspek uji validasi materi.

6. Praktikalitas

Data respon siswa kelas VIII SMP Negeri 10 Malang merupakan data hasil pengisian lembaran angket praktikalitas media oleh siswa. Data yang diperoleh kemudian dianalisis. Berdasarkan hasil analisis hasil pengisian angket praktikalitas media oleh siswa kelas VIII SMP Negeri 10 Malang maka diperoleh hasil secara kesuluruhan sebesar 90.90. Apabila mengacu pada tabel nilai praktikalitas, maka praktikalitas media oleh produsen tempe berada pada taraf sangat praktis. Hasil analisis angket praktikalitas oleh produsen tempe disajikan pada tabel berikut:

Tabel 1. Hasil Analisis Angket Praktikalitas

Item	Praktikalitas	Interprestasi
1	90.53	Sangat Praktis
2	91.12	Sangat Praktis
3	91.31	Sangat Praktis
4	91.56	Sangat Praktis
5	90.98	Sangat Praktis

Hasil uji normalitas Kolmogorov Smirnov menunjukan nilai signifikansi 0.000 lebih kecil dari 0.05 atau 0.000 < 0.05 maka data berdistribusi tidak normal.

Tabel 2. Kolmogorov-Smirnov Test

Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		297
Normal Parameters[a,b]	Mean	.0000000
	Std. Deviation	7.56861989
Most Extreme Differences	Absolute	.087
	Positive	.087
	Negative	-.065
Test Statistic		.087
Asymp. Sig. (2-tailed)		.000[c]

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

Hipotesis pada penelitian ini adalah:

H_0: tidak ada peningkatan yang signifikan antara pretest dan postest siswa kelas VIII pada mata pelajaran seni budaya materi kearifan lokal setelah pengimplementasian Rancang Bangun Taman Interaktif Berbasis *Augmented Reality Mix Virtual Reality* Muatan Asean Edusosiopreneurship.

H_a: terdapat peningkatan yang signifikan antara pretest dan postest siswa kelas VIII pada mata pelajaran seni budaya materi kearifan lokal setelah pengimplementasian Rancang Bangun Taman Interaktif Berbasis *Augmented Reality Mix Virtual Reality* Muatan Asean Edusosiopreneurship.

Berdasarkan uji normalitas data menunjukan distribusi tidak normal, sehingga pada uji hipotesis menggunakan metode analisis non parametrik *wilcoxon test*. Berikut merupakan pemaparan hasil pengujian hipotesis analisis non parametrik *wilcoxon test*:

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

Hasil *wilcoxon signed ranks test* di atas menunjukan bahwa pada kolom *positive ranks* dari 297 sampel mengalami peningkatan hasil belajar dari pretest ke postest. Dari hasil analisis dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa setelah implementasi media rancang bangun taman interaktif berbasis *augmented reality mix virtual reality* muatan Asean *edusosiopreneurship.*

Tabel 3. Wilcoxon Signed Ranks Test

Ranks

		N	Mean Rank	Sum of Ranks
Post Test - Pre Test	Negative Ranks	0[a]	.00	.00
	Positive Ranks	297[b]	149.00	44253.00
	Ties	0[c]		
	Total	297		

b. Test Statistic

Pengambilan keputusan hipotesis *wilcoxon test* mengacu pada pedoman jika taraf signifikansi (Sig) < 0.05 maka H_a diterima, dan sebaliknya jika taraf signifikansi (Sig) 0.05 maka H_a ditolak dan H_0 diterima. Berdasarkan tavel hasil *statistics test* menunjukan bahwa nilai signifikansi sebesar 0.000, berarti kurang dari 0.05 atau 0.000 < 0.05, maka H_a diterima. Hal ini berarti bahwa terdapat peningkatan yang signifikansi antara hasil pretest dan postest setelah implementasi media rancang bangun taman interaktif berbasis *augmented reality mix virtual reality* muatan Asean *edusosiopreneurship*. Dengan demikian rancang bangun taman interaktif berbasis *augmented reality* efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran senin budaya mengenai materi kearifan lokal.

Tabel 4. Test Statistic

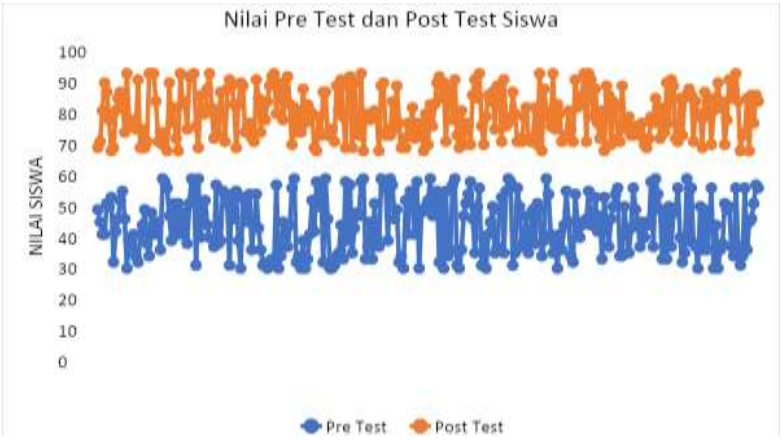
Test Statistics[a]

	Post Test - Pre Test
Z	-14.939[b]
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.

