

Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan *Augmented Reality* Melalui Aplikasi Quiver Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Karangan Narasi

Ridwan Babur Royen¹, Muhammad Guntur², Sitti Harisah³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri Palopo

ridwanalqsoh@gmail.com¹, muhammad_guntur@uinpalopo.ac.id²,
sittiharisah@uinpalopo.ac.id³



Dikirim : 10 Juli 2026

Diterima : 23 Juli 2026

Terbit : 31 Agustus 2026

Koresponden:

ridwanalqsoh@gmail.com

Cara citasi: Royen, R. B.,

Guntur, M., & Harisah, S.

(2026). Pengembangan media

pembelajaran berbantuan

Augmented Reality melalui

aplikasi Quiver untuk

meningkatkan kemampuan

menulis karangan narasi. *Dawuh*

Guru, 6(2). 205- 218.

<https://doi.org/10.35878/guru.v6vi2i.2366>



Karya ini bekerja di
bawah lisensi *Creative Commons*

Attribution-ShareAlike 4.0

International License

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

Abstract

This study aims to develop an Augmented Reality (AR)-assisted learning media through the Quiver application to improve the narrative writing skills of Phase B students at SDN 033 Tarobok, North Luwu Regency. This research employed the Research and Development (R&D) method using the ADDIE development model consisting of Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The developed product was validated by media and language experts before being implemented in learning activities. The findings indicate that the developed learning media met the validity criteria based on expert assessments. The practicality test showed that the media was categorized as very practical by teachers and practical by students. Furthermore, the effectiveness test demonstrated an increase in students' narrative writing skills after using the developed media. Therefore, the Augmented Reality learning media through the Quiver application is feasible and effective to support Indonesian language learning, particularly in improving narrative writing skills of Phase B elementary school students.

Keywords: *Augmented Reality, Quiver, Learning Media, Narrative Writing.*

Abstraksi

Kemampuan menulis karangan narasi peserta didik Fase B di SDN 033 Tarobok Kabupaten Luwu Utara masih perlu ditingkatkan karena pembelajaran yang dilaksanakan cenderung menggunakan media konvensional sehingga peserta didik mengalami kesulitan dalam mengembangkan ide dan menyusun alur cerita secara runtut. Penelitian ini melibatkan 23 peserta didik Fase B, satu guru kelas, serta dua validator ahli (media dan bahasa) di SDN 033 Tarobok Kabupaten Luwu Utara. Kebaruan penelitian terletak pada pengukuran validitas, kepraktisan, dan efektivitas

media AR Quiver secara terintegrasi khusus pada keterampilan menulis karangan narasi peserta didik Fase B. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran berbantuan *Augmented Reality* (AR) melalui aplikasi Quiver yang valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan kemampuan menulis karangan narasi peserta didik. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap *Analyze*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memenuhi kriteria valid berdasarkan hasil validasi ahli, praktis berdasarkan respons guru dan peserta didik, serta efektif dalam meningkatkan kemampuan menulis karangan narasi peserta didik. Dengan demikian, media pembelajaran berbantuan *Augmented Reality* melalui aplikasi Quiver layak digunakan sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

Kata kunci: *Augmented Reality*, Quiver, Media Pembelajaran, Menulis Narasi.

A. Pendahuluan

Kemampuan menulis merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang harus dikuasai peserta didik karena menjadi sarana untuk mengungkapkan ide, gagasan, pengalaman, dan informasi secara tertulis (Tarigan *et al.*, 2023). Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar, keterampilan menulis karangan narasi memiliki peran penting dalam mengembangkan kemampuan berpikir kreatif, imajinasi, serta kemampuan menyusun peristiwa secara runtut (Wati & Sudigdo, 2019). Melalui kegiatan menulis narasi, peserta didik diharapkan mampu menuangkan ide berdasarkan pengalaman atau hasil pengamatan ke dalam bentuk tulisan yang sistematis dan mudah dipahami (Chadijah, 2022). Namun, pada kenyataannya masih banyak peserta didik yang mengalami kesulitan dalam mengembangkan ide, menentukan alur cerita, serta memilih kosakata yang sesuai sehingga hasil tulisan yang dihasilkan belum optimal, sehingga untuk mencapai tujuan tersebut diperlukan dukungan media pembelajaran yang mampu membantu peserta didik mengembangkan ide dan menyusun karangan narasi secara lebih mudah dan menarik.

Hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di SDN 033 Tarobok Kabupaten Luwu Utara menunjukkan bahwa proses pembelajaran menulis karangan narasi masih didominasi penggunaan media konvensional berupa gambar dua dimensi dan penjelasan guru (Riska & Rahmawati, 2022). Kondisi tersebut menyebabkan peserta didik kurang tertarik mengikuti pembelajaran dan mengalami kesulitan dalam membayangkan objek atau peristiwa yang akan dituangkan ke dalam bentuk tulisan (Tanjung *et al.*, 2022). Selain itu, peserta didik cenderung pasif dan membutuhkan waktu yang lebih lama untuk menyusun sebuah karangan narasi. Kondisi ini menunjukkan perlunya inovasi media pembelajaran yang mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan kontekstual.

Salah satu inovasi yang dapat diterapkan adalah penggunaan media pembelajaran berbantuan *Augmented Reality* (Mukti & Isdaryanti, 2025). Teknologi *Augmented Reality* mampu menggabungkan objek virtual ke dalam lingkungan nyata sehingga peserta didik dapat melihat visualisasi objek dalam bentuk tiga dimensi secara langsung melalui perangkat digital (Hermawan & Hadi, 2024). Penggunaan teknologi ini memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret, meningkatkan perhatian peserta didik, serta membantu mereka memahami materi pembelajaran dengan lebih mudah (Ali *et al.*, 2025). Dalam penelitian ini, teknologi *Augmented Reality* diterapkan melalui aplikasi *Quiver* yang memungkinkan gambar yang telah diwarnai oleh peserta didik berubah menjadi objek tiga dimensi ketika dipindai menggunakan perangkat telepon pintar (Kisno & Fatmawati, 2023).

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* mampu meningkatkan motivasi belajar, hasil belajar, serta keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Media ini juga memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dibandingkan media pembelajaran konvensional karena peserta didik tidak hanya melihat gambar, tetapi juga dapat mengamati objek secara lebih nyata (Fitriah *et al.*, 2025).

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbantuan *Augmented Reality* (AR) melalui aplikasi *Quiver* (Putri *et al.*, 2026). Meskipun penelitian terdahulu (Fitriah *et al.*, 2025; Radu *et al.*, 2022) menunjukkan bahwa AR mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar secara umum, penelitian tersebut belum banyak menyoroti keterampilan menulis karangan narasi pada jenjang Fase B menggunakan aplikasi *Quiver* berbasis gambar yang diubah menjadi objek tiga dimensi. Kesenjangan inilah yang menjadi dasar penelitian ini. Penelitian ini memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan kemampuan menulis karangan narasi peserta didik Fase B SDN 033 Tarobok Kabupaten Luwu Utara. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan alternatif media pembelajaran yang inovatif bagi guru serta meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi menulis karangan narasi.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development* atau R&D) yang bertujuan mengembangkan media pembelajaran berbantuan *Augmented Reality* (AR) dan menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Melalui aplikasi *Quiver* untuk meningkatkan kemampuan menulis karangan narasi peserta didik Fase B SDN 033 Tarobok Kabupaten Luwu Utara (Mukti & Isdaryanti, 2025b).

Penelitian dilaksanakan di SDN 033 Tarobok Kabupaten Luwu Utara dengan subjek penelitian meliputi 23 peserta didik Fase B (kelas IVA) yang dipilih menggunakan teknik purposive sampling berdasarkan kesediaan sekolah dan kesesuaian materi pembelajaran, satu guru kelas, serta dua validator ahli (ahli media dan ahli bahasa).

Data penelitian dikumpulkan melalui observasi, wawancara, angket, dan tes. Instrumen penelitian meliputi instrumen analisis kebutuhan, lembar validasi ahli media dan ahli bahasa, angket kepraktisan guru dan peserta didik, lembar efektivitas guru, serta tes kemampuan menulis karangan narasi (Robbiatna & Subrata, 2019). Media yang dikembangkan divalidasi oleh validator sebelum diujicobakan kepada peserta didik. Selanjutnya, uji coba dilakukan untuk mengetahui tingkat kepraktisan dan efektivitas media pembelajaran yang telah dikembangkan (Milala *et al.*, 2022).

