



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TEKS DESKRIPSI BERBASIS
ASSEMBLR EDU BERMUATAN KEARIFAN BUDAYA LOKAL
KALIMANTAN TENGAH PADA SISWA KELAS XII**

Ruliyani¹, Hari Sunaryo², Hari Windu Asrini³

Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia, Universitas Muhammadiyah Malang^{1,2,3}

Email ruliyani93@guru.sma.belajar.id harisunaryo@umm.ac.id hariwindu@umm.ac.id

Diterima: 28/2/2026; Direvisi: 10/3/2026; Diterbitkan: 15/3/2026

ABSTRAK

Pembelajaran menulis teks deskripsi di SMA menuntut kemampuan siswa dalam mengamati objek secara rinci, mengembangkan imaji, dan menuangkannya ke dalam bahasa tulis yang runtut dan bermakna. Namun, praktik pembelajaran di sekolah masih didominasi penggunaan media konvensional yang kurang mendukung visualisasi objek secara konkret dan kontekstual, sehingga berdampak pada rendahnya kualitas teks deskripsi yang dihasilkan siswa. Selain itu, potensi kearifan budaya lokal sebagai sumber belajar autentik belum dimanfaatkan secara optimal. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran teks deskripsi berbasis *Assemblr Edu* bermuatan kearifan budaya lokal Kalimantan Tengah serta menguji kelayakan dan efektivitas penggunaannya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas XII SMA. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan (Research and Development) dengan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian melibatkan guru Bahasa Indonesia dan siswa kelas XII di SMA Muhammadiyah 1 Palangka Raya dan SMA NU Palangka Raya. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, angket, dan tes menulis teks deskripsi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan sangat layak berdasarkan validasi ahli media, ahli materi, dan praktisi pembelajaran. Hasil uji coba lapangan menunjukkan bahwa media pembelajaran efektif meningkatkan kemampuan menulis teks deskripsi siswa, ditandai dengan peningkatan kualitas struktur, kelengkapan deskripsi, dan keterkaitan isi teks dengan konteks budaya lokal. Dengan demikian, media pembelajaran teks deskripsi berbasis *Assemblr Edu* bermuatan kearifan budaya lokal Kalimantan Tengah layak dan efektif digunakan sebagai alternatif media pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA.

Kata Kunci: *teks deskripsi, Assemblr Edu, kearifan budaya lokal*

ABSTRACT

Teaching descriptive text writing in senior high schools requires students to observe objects in detail, develop imagery, and express their observations in coherent and meaningful written language. However, classroom practices are still dominated by conventional learning media that do not adequately support concrete and contextual visualization, resulting in low-quality descriptive texts produced by students. In addition, the potential of local cultural wisdom as an authentic learning resource has not been optimally utilized. This study aimed to develop descriptive text learning media based on *Assemblr Edu* integrated with the local cultural wisdom of Central Kalimantan and to examine its feasibility and effectiveness in Indonesian language learning for twelfth-grade students. This study employed a research and development approach using the ADDIE model, which includes analysis, design, development,



implementation, and evaluation stages. The research subjects involved Indonesian language teachers and twelfth-grade students at SMA Muhammadiyah 1 Palangka Raya and SMA NU Palangka Raya. Data were collected through observation, interviews, questionnaires, and descriptive writing tests. The results showed that the developed learning media were categorized as highly feasible based on validation by media experts, subject-matter experts, and teaching practitioners. The field trial results indicated that the media were effective in improving students' descriptive writing skills, as reflected in better text structure, more detailed descriptions, and stronger relevance to local cultural contexts. Therefore, descriptive text learning media based on *Assemblr Edu* integrated with Central Kalimantan local cultural wisdom are feasible and effective for use in Indonesian language learning at the senior high school level.