Dari hasil pengolahan data nilai pre test dan post test siswa kelas VIII SMP Negeri 10 Malang pada mata pelajaran seni budaya materi kearifan lokal setelah pengimplementasian Rancang Bangun Taman Interaktif Berbasis *Augmented Reality Mix Virtual Reality* Muatan Asean Edusosiopreneurship terjadi peningkatan yang signifikan. Hal ini dapat dilihat melalui grafik dibawah ini:



Gambar 2. Hasil Nilai Pretest Dan Post Test

7. Discussion

Pemajuan kebudayaan sangat penting bagi anak SMP sederajat karena dapat memberikan beberapa manfaat yang berguna dalam perkembangan mereka, di antaranya yaitu:

a. Membentuk karakter yang positif: Pemajuan kebudayaan dapat membantu anak-anak untuk membentuk karakter yang positif (Sangadji, 2023), seperti rasa cinta tanah air, rasa tanggung jawab, dan rasa hormat terhadap budaya orang lain.

b. Meningkatkan minat belajar: Pemajuan kebudayaan dapat membuat anak-anak lebih tertarik untuk belajar tentang budaya setempat, sehingga dapat meningkatkan minat belajar mereka dan membuat proses belajar lebih menyenangkan.
c. Mendukung perkembangan sosial: Pemajuan kebudayaan dapat membantu anak-anak untuk lebih baik memahami dan menghargai budaya orang lain, sehingga dapat meningkatkan empati dan toleransi mereka.
d. Mendukung perkembangan intelektual: Pemajuan kebudayaan dapat membantu anak-anak untuk lebih baik memahami sejarah dan geografi tanah air mereka, sehingga dapat meningkatkan wawasan dan pemahaman mereka tentang dunia.
e. Membantu dalam pengembangan karir: Pemajuan kebudayaan dapat membantu anak-anak dalam memahami dan mengejar karir yang terkait dengan budaya setempat, seperti seni, arkeologi, dan pariwisata.

Secara umum, pemajuan kebudayaan sangat penting untuk anak SMP sederajat karena dapat memberikan kontribusi yang signifikan dalam perkembangan karakter, minat belajar, sosial, intelektual dan karir mereka (Karim et al., 2023). Pemahaman budaya lokal sangat penting bagi anak SMP dan seumurannya karena dapat memberikan beberapa manfaat yang berguna dalam perkembangan mereka (Besliana et al., 2023). Beberapa di antaranya adalah:

a. Menumbuhkan rasa cinta tanah air: Pemahaman budaya lokal dapat membantu anak-anak untuk menumbuhkan rasa cinta dan kesetiaan terhadap tanah air mereka, sehingga dapat meningkatkan rasa nasionalisme dan patriotisme mereka.
b. Menumbuhkan rasa kepemilikan: Pemahaman budaya lokal dapat membuat anak-anak merasa memiliki budaya yang mereka miliki, sehingga dapat menumbuhkan rasa percaya diri dan kebanggaan terhadap budaya mereka sendiri.
c. Mendukung perkembangan sosial: Pemahaman budaya lokal dapat membantu anak-anak untuk lebih baik memahami dan menghargai budaya orang lain, sehingga dapat meningkatkan empati dan toleransi mereka.
d. Mendukung perkembangan intelektual: Pemahaman budaya lokal dapat membantu anak-anak untuk lebih baik memahami sejarah dan geografi tanah air mereka (Marcelliantika et al., 2022) , sehingga dapat meningkatkan wawasan dan pemahaman mereka tentang dunia.

Penyebaran pengetahuan budaya melalui teknologi augmented reality (AR) interaktif (Alby Aruna Ulya Aziza Fitriya & Arimbawa, 2021), dapat memberikan beberapa keunggulan dibandingkan metode tradisional. Beberapa di antaranya adalah:

a. Pembelajaran yang menyenangkan: Teknologi AR dapat membuat pembelajaran tentang budaya menjadi lebih menyenangkan dan interaktif, sehingga dapat meningkatkan minat siswa dan membuat proses belajar lebih menarik.
b. Pembelajaran yang efektif: Dengan menggunakan teknologi AR (Aruna, Inayah, et al., 2021) , siswa dapat belajar dengan cara yang lebih visual dan kinestetik, sehingga dapat membantu mereka untuk lebih baik memahami dan mengingat informasi.
c. Pembelajaran yang fleksibel: Teknologi AR dapat digunakan di berbagai tempat dan waktu, sehingga membuat pembelajaran tentang budaya menjadi lebih fleksibel dan mudah diakses.
d. Peningkatan keterampilan teknologi: Penggunaan teknologi AR dalam pembelajaran dapat membantu siswa untuk meningkatkan keterampilan teknologi yang diperlukan dalam era digital saat ini.