Data dianalisis menggunakan analisis deskriptif kuantitatif (Isnawati *et al.*, 2020). Hasil validasi, kepraktisan, dan efektivitas dianalisis menggunakan persentase berdasarkan kriteria kelayakan yang telah ditetapkan, sedangkan peningkatan kemampuan menulis karangan narasi dianalisis melalui perbandingan hasil *pretest* dan *posttest* setelah penggunaan media pembelajaran berbantuan *Augmented Reality* melalui aplikasi Quiver. Kemampuan menulis karangan narasi diukur menggunakan tes berbentuk uraian (esai), yaitu peserta didik menulis karangan narasi berdasarkan objek tiga dimensi yang ditampilkan melalui aplikasi Quiver, dinilai menggunakan rubrik penilaian menulis narasi yang mencakup aspek isi cerita, struktur alur, dan ketepatan kosakata.

C. Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran berbantuan *Augmented Reality* (AR) melalui aplikasi Quiver untuk meningkatkan kemampuan menulis karangan narasi peserta didik Fase B SDN 033 Tarobok Kabupaten Luwu Utara. Pengembangan media dilakukan menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap *Analyze*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation* (Siregar & Rhamayanti, 2025). Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran.

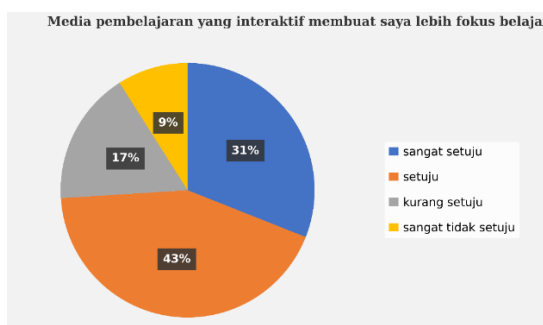
Tahap awal pengembangan diawali dengan analisis kebutuhan melalui observasi, wawancara dengan guru kelas, dan penyebaran angket kepada peserta didik (Ramadhani *et al.*, 2021). Hasil analisis menunjukkan bahwa pembelajaran menulis karangan narasi di SDN 033 Tarobok masih didominasi penggunaan media pembelajaran konvensional berupa gambar dua dimensi dan buku paket (Nurlatipah *et al.*, 2015). Kondisi tersebut menyebabkan peserta didik mengalami kesulitan dalam mengembangkan ide, menyusun alur cerita, serta mendeskripsikan tokoh dan latar secara runtut (Korniawan dkk., 2026). Selain itu, guru menyampaikan bahwa belum tersedia media pembelajaran berbasis

teknologi yang dapat membantu peserta didik memahami materi secara lebih konkret dan menarik.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan tersebut, dikembangkan media pembelajaran berbantuan *Augmented Reality* melalui aplikasi Quiver yang mampu menampilkan objek tiga dimensi sebagai stimulus dalam pembelajaran menulis karangan narasi (Saeful, 2025). Penyajian objek tiga dimensi yang disertai teks instruksi menulis sejalan dengan prinsip *Cognitive Theory of Multimedia Learning* (Mayer), yang menyatakan bahwa informasi diproses melalui dua saluran (visual dan verbal) sehingga kombinasi gambar dan teks dapat mengurangi beban kognitif serta memperkuat pemahaman peserta didik dibandingkan penyajian teks saja. Media ini dirancang untuk membantu peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang lebih interaktif sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar dan kemampuan menulis karangan narasi. Selanjutnya, media yang telah dikembangkan divalidasi oleh ahli media dan ahli bahasa untuk mengetahui tingkat kelayakan sebelum diimplementasikan dalam proses pembelajaran.

Analisis Kebutuhan (*Analyze*)

Tahap analisis dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan guru, karakteristik peserta didik, dan materi pembelajaran sebagai dasar pengembangan media pembelajaran berbantuan *Augmented Reality* (AR) melalui aplikasi Quiver. Data diperoleh melalui wawancara dengan guru kelas IVA, observasi, angket kepada 23 peserta didik, dan analisis materi. Hasil wawancara menunjukkan bahwa pembelajaran menulis karangan narasi masih menggunakan media sederhana, seperti gambar dua dimensi dan lembar kerja, sehingga peserta didik mengalami kesulitan dalam mengembangkan ide, menyusun alur, dan memilih kosakata. Guru menilai media berbasis AR berpotensi meningkatkan minat belajar dan mempermudah penyampaian materi.