Keywords: *descriptive text, Assemblr Edu, local cultural wisdom*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital saat ini telah memicu pergeseran paradigma yang sangat mendasar dalam ekosistem pembelajaran di jenjang sekolah menengah atas. Kondisi ini menuntut adanya penguatan literasi abad kedua puluh satu yang lebih adaptif, khususnya dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Karakteristik siswa masa kini didominasi oleh kelompok *digital native* yang sangat terbiasa dengan rangsangan visualisasi, pola interaksi yang serba cepat, serta ketergantungan yang tinggi pada teknologi dalam rutinitas harian mereka (Kardika et al., 2023; Marwani et al., 2022; Wahyudi, 2023). Namun, ironisnya, realitas di dalam ruang kelas sering kali menunjukkan kontras yang tajam karena praktik pengajaran masih terjebak pada metode konvensional yang kaku dan sepenuhnya berpusat pada peran guru. Lingkungan belajar yang statis ini menyebabkan tingkat keterlibatan siswa menjadi sangat rendah dan pasif. Akibatnya, kemampuan siswa dalam mengeksplorasi sekaligus mengembangkan gagasan secara kreatif serta kontekstual menjadi sangat terbatas. Kesenjangan antara gaya belajar generasi baru dan metode lama ini menciptakan hambatan besar dalam mencapai kompetensi literasi yang diharapkan. Pendidik dituntut untuk segera merumuskan strategi baru yang mampu menjembatani kebutuhan teknologi siswa dengan esensi pembelajaran bahasa agar proses transfer ilmu pengetahuan tetap relevan dan menarik bagi mereka yang hidup di era informasi yang serba cepat (Budi et al., 2024; Genma & Zulfikasari, 2026; Lestari et al., 2025).

Salah satu kompetensi esensial yang harus dikuasai siswa dalam kurikulum Bahasa Indonesia adalah kemampuan menyusun teks deskripsi secara mendalam. Jenis teks ini mewajibkan setiap siswa untuk memiliki ketajaman dalam mengamati objek secara rinci, memvisualisasikannya dalam pikiran, serta menuangkan seluruh hasil pengamatan tersebut ke dalam bahasa tulis yang runtut dan berjiwa. Secara ideal, proses pembelajaran teks deskripsi seharusnya memberikan ruang yang sangat luas bagi siswa untuk bereksplorasi secara bebas, mengasah daya imajinasi, dan menghubungkan materi pelajaran dengan lingkungan nyata di sekitar mereka. Namun, temuan empiris di lapangan mengungkap adanya jurang pemisah yang lebar antara ekspektasi kurikulum dengan kenyataan praktik instruksional yang berlangsung saat ini. Siswa kerap kali terjebak dalam kesulitan saat berusaha membangun imaji mental atau memerinci objek secara detail karena keterbatasan media pembelajaran yang mampu mendukung visualisasi objek secara konkret di dalam kelas. Tanpa adanya stimulus visual yang kuat, tulisan siswa cenderung menjadi dangkal dan tidak koheren. Kebutuhan akan media inovatif yang mampu menghadirkan objek nyata ke dalam ruang imajinasi siswa menjadi sangat mendesak demi meningkatkan kualitas luaran tulisan deskriptif mereka agar menjadi lebih



hidup dan bermakna secara tekstual (Ahmed & Kumalasari, 2023; Fauzan et al., 2025; Gobel et al., 2026; Inzhagi et al., 2025).