e. Membuat pembelajaran menjadi lebih realistis: Teknologi AR dapat membuat pembelajaran tentang budaya menjadi lebih realistis dengan menyajikan aspek-aspek budaya secara visual dan interaktif (Iriaji et al., 2023) , sehingga dapat membuat siswa merasa seolah-olah mereka benar-benar berada di dalam pengalaman yang diajarkan.

KESIMPULAN

Pengembangan papan edukasi interaktif muatan kebudayaan lokal di Sekolah Menengah Pertama Negeri 10 Malang merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan minat dan pemahaman siswa tentang budaya setempat. Melalui pemanfaatan teknologi papan interaktif, siswa dapat belajar dengan cara yang menyenangkan dan efektif, sekaligus meningkatkan keterampilan teknologi yang dibutuhkan dalam era digital saat ini. Melalui pengembangan papan edukasi interaktif ini, siswa dapat belajar tentang berbagai aspek kebudayaan lokal, seperti seni, tari, musik, makanan, dan sejarah. Papan ini juga dilengkapi dengan berbagai fitur interaktif seperti gambar, video, suara, dan teks yang dapat membuat proses belajar lebih menyenangkan dan memudahkan siswa dalam memahami materi.

UCAPAN TERIMA KASIH

Pengabdian masyarakat ini terselenggara dengan dukungan penuh melalui sumber dana Internal Non APBN Universitas Negeri Malang tahun 2022.

DAFTAR PUSTAKA

Alby Aruna Ulya Aziza, N. F. P. I., & Arimbawa, A. G. R. (2021). Sculpture and Carving Art Virtual Module Based on 3d Augmented Reality. *ISoLEC Proceedings*, *5*(1), 1–6.

Al-Kautsari, M. M. (2019). Asset-Based Community Development: Strategi Pengembangan MasyarakaT. *Jurnal Empower : Jurnal Pengembangan Masyarakat Islam*, *4*(2), 259–278. https://doi.org/10.24235/empower.v4i2.4572

Arina, D., Mujiwati, E. S., & Kurnia, I. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Pebelajaran Volume Bangun Ruang Di Kelas V Sekolah Dasar. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, *1*(2), Article 2. https://doi.org/10.37478/jpm.v1i2.615

Aruna, A., Inayah, L., Roziqin, M. F. A., & Prasetyo, A. R. (2021). Rancang Desain Media Pembelajaran Berbasis Game Sejarah Perjalanan Jendral Soedirman dalam Perang Gerilya Kabupaten Pacitan. *Jurnal Basicedu*, *5*(5), 3866–3882. https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1450

Aruna, A., Iriaji, I., & Rini, D. R. (2022). Digital Learning Media For Cultural Arts Class-Vii Prototype Curriculum Integrated 6c and TPCK. *International Conference on Art, Design, Education and Cultural Studies (ICADECS)*, *4*(1). http://conference.um.ac.id/index.php/icadecs/article/view/7921

Aruna, A., Ishlah, N. F. P., Inayah, L., & Prasetyo, A. R. (2021). Educational Game Design "Napak Tilas Panji Asmorobangun" in "Wayang Beber" Story. *EDUTEC : Journal of Education And Technology*, *5*(1), 1–25. https://doi.org/10.29062/edu.v5i1.268

Belinda, L. N., Iskandar, S., & Kurniawan, D. T. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Papan Tulis Interaktif di Kelas Pada Abad 21. *Jurnal Lensa Pendas*, *8*(1), Article 1. https://doi.org/10.33222/jlp.v8i1.2555

Dayyana, S., Haryadi, H., & N, D. L. (2022). Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pada Pembelajaran Menulis Teks Deskripsi Bermuatan Budaya Lokal. *Asas: Jurnal Sastra*, *11*(2), Article 2. https://doi.org/10.24114/ajs.v11i2.37161

Dinatha, N. M., & S, P. A. (2018). Pengembangan Lembar Kerja Siswa P4 Interaktif Mata Pelajaran Ipa Terpadu Untuk Siswa Smp Berbasis Budaya Lokal Masyarakat Ngada Flores. *Journal of Education Technology*, *2*(4), Article 4. https://doi.org/10.23887/jet.v2i4.16547

Dwipayana, P. A. P., Redhana, I. W., & Juniartina, P. P. (2020). Analisis Kebutuhan Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Konteks Budaya Lokal Untuk Pembelajaran IPA SMP. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sains Indonesia (JPPSI)*, *3*(1), Article 1. https://doi.org/10.23887/jppsi.v3i1.24628

García, I. (2020). Asset-Based Community Development (ABCD): Core principles. *Research Handbook on Community Development*, 67–75.