Gambar 1.
Kebutuhan siswa terhadap media pembelajaran



Gambar 2.
kebutuhan siswa terhadap gambar dan animasi

Hasil angket menunjukkan bahwa 74% peserta didik menyatakan media pembelajaran interaktif membantu mereka lebih fokus belajar, sedangkan 70% menyatakan lebih tertarik belajar menggunakan gambar atau animasi. Temuan tersebut menunjukkan bahwa peserta didik membutuhkan media yang lebih menarik dan interaktif untuk mendukung pembelajaran menulis narasi. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, karakteristik peserta didik, dan materi pembelajaran, media pembelajaran berbantuan AR melalui aplikasi Quiver dikembangkan sebagai solusi untuk membantu peserta didik memahami materi serta meningkatkan kemampuan menulis karangan narasi.

Temuan penelitian ini mendukung hasil penelitian Muti *et al* yang menyatakan bahwa penggunaan *Augmented Reality* (AR) mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran melalui penyajian visual yang lebih interaktif dan menarik (Muti *et.al* 2022). Temuan tersebut juga selaras dengan teori konstruktivisme yang menekankan peran aktif peserta didik dalam membangun pengetahuan berdasarkan pengalaman belajar yang diperoleh (Rizki *et al.*, 2025). Dalam pembelajaran menulis narasi, visualisasi yang konkret dan interaktif dapat membantu peserta didik menghubungkan hasil pengamatan dengan ide yang akan dituangkan ke dalam tulisan. Kehadiran objek AR yang ditampilkan secara lebih nyata memberikan stimulus yang mendukung pengembangan imajinasi dan kreativitas dalam menyusun cerita (Dewi, 2023). Dengan demikian, hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa media pembelajaran berbantuan AR melalui aplikasi Quiver memiliki potensi yang relevan untuk mendukung dan meningkatkan kualitas pembelajaran menulis karangan narasi di sekolah dasar.

Perancangan (*Design*)

Tahap *design* dilakukan dengan merancang media pembelajaran berbantuan *Augmented Reality* (AR) melalui aplikasi Quiver berdasarkan hasil analisis kebutuhan. Perancangan diawali dengan menentukan tujuan pembelajaran, menyusun materi menulis karangan narasi sesuai capaian pembelajaran Fase B,

serta membuat konsep media yang mengintegrasikan stimulus visual dengan aktivitas menulis narasi.

Proses desain media dimulai dengan pembuatan ilustrasi menggunakan aplikasi Canva. Tahap pertama adalah menyiapkan kanvas kosong sebagai dasar pembuatan desain. Selanjutnya dibuat sketsa utama berupa objek rumah, kemudian ditambahkan unsur lingkungan seperti pohon, pagar, rumput, jalan setapak, hewan, matahari, awan, dan burung sehingga membentuk ilustrasi yang kontekstual dan menarik. Setelah desain selesai, media dilengkapi dengan identitas peserta didik serta QR Code yang terhubung dengan aplikasi Quiver sehingga gambar dapat dipindai dan ditampilkan dalam bentuk objek tiga dimensi. Hasil akhir tahap ini berupa lembar media pembelajaran yang siap digunakan pada proses pengembangan dan implementasi.

Secara teoretis, rancangan media ini sejalan dengan pendekatan pembelajaran yang berorientasi pada peserta didik, di mana peserta didik berperan aktif dalam membangun pengetahuannya melalui pengalaman belajar. Media tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian informasi, tetapi juga sebagai stimulus yang mendorong kreativitas, imajinasi, dan partisipasi aktif dalam proses menulis narasi (Ali *et al.*, 2024). Dengan demikian, tahap desain telah menghasilkan rancangan media pembelajaran berbantuan Augmented Reality (AR) melalui aplikasi Quiver yang sesuai dengan karakteristik peserta didik Fase B serta mendukung pencapaian tujuan pembelajaran secara efektif.