Kesenjangan dalam proses pembelajaran ini menjadi semakin nyata ketika materi teks deskripsi gagal mengintegrasikan konteks kearifan budaya lokal ke dalam ruang kelas. Padahal, kekayaan budaya daerah memiliki potensi luar biasa sebagai sumber belajar yang bersifat autentik karena memiliki kedekatan emosional dan pengalaman langsung dengan peserta didik. Di wilayah Kalimantan Tengah, misalnya, berbagai unsur kearifan lokal seperti arsitektur megah Rumah Betang, detail rumit pakaian adat Dayak, hingga keunikan alat musik tradisional merupakan objek nyata yang kaya akan detail visual serta nilai-nilai luhur. Namun, sangat disayangkan bahwa objek-objek berharga tersebut jarang sekali dimanfaatkan secara optimal sebagai bahan praktik menulis teks deskripsi di sekolah. Hal ini menyebabkan aktivitas pembelajaran terasa gersang, kurang kontekstual, dan secara perlahan menghilangkan peluang emas untuk menumbuhkan rasa apresiasi serta kebanggaan siswa terhadap identitas budaya daerahnya sendiri. Jika pendidikan terus mengabaikan elemen lokal, maka siswa tidak hanya akan kesulitan dalam menulis secara teknis, tetapi juga akan mengalami krisis identitas kultural. Oleh karena itu, diperlukan sebuah jembatan teknologi yang mampu menghidupkan kembali nilai-nilai kedaerahan tersebut dalam sebuah kerangka pembelajaran bahasa yang modern dan bermakna bagi generasi muda yang sangat akrab dengan dunia digital (Darihastining et al., 2023; Halil et al., 2024; Napitupulu & Situmorang, 2022).

Menanggapi tantangan tersebut, berbagai kajian ilmiah dalam satu dekade terakhir secara konsisten membuktikan bahwa pemanfaatan teknologi visual dan interaktif mampu meningkatkan partisipasi aktif serta mutu pembelajaran menulis secara signifikan. Salah satu media mutakhir yang dinilai sangat efektif adalah *Augmented Reality* atau teknologi kenyataan tertambah. Media ini mampu membantu siswa memahami berbagai objek secara konkret melalui visualisasi *three-dimensional* yang bersifat interaktif dan dinamis. Penggunaan teknologi ini dilaporkan tidak hanya mampu memacu motivasi dan tingkat partisipasi siswa di kelas, tetapi juga memperkuat kapasitas imajinasi serta kemampuan dalam mengorganisasikan ide-ide kreatif menjadi sebuah tulisan deskriptif yang solid. Salah satu platform digital yang kini mulai banyak diadopsi dalam dunia pendidikan global adalah *Assemblr Edu*. Perangkat ini memungkinkan penyajian berbagai objek tiga dimensi secara fleksibel dan sangat mudah diakses melalui perangkat seluler maupun komputer jinjing. Keunggulan platform ini terletak pada kemampuannya menyajikan detail visual yang akurat, sehingga sangat relevan digunakan untuk membantu siswa yang kesulitan dalam memvisualisasikan objek yang kompleks. Integrasi teknologi semacam ini menjadi kunci dalam menciptakan atmosfer belajar yang lebih hidup dan sesuai dengan perkembangan karakteristik kognitif siswa di era modern.

Meskipun potensi teknologi ini sangat besar, kajian yang secara khusus mengintegrasikan platform *Assemblr Edu* dengan materi teks deskripsi berbasis kearifan budaya lokal masih tergolong sangat terbatas. Mayoritas penelitian terdahulu lebih banyak menitikberatkan pada rumpun mata pelajaran sains atau sekadar pengenalan objek secara umum, tanpa mengaitkan teknologi tersebut dengan penguatan keterampilan berbahasa dan internalisasi nilai budaya secara spesifik. Oleh karena itu, terdapat celah penelitian yang sangat krusial untuk segera diisi melalui pengembangan media pembelajaran yang tidak hanya mengadopsi kecanggihan *Augmented Reality*, tetapi juga berakar kuat pada konteks budaya lokal siswa. Penelitian ini menawarkan sebuah nilai inovasi yang orisinal berupa pengembangan media teks deskripsi yang memuat kekayaan kultural Kalimantan Tengah dalam format digital interaktif. Nilai kebaruan riset ini terletak pada sinergi harmonis antara teknologi