Haryanto, T. S., Dwiyogo, W. D., & Sulistyorini, S. (2018). Pengembangan Pembelajaran Permainan Bolavoli Menggunakan Media Interaktif Di SMP Negeri 6 Kabupaten Situbondo. *Jurnal Pendidikan Jasmani*, *25*(1), Article 1. https://doi.org/10.17977/pj.v25i1.4908

Hidayat, A. W., & Ula, D. M. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran IPS Sejarah Berbasis Kesenian Ambiya Untuk Meningkatkan Ketahanan Budaya Lokal. *AGASTYA: Jurnal Sejarah Dan Pembelajarannya*, *10*(2), Article 2. https://doi.org/10.25273/ajsp.v10i2.5387

Iriaji, I., Prasetyo, A. R., Aruna, A., Surya, E. P., Vega, B. L. A., & Marcelliantika, A. (2023). Virtual Reality Trimatra and Dwimatra Laboratory Visual Art Materials for Higher Education. *KnE Social Sciences*, 154–160. https://doi.org/10.18502/kss.v8i15.13922

Jafnihirda, L., Suparmi, S., Ambiyar, A., Rizal, F., & Pratiwi, K. E. (2023). Efektivitas Perancangan Media Pembelajaran Interaktif E-Modul. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, *3*(1), Article 1. https://doi.org/10.31004/innovative.v3i1.2734

Karim, A. A., Mujtaba, S., & Hartati, D. (2023). Penyusunan Bahan Ajar Berbasis Cerita Rakyat Karawang Sebagai Upaya Pembentukan Karakter Siswa Di SMP Al Muhajirin Tegalwaru. *Jurnal Wahana Pendidikan*, *10*(1), Article 1. https://doi.org/10.25157/jwp.v10i1.8770

Lestari, N., & Wirasty, R. (2019). Pemanfaatan Multimedia Dalam Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Amaliah: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, *3*(2), Article 2. https://doi.org/10.32696/ajpkm.v3i2.289

Marcelliantika, A., Surya, E. P., Vega, B. L. A., Aruna, A., Rini, D. R., Iriaji, I., & Prasetyo, A. R. (2022). Design Of Game-Based Learning Media The History Of General Soedirman's Journey In The Pacitan Regency Gerilya War. *International Conference on Art, Design, Education and Cultural Studies (ICADECS)*, *4*(1). http://conference.um.ac.id/index.php/icadecs/article/view/7915

Muwahhida, M. A. F. (2023). Membangun Kebangsaan Dan Memperkuat Budaya Lokal Melalui Pendidikan Karakter Di Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *8*(2), Article 2. https://doi.org/10.23969/jp.v8i2.10068

Prasetyo, A. R., Aruna, A., Ishlah, N. F. P., & Sayono, J. (2021). *Incubation and Optimization of Visual Assets of Micro-Start-Ups Through Asset-Based Community Development Design Training*. *4*(4).

Putra, L. D., & Pratama, S. Z. A. (2023). Pemanfatan Media Dan Teknologi Digital dalam Mengatasi Masalah Pembelajaran. *Journal Transformation of Mandalika*, *4*(8), Article 8.

Sangadji, H. (2023). Analisis Pendidikan Karakter Berbasis Kearifan Lokal Di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, *9*(11), Article 11. https://doi.org/10.5281/zenodo.8069981

Sari, D. N., & Huda, Y. (2022). Rancang Bangun Media Pembelajaran Interaktif pada Mata Pelajaran Animasi 2 Dimensi Berbasis Android. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, *6*(1), 1228–1237. https://doi.org/10.31004/jptam.v6i1.3101

Wardani, O. P., Pujiastuti, H., & Ihsanudin, I. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Konteks Budaya Lokal untuk Memfasilitasi Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa pada Materi Aritmetika Sosial. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, *6*(2), Article 2. https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i2.1472

Widyaningrum, R., & Prihastari, E. B. (2022). Pelatihan Microsoft Whiteboard Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Bagi Guru SD. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, *6*(5). https://doi.org/10.31764/jmm.v6i5.10532

Widyasari, W., Wulandari, S., Utomo, S. R. H., Shabina, S., & Ramadhani, B. F. (2023). Perancangan Animasi Edukasi Minum Susu 'Milkaya' dengan Tema Kebudayaan Reog Ponorogo. *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, *9*(01), Article 01. https://doi.org/10.33633/andharupa.v9i01.7158