1 lembar gambar telah dirancang diintegrasikan dengan aplikasi Quiver sebagai platform Augmented Reality. Integrasi dilakukan dengan menyiapkan aplikasi Quiver pada perangkat seluler dan memastikan lembar media dapat dipindai sehingga menghasilkan visualisasi objek tiga dimensi sebagai stimulus dalam kegiatan menulis karangan narasi.



Gambar 4.
Pemindaian gambar melalui aplikasi Quiver

Pengembangan (*Development*)

Tahap *development* dilakukan dengan mengembangkan media pembelajaran berbantuan *Augmented Reality* (AR) melalui aplikasi Quiver, kemudian menguji tingkat validitas produk melalui penilaian dua validator, yaitu ahli bahasa dan ahli media. Validasi bertujuan untuk menilai kelayakan media dari aspek kebahasaan, tampilan, interaktivitas, dan kesesuaian dengan tujuan pembelajaran. Ahli bahasa menyarankan perbaikan pada instruksi penulisan pada media agar lebih mudah dipahami peserta didik, sedangkan ahli media menyarankan penyesuaian ukuran QR Code dan pewarnaan gambar agar proses pemindaian lebih optimal. Kedua masukan tersebut ditindaklanjuti oleh penulis sebelum media diujicobakan kepada peserta didik.

Tabel 1.

Validasi Ahli Bahasa dan Media

Validator	Persentase (%)	Kategori
Ahli Bahasa	67,85	Valid
Ahli Media	71,66	Sangat Valid

Sumber: Data Primer (Hasil Validasi Ahli Bahasa dan Media)

Hasil validasi menunjukkan bahwa media memperoleh persentase 67,85% dari ahli bahasa dengan kategori valid, sedangkan hasil validasi ahli media memperoleh persentase 71,66% dengan kategori sangat valid. Perbedaan tingkat validitas antara ahli bahasa (67,85%) dan ahli media (71,66%) mengindikasikan bahwa aspek kebahasaan pada media masih memerlukan penyempurnaan lebih lanjut dibandingkan aspek visual/interaktivitasnya, sehingga revisi selanjutnya perlu difokuskan pada kualitas instruksi tertulis dalam media. Ahli bahasa menyarankan perbaikan pada instruksi penulisan pada media agar lebih mudah dipahami peserta didik, sedangkan ahli media menyarankan penyesuaian

ukuran QR Code dan pewarnaan gambar agar proses pemindaian lebih optimal. Kedua masukan tersebut ditindaklanjuti penulis sebelum media diujicobakan kepada peserta didik. Berdasarkan hasil tersebut, media dinyatakan layak digunakan setelah dilakukan penyempurnaan sesuai masukan validator. Revisi yang dilakukan berfokus pada peningkatan kemudahan akses media secara daring serta penyesuaian gambar agar lebih kontekstual dengan lingkungan peserta didik.

Hasil ini didukung oleh penelitian Hermawan dan Hadi, yang menyebutkan bahwa media AR dapat memperkaya proses menulis ketika visualisasi dan petunjuk belajar dirancang dengan baik (Hermawan & Hadi, 2024b). Selain itu, penelitian yang menegaskan bahwa keberhasilan AR bergantung pada desain yang sederhana, jelas, dan sesuai kebutuhan pengguna. Oleh karena itu, pengembangan berbantuan AR Quiver dalam penelitian ini sudah berada pada jalur yang tepat.

Implementasi (*Implementation*)

Tahap *implementation* dilakukan melalui uji praktikalitas untuk mengetahui kemudahan penggunaan media pembelajaran berbantuan *Augmented Reality* (AR) melalui aplikasi Quiver oleh guru dan peserta didik. Hasil uji kepraktisan diperoleh melalui angket respon kepraktisan yang diisi oleh guru dan peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran berbantuan AR Quiver, mencakup aspek kemudahan penggunaan, tampilan media, dan keterbantuan dalam proses pembelajaran menulis narasi menunjukkan bahwa media memperoleh persentase kepraktisan sebesar 87,5% dari guru dengan kategori sangat praktis. Sementara itu, hasil uji praktikalitas oleh 23 peserta didik memperoleh rata-rata persentase 77,8% dengan kategori praktis.