canggih dengan konten lokal sebagai sumber belajar utama dalam pembelajaran menulis di tingkat sekolah menengah atas. Melalui pendekatan ini, diharapkan dapat tercipta kontribusi teoretis maupun praktis dalam membangun model pembelajaran Bahasa Indonesia yang lebih kontekstual, inovatif, serta sangat relevan dengan karakteristik unik generasi masa kini. Transformasi ini menjadi langkah strategis untuk memastikan pendidikan tetap berwibawa di tengah gempuran arus digital.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan (Research and Development/R&D) yang bertujuan menghasilkan media pembelajaran teks deskripsi berbasis *Assemblr Edu* bermuatan kearifan budaya lokal Kalimantan Tengah serta menguji kelayakan dan efektivitas penggunaannya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA. Model pengembangan yang diterapkan adalah ADDIE, yang meliputi tahapan analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Tahap analisis dilakukan melalui studi lapangan dengan wawancara dan observasi terhadap guru dan siswa untuk mengidentifikasi permasalahan pembelajaran teks deskripsi, kebutuhan media, serta karakteristik peserta didik. Selain itu, dilakukan kajian dokumen kurikulum dan materi pembelajaran untuk memastikan kesesuaian media dengan capaian pembelajaran fase F.

Tahap perancangan difokuskan pada penyusunan desain media pembelajaran berbasis *Assemblr Edu*. Pada tahap ini dirancang struktur konten media yang meliputi pengantar, tujuan pembelajaran, materi teks deskripsi, contoh teks berbasis budaya lokal Kalimantan Tengah, lembar kerja peserta didik (LKPD), asesmen, dan refleksi pembelajaran. Objek budaya lokal seperti Rumah Betang, pakaian adat Dayak, dan alat musik tradisional dijadikan konten visual utama dalam bentuk objek tiga dimensi. Tahap pengembangan dilakukan dengan membuat prototipe media pembelajaran menggunakan platform *Assemblr Edu*. Produk yang telah dikembangkan selanjutnya divalidasi oleh ahli media, ahli materi Bahasa Indonesia, dan praktisi pembelajaran. Validasi bertujuan menilai kelayakan media dari aspek tampilan, isi, kebahasaan, dan kesesuaian pembelajaran. Saran dan masukan dari para validator digunakan sebagai dasar revisi produk. Tahap implementasi dilakukan melalui uji coba lapangan pada siswa kelas XII di SMA Muhammadiyah 1 Palangka Raya sebanyak 21 siswa dan SMA NU Palangka Raya sebanyak 9 siswa. Uji coba bertujuan untuk mengetahui keterterimaan, kepraktisan, dan efektivitas media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran teks deskripsi. Tahap evaluasi dilakukan dengan menganalisis hasil penilaian, respons siswa, serta temuan selama uji coba lapangan. Evaluasi digunakan untuk menyempurnakan media pembelajaran agar sesuai dengan kebutuhan pembelajaran dan tujuan penelitian.

Jenis data yang dikumpulkan meliputi data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh melalui observasi, wawancara, dan komentar terbuka dari validator dan siswa, sedangkan data kuantitatif diperoleh dari hasil angket penilaian dan tes hasil belajar. Instrumen pengumpulan data meliputi pedoman wawancara, lembar observasi, angket penilaian, dan tes menulis teks deskripsi. Teknik analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Data kualitatif dianalisis dengan menelaah respons dan masukan untuk memperbaiki kualitas media, sedangkan data kuantitatif dianalisis menggunakan persentase skor untuk menentukan tingkat kelayakan dan efektivitas media pembelajaran yang dikembangkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN



Hasil

A. Tahap Analisis Kebutuhan

Tahap analisis kebutuhan dilakukan sebagai langkah awal dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan menulis teks deskripsi siswa SMA. Analisis ini dilaksanakan melalui observasi dan wawancara dengan guru serta siswa kelas XII di SMA Muhammadiyah 1 Palangka Raya dan SMA NU Palangka Raya. Kegiatan ini bertujuan untuk memperoleh gambaran menyeluruh mengenai kondisi pembelajaran, kendala yang dihadapi, serta kebutuhan nyata guru dan siswa dalam pembelajaran menulis teks deskripsi. Hasil analisis menunjukkan bahwa proses pembelajaran menulis teks deskripsi masih belum memanfaatkan teknologi secara optimal. Guru cenderung menggunakan media pembelajaran konvensional yang bersifat cetak dan statis, dengan sumber belajar yang terbatas pada buku paket. Selain itu, pembelajaran belum mengintegrasikan unsur kearifan budaya lokal Kalimantan Tengah, padahal konteks budaya lokal memiliki potensi besar untuk mendekatkan materi pembelajaran dengan pengalaman nyata siswa.

Dari sisi siswa, ditemukan bahwa mereka mengalami kesulitan dalam menggali ide dan mengembangkan teks deskripsi secara terstruktur dan kohesif. Keterbatasan referensi, kurangnya contoh yang kontekstual, serta minimnya panduan yang sistematis menyebabkan siswa kesulitan menuangkan gagasan ke dalam bentuk tulisan yang utuh. Kondisi ini juga berdampak pada rendahnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran menulis teks deskripsi. Berdasarkan temuan tersebut, diperlukan pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi yang bersifat interaktif, kontekstual, dan aplikatif. Media pembelajaran yang dikembangkan diharapkan mampu mengintegrasikan kearifan budaya lokal Kalimantan Tengah sebagai konteks pembelajaran, membantu siswa menggali dan mengorganisasi ide secara sistematis, serta menyediakan alternatif sumber belajar yang lebih variatif dan menarik. Dengan demikian, media pembelajaran yang dikembangkan diharapkan dapat menjadi solusi atas permasalahan pembelajaran yang dihadapi guru dan siswa, sekaligus mendukung pencapaian tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia secara lebih optimal.

B. Tahap Desain Produk

Desain produk dalam bentuk 3D melalui aplikasi *Assemblr Edu*. Desain terdiri atas beberapa scene. Berikut rancangan media pembelajaran ini berdasarkan tiap scene.

Scene 1: Halaman pembuka yang menampilkan logo, nama instansi, dan dua avatar 3D berpakaian adat Kalimantan Tengah, dengan iringan musik tradisional Dayak.

Scene 2: Menu utama berisi navigasi ke petunjuk, Capaian Pembelajaran, tujuan pembelajaran, materi teks deskripsi, LKPD, asesmen, dan refleksi pembelajaran.

Scene 4: Penjelasan pengertian teks deskripsi.

Scene 5: Penjelasan struktur teks deskripsi.

Scene 6: Penjabaran ciri-ciri teks deskripsi.

Scene 7: Tujuan penulisan teks deskripsi.

Scene 8: Ragam jenis teks deskripsi.

Scene 9: Contoh teks deskripsi berbasis budaya lokal.

Scene 10: Kaidah kebahasaan dalam teks deskripsi.

Scene 11: Tahapan menulis teks deskripsi secara sistematis.

Scene 12: LKPD interaktif berbasis objek Rumah Betang, pakaian adat Dayak, dan alat musik tradisional sape, yang disajikan dalam bentuk 3D lengkap dengan suara dan visual dari instrumen suku Dayak tersebut.

Scene 13: asesmen pembelajaran teks deskripsi.



Scene 14: Refleksi pembelajaran

Guru dapat membagikannya dalam bentuk publikasi dalam tiga bentuk yaitu *QR Marker*, *Custom Marker*, dan *presenter* jika siswa memilih *QR Marker* maka mereka tinggal menscan *QR Marker* dengan tiga pilihan didalamnya yaitu lihat dalam tiga dimensi, penanda pindai, dan letakan di kamar Anda, siswa dipersilahkan memilih yang mereka sukai, setelah memilih salah satu item tiga dimensi tersebut maka akan muncul berbagai materi dan informasi tentang teks deskripsi beserta tugas yang akan mereka selesaikan

C. Tahap Pengembangan Produk

Kerangka kerja pengembangan media pembelajaran berbasis digital, metode *ADDIE* (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) menjadi pendekatan sistematis yang digunakan untuk memastikan media yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Saat ini, pengembangan media dilakukan pada pengembangan, yang merupakan fase ketiga dalam model *ADDIE*. Pada tahap ini, konsep dan rancangan media yang telah disusun sebelumnya mulai direalisasikan dalam bentuk produk nyata menggunakan platform *Assemblr Edu*. Guru sebagai pengembang konten mulai mengumpulkan dan memproduksi Media Pembelajaran berupa teks, gambar, suara, serta elemen visual lainnya yang akan dimasukkan ke dalam aplikasi untuk menciptakan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality (AR)* yang interaktif dan kontekstual.

Tahap pengembangan produk menggunakan *Assemblr Edu*, proses dimulai dengan membuka aplikasi dan memilih fitur yang mendukung integrasi materi ajar ke dalam lingkungan tiga dimensi. Pengembang kemudian menyusun elemen pembelajaran secara sistematis, menyesuaikan dengan desain yang telah dirancang pada tahap sebelumnya. Penyesuaian dilakukan pada aspek tampilan visual, interaktivitas media, serta kesinambungan konten dengan capaian pembelajaran. Hasil dari tahap ini adalah media pembelajaran yang siap diuji dan diimplementasikan, dengan harapan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa, memberikan pengalaman belajar yang lebih nyata, serta mendukung penerapan pembelajaran yang inovatif dan berorientasi pada kebutuhan siswa.

Tahapan pengembangan media berdasarkan model *ADDIE*, implementasi media pembelajaran menggunakan platform *Assemblr Edu* tidak hanya dilakukan pada tataran teknis, melainkan juga dilengkapi dengan proses validasi oleh ahli materi dan ahli media untuk memastikan kelayakan dan mutu produk yang dihasilkan. Validasi dilaksanakan dalam dua siklus, yaitu sebelum dan sesudah dilakukan revisi, guna menilai keselarasan media terhadap aspek pedagogis, pemanfaatan teknologi, serta isi materi.

1. Hasil Penilaian Validasi Ahli Media

Kelayakan dan kualitas media pembelajaran yang dikembangkan, maka dilakukan validasi oleh ahli media melalui penilaian terhadap beberapa aspek utama. Setiap aspek dinilai berdasarkan indikator yang relevan, guna memperoleh gambaran komprehensif mengenai kekuatan dan kelemahan produk. Berikut deskripsi hasil penilaian ahli media terhadap masing-masing aspek yang telah divalidasi

Tabel 1 Validasi Ahli Media Sebelum Revisi

No	Indikator	Skor	Kategori
1	Kesesuaian fitur media dengan tujuan pembelajaran	4	Sangat Layak
2	Kemudahan navigasi dan interaksi pengguna	3	Layak
3	Konsistensi tampilan dan layout	3	Layak



4	Kualitas visual (gambar, ilustrasi, animasi)	3	Layak
5	Keterpaduan audio dan visual	3	Layak
6	Interaktivitas (AR, klik, eksplorasi)	3	Layak
7	Feedback dan refleksi	3	Layak
8	Kesesuaian media dengan budaya lokal	4	Sangat Layak
9	Kepraktisan penggunaan guru	3	Layak
10	Keandalan teknis (stabilitas, loading)	3	Layak
11	Kesesuaian media dengan karakteristik siswa	3	Layak
12	Integrasi teknologi pembelajaran	3	Layak
13	Penguatan motivasi belajar	3	Layak
14	Mendukung diferensiasi pembelajaran	3	Layak
15	Kesesuaian etika dan hak cipta	4	Sangat Layak
16	Efektivitas media dalam mendukung capaian pembelajaran	3	Layak
17	Kemudahan integrasi dengan strategi guru	3	Layak
18	Stabilitas teknis dan aksesibilitas	3	Layak
Total		60/72 (84%)	Layak