Tabel 2.
Hasil uji Praktikalitas Guru dan Peserta Didik

Responden	Persentase (%)	Kategori
Guru	87,50	Sangat Praktis
Peserta Didik (n = 23)	77,80	Praktis

Sumber: Data Primer (Hasil Uji Praktikalitas Guru dan Peserta Didik)

Hasil tersebut menunjukkan bahwa media mudah digunakan, membantu pelaksanaan pembelajaran menulis karangan narasi, serta dapat diterapkan secara efektif dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, media pembelajaran berbantuan AR melalui aplikasi Quiver memenuhi aspek kepraktisan dan layak digunakan di kelas.

Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian Radu yang menunjukkan bahwa penggunaan *Augmented Reality* (AR) dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik melalui pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik (Radu *et al.*, 2022). Selain itu, AR dinilai efektif diterapkan pada jenjang sekolah dasar karena mampu membantu peserta didik memahami konsep melalui visualisasi yang lebih konkret. Temuan tersebut mendukung hasil implementasi penelitian

ini yang menunjukkan bahwa media AR Quiver dapat meningkatkan partisipasi dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran menulis karangan narasi.

Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap *evaluation* dilakukan untuk menilai efektivitas media pembelajaran berbantuan *Augmented Reality* (AR) melalui aplikasi Quiver berdasarkan penilaian guru dan hasil pretest-posttest peserta didik.

Tabel 3.
Hasil Penilaian Efektivitas Oleh Guru

Responden	Persentase (%)	Kategori
Guru	88,00	Sangat Efektif

Sumber: Data Primer (Hasil Penilaian Efektivitas Oleh Guru)

Hasil penilaian guru menunjukkan persentase efektivitas sebesar 88,0% dengan kategori sangat efektif, yang mengindikasikan bahwa media mampu meningkatkan keaktifan peserta didik, mempermudah penyampaian materi, serta membantu pengembangan ide dalam menulis karangan narasi.

Tabel 4.
Hasil Kemampuan Narasi Peserta Didik Setelah diberikan gambar 3D

Indikator	Pretest	Posttest
Nilai Terendah	50	62
Nilai Tertinggi	72	100
Jumlah Nilai	1.398	2.027
Rata-rata (%)	60,78	88,13
Kategori	Cukup	Sangat Baik

Sumber: Data Primer (Hasil Kemampuan Narasi Peserta Didik Setelah Diberikan gambar 3D)

Hasil pretest-posttest menunjukkan adanya peningkatan kemampuan menulis karangan narasi setelah penggunaan media. Rata-rata nilai peserta didik meningkat dari 60,78% pada pretest (kategori cukup) menjadi 88,13% pada posttest (kategori sangat baik). Temuan tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran berbantuan AR melalui aplikasi Quiver efektif meningkatkan kemampuan menulis karangan narasi peserta didik Fase B SDN 033 Tarobok.

Hasil tersebut didukung oleh penelitian Sari *et al*, yang menunjukkan bahwa AR dapat membantu peserta didik mengorganisasi ide dan meningkatkan kualitas tulisan. Selain itu, penelitian menyatakan bahwa AR efektif digunakan di sekolah dasar karena meningkatkan motivasi, pemahaman, dan hasil belajar (Tarmidzi *et al.*, 2025). Dengan demikian, evaluasi dalam penelitian ini memperkuat bukti bahwa Quiver layak dikembangkan sebagai media pembelajaran menulis narasi.

D. Kesimpulan

Penelitian dan pengembangan ini berhasil menghasilkan media pembelajaran berbantuan *Augmented Reality* (AR) melalui aplikasi Quiver untuk meningkatkan kemampuan menulis karangan narasi peserta didik Fase B SDN 033 Tarobok Kabupaten Luwu Utara dengan menggunakan model ADDIE.

Media dikembangkan berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang menunjukkan bahwa peserta didik memerlukan media pembelajaran yang lebih interaktif untuk membantu mengembangkan ide dan menyusun karangan narasi. Hasil validasi menunjukkan bahwa media memenuhi kriteria kelayakan dengan kategori valid hingga sangat valid, sedangkan hasil uji praktikalitas memperoleh kategori praktis hingga sangat praktis, sehingga media layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa media pembelajaran berbantuan AR melalui aplikasi Quiver efektif meningkatkan kemampuan menulis karangan narasi peserta didik. Hal ini ditunjukkan oleh penilaian efektivitas guru yang mencapai 88,0% (kategori sangat efektif) serta peningkatan rata-rata hasil belajar peserta didik dari 60,78% pada pretest menjadi 88,13% pada posttest. Dengan demikian, media pembelajaran berbantuan AR melalui aplikasi Quiver dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang inovatif untuk mendukung pembelajaran menulis karangan narasi di sekolah dasar.

E. Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Palopo, Kepala SDN 033 Tarobok Kabupaten Luwu Utara, guru kelas, validator ahli, serta seluruh peserta didik yang telah memberikan dukungan, izin, masukan, dan kerja sama selama pelaksanaan penelitian sehingga penelitian ini dapat diselesaikan dengan baik.

Daftar Pustaka

- Ali, A., Maniboey, L. C., Megawati, R., Djarwo, C. F., & Listiani, H. (2024). *Media Pembelajaran Interaktif: Teori Komprehensif dan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Ali, A., Venica, S. D., Aini, W., & Hidayat, A. F. (2025). Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Journal of Information System and Education Development*, 3(1), 1–6. <https://doi.org/10.62386/jised.v3i1.115>
- Chadijah, S. (2022). Upaya Meningkatkan Aktivitas Dan Kemampuan Menulis Karangan Narasi Melalui Penggunaan Media Gambar Seri Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Al-Amar: Ekonomi Syariah, Perbankan Syariah, Agama Islam, Manajemen Dan Pendidikan*, 3(2), 158–169.
- Dewi, A. C. (2023). Peran Media Visual Dalam Mengembangkan Keterampilan Menulis Teks Narasi Dan Deskripsi Di Sekolah. *Journal Of Humanities*, 1(3).
- Fitriah, F., Maharani, J. M., Novaliana, S., Ni'mah, W., Suriansyah, A., & Rafianti, W. R. (2025). Studi Literatur: Perbandingan Penggunaan Media Pembelajaran Digital dan Konvensional terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar. *MARAS: Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 3(4), 1680–1687. <https://doi.org/10.60126/maras.v3i4.1376>
- Hermawan, A., & Hadi, S. (2024a). Realitas Pengaruh Penggunaan Teknologi Augmented Reality dalam Pembelajaran terhadap Pemahaman Konsep

- Siswa. *Jurnal Simki Pedagogia*, 7(1), 328–340.
<https://doi.org/10.29407/jsp.v7i1.694>
- Isnawati, I., Jalinus, N., & Risfendra, R. (2020). Analisis Kemampuan Pedagogi Guru SMK yang sedang Mengambil Pendidikan Profesi Guru dengan Metode Deskriptif Kuantitatif dan Metode Kualitatif. *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional Dan Teknologi*, 20(1), 37–44.
<https://doi.org/10.24036/invotek.v20i1.652>
- Kisno, K., & Fatmawati, N. (2023). Difusi Inovasi Aplikasi Quiver 3-D Berbasis Teknologi Augmented Reality Pada Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini. *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4(2), 29–48.
<https://doi.org/10.19105/kiddo.v4i2.9929>
- Korniawan, I., Andra, V., & Friantary, H. (2026). Pemanfaatan Aplikasi Canva Berbasis Fitur Storyboarding untuk Mengatasi Kesulitan Strukturasi Alur dalam Menulis Teks Fabel Siswa Kelas VIII SMP Negeri 15 Kota Bengkulu. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(02), 300–310.
<https://doi.org/10.23969/jp.v11i02.54233>
- Milala, H. F., Endryansyah, E., Joko, J., & Agung, A. I. (2022). Keefektifan Dan Kepraktisan Media Pembelajaran Menggunakan Adobe Flash Player. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 11(02), 195–202.
<https://doi.org/10.26740/jpte.v11n02.p195-202>
- Mukti, B. H., & Isdaryanti, B. (2025a). Pengembangan Komik Digital Berbantuan Augmented Reality untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep dan Hasil Belajar Materi Lapisan Bumi Kelas V. *JagoMIPA: Jurnal Pendidikan Matematika Dan IPA*, 5(2), 570–584.
<https://doi.org/10.53299/jagomipa.v5i2.1703>
- Mukti, B. H., & Isdaryanti, B. (2025a/2025b). Pengembangan Komik Digital Berbantuan Augmented Reality untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep dan Hasil Belajar Materi Lapisan Bumi Kelas V. *JagoMIPA: Jurnal Pendidikan Matematika Dan IPA*, 5(2), 570–584.
<https://doi.org/10.53299/jagomipa.v5i2.1703>
- Muti, I., Hasyim, D. M., Ummah, S. S., Anwar, S., & Hilman, C. (2022). *Pemanfaatan Teknologi Pembelajaran Berbasis Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran Interaktif Era Metaverse*.
- Nurlatipah, N., Juanda, A., & Maryuningsih, Y. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Sains Yang Disertai Foto Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Vii Smpn 2 Sumber Pada Pokok Bahasan Ekosistem. *Scientiae Educatia: Jurnal Pendidikan Sains*, 4(2).
<https://doi.org/10.24235/sc.educatia.v4i2.491>
- Putri, J., Syarfuni, & Mahmud, T. (2026). Pengaruh Media Pembelajaran Augmented Reality Berbasis Kartu Pada Mata Pelajaran Ips Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Iii Sd Negeri 69 Banda Aceh. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(01), 20–32. <https://doi.org/10.23969/jp.v11i01.43090>
- Radu, I., Joy, T., Bott, I., Bowman, Y., & Schneider, B. (2022). A Survey of Educational Augmented Reality in Academia and Practice: Effects on Cognition, Motivation, Collaboration, Pedagogy and Applications. *2022 8th International Conference of the Immersive Learning Research Network (iLRN)*, 1–8.
<https://doi.org/10.23919/iLRN55037.2022.9815979>