Berdasarkan tabel 1 hasil validasi ahli media, media pembelajaran berbasis *Assemblr Edu* sebelum revisi memperoleh skor total 60 dari 72 yaitu 84% yang masuk ke dalam kategori Layak, dievaluasi menggunakan instrumen sesuai Standar BSNP (2014). Hal ini menyatakan bahwa secara keseluruhan, media sudah layak digunakan dalam pembelajaran teks deskripsi berbasis kearifan budaya lokal. Namun, masih terdapat beberapa aspek yang memerlukan penyempurnaan agar pengalaman belajar menjadi lebih efektif, interaktif, dan sesuai tujuan pembelajaran teks deskripsi berbasis kearifan budaya lokal.

Tabel 2 . Validasi Ahli Media Sesudah Revisi

No	Indikator	Skor	Kategori	TL
1	Kesesuaian fitur media dengan tujuan pembelajaran	4	Sangat Layak	Implementasi
2	Kemudahan navigasi dan interaksi pengguna	4	Sangat Layak	Implementasi
3	Konsistensi tampilan dan layout	4	Sangat Layak	Implementasi
4	Kualitas visual (gambar, ilustrasi, animasi)	4	Sangat Layak	Implementasi
5	Keterpaduan audio dan visual	4	Sangat Layak	Implementasi
6	Interaktivitas (AR, klik, eksplorasi)	4	Sangat Layak	Implementasi
7	Feedback dan refleksi	4	Sangat Layak	Implementasi
8	Kesesuaian media dengan budaya lokal	4	Sangat Layak	Implementasi
9	Kepraktisan penggunaan guru	4	Sangat Layak	Implementasi
10	Keandalan teknis (stabilitas, loading)	3	Layak	Implementasi
11	Kesesuaian media dengan karakteristik siswa	4	Sangat Layak	Implementasi



12	Integrasi teknologi pembelajaran	4	Sangat Layak	Implementasi
13	Penguatan motivasi belajar	4	Sangat Layak	Implementasi
14	Mendukung diferensiasi pembelajaran	4	Sangat Layak	Implementasi
15	Kesesuaian etika dan hak cipta	4	Sangat Layak	Implementasi
16	Efektivitas media dalam mendukung capaian pembelajaran	3	Layak	Implementasi
17	Kemudahan integrasi dengan strategi guru	4	Sangat Layak	Implementasi
18	Stabilitas teknis dan aksesibilitas	4	Sangat Layak	Implementasi
Total		70/72 (97%)	Sangat Layak	Implementasi

Berdasarkan tabel 2 hasil validasi ahli media setelah revisi, produk pembelajaran berbasis *Assemblr Edu* menunjukkan peningkatan kualitas yang signifikan dengan total skor 70 dari 72, atau sekitar 97%, dievaluasi menggunakan instrumen sesuai Standar BSNP (2014). Secara keseluruhan, media telah memenuhi standar kelayakan dan siap digunakan secara optimal dalam pembelajaran teks deskripsi berbasis kearifan budaya lokal. Semua indikator memperoleh skor tinggi, menunjukkan bahwa revisi yang dilakukan berhasil meningkatkan interaktivitas, visualisasi, integrasi teknologi, dan kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran.