- Ramadhani, S. P., Ms, Z., & Fahrurrozi, F. (2021). Analisis Kebutuhan Desain Pengembangan Model IPA Berbasis Project Based Learning untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1819–1824. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1047>
- Riska, N. V., & Rahmawati, F. P. (2022). Desain Model Pembelajaran Kontekstual Berbasis Metode Concept Sentence dengan Media Foto Berseri dalam Keterampilan Menulis Narasi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5827–5838. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3129>
- Rizki, S. A., Bik, M. T. N., & Susanti, E. (2025). *Teori Belajar Konstruktivisme*. 4. Robbiatna, L., & Subrata, H. (2019). Efektivitas Penggunaan Media Kartu Bergambar Pada Keterampilan Menulis Narasi Siswa Kelas V Sdn Kebraon 1436 Surabaya. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(1). <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/26809>
- Saeiful, A. (2025). *Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality Berbasis Pendekatan Saintifik Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah* [Masters, Universitas Lampung]. <https://digilib.unila.ac.id/92446/>
- Siregar, T., & Rhamayanti, Y. (2025). Implementasi Pengembangan Model ADDIE pada Dunia Pendidikan. *Jurnal Hasil Penelitian Dan Pengembangan (JHPP)*, 3(2), 85–100. <https://doi.org/10.61116/jhpp.v3i2.561>
- Tanjung, S., Nasution, Y. N., & Nurbaiti, N. (2022). Peningkatan Minat Belajar Materi Menyebutkan Tokoh Dalam Dongeng Melalui Model Active Learning Pada Siswa Kelas 1 Sd Negeri 084089 Sibolga. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)*, 2(4), 324–329. <https://doi.org/10.37081/jipdas.v2i4.1211>
- Tarigan, Y. H. B., Cipta, N. H., & Rokmanah, S. (2023). Pentingnya Keterampilan Berbahasa Indonesia Pada Kegiatan Pembelajaran Sekolah Dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(5), 829–842. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i5.2032>
- Tarmidzi, T., Andari, K. D. W., Sari, A., Nuryanti, M., Arfiyanti, R., & Noto, M. S. (2025). Augmented Reality and Its Use in Elementary School Education: A Systematic Literature Review. *Jurnal Prima Edukasia*, 13(1), 128–145. <https://doi.org/10.21831/jpe.v13i1.75094>
- Wati, S. H., & Sudigdo, A. (2019). Keterampilan Menulis Karangan Narasi Sejarah Melalui Model Pembelajaran Mind Mapping Bagi Siswa Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional PGSD UST*. <https://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/sn-pgsd/article/view/4760>