2. Hasil Penilaian Validasi Ahli Materi

Validasi oleh ahli materi dilakukan untuk menilai ketepatan, kedalaman, dan kesesuaian isi Media Pembelajaran dengan capaian pembelajaran yang ditetapkan. Penilaian ini mencakup berbagai aspek penting seperti keakuratan materi, relevansi konten, keterpaduan dengan kurikulum, serta kebermanfaatan materi bagi siswa. hasil validasi ahli materi dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Materi Sebelum Dan Sesudah Revisi Aspek Kelayakan Isi

Indikator Kelayakan Isi	Validasi Ahli Materi		Hasil Revisi
	Sebelum	Sesudah	
Kesesuaian materi dengan CP	3	4	Arah dan tujuan pembelajaran menjadi terarah
Keluasan materi	3	4	Cakupan materi lebih representatif
Kedalaman materi	2	4	Pemahaman siswa lebih mendalam
Keakuratan konsep dan definisi	3	4	Konsep lebih jelas dan akurat
Keakuratan data dan fakta	3	4	Validitas materi meningkat
Keakuratan contoh dan kasus	3	4	Pemahaman aplikatif siswa meningkat
Keakuratan gambar dan ilustrasi	3	4	Visual mendukung pemahaman



Indikator Kelayakan Isi	Validasi Ahli Materi		Hasil Revisi
	Sebelum	Sesudah	
Kemutakhiran materi	3	4	Materi sesuai perkembangan teknologi
Keterkaitan budaya lokal	2	4	Identitas lokal pembelajaran kuat
Kemampuan mendorong rasa ingin tahu siswa	2	4	Motivasi dan keaktifan siswa meningkat
Total Skor / Persentase	27/40	40/40	
Presentase	67,5%	100%	
Kategori	Cukup Layak	Sangat Layak	

Berdasarkan hasil validasi ahli materi, aspek kelayakan isi memperoleh skor 27 dari 40 (67,5%) sebelum revisi dengan kategori Cukup Layak. Setelah dilakukan perbaikan sesuai saran validator, skor meningkat menjadi 40 dari 40 (100%) dengan kategori Sangat Layak. Peningkatan ini menunjukkan bahwa materi pembelajaran telah memenuhi seluruh kriteria BSNP terkait kesesuaian, keakuratan, dan kemutakhiran isi.

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Materi Sebelum Dan Sesudah Revisi Aspek Kelayakan Penyajian

Indikator Kelayakan Penyajian	Validasi Ahli Materi		Arah Perubahan	Makna Peningkatan
	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi		
Alur penyajian sistematis	3	4	Meningkat	Urutan materi disusun lebih runtut dan logis sehingga memudahkan alur pemahaman
Keterpaduan komponen media	3	4	Meningkat	Teks, gambar, dan fitur AR terintegrasi sebagai satu kesatuan pembelajaran
Kejelasan tampilan informasi	3	4	Meningkat	Hierarki visual dan tata letak diperjelas sehingga informasi utama mudah dibaca
Penyajian contoh dan ilustrasi	3	4	Meningkat	Visual berfungsi sebagai alat bantu pemahaman konsep, bukan sekadar dekorasi



Indikator Kelayakan Penyajian	Validasi Ahli Materi		Arah Perubahan	Makna Peningkatan
	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi		
Kejelasan instruksi navigasi	3	4	Meningkat	Tersedia petunjuk langkah demi langkah yang sederhana dan mudah diikuti
Umpan balik / refleksi	3	4	Meningkat	Penambahan refleksi membantu siswa menilai tingkat pemahaman belajar
Keterlibatan siswa	3	4	Meningkat	Media lebih interaktif dan memungkinkan partisipasi aktif siswa
Kesesuaian visual dengan materi	3	4	Meningkat	Visual relevan dan mendukung pemahaman konsep pembelajaran
Konsistensi tampilan	3	4	Meningkat	Penyeragaman warna, font, dan tata letak membuat media tampak profesional
Kemudahan dipahami pengguna	3	4	Meningkat	Media dapat digunakan secara mandiri oleh guru maupun siswa
Total Skor	30/40	40/40		
Persentase	75%	100%		
Kategori	Layak	Sangat Layak		

Aspek kelayakan penyajian sebelum revisi memperoleh skor 30 dari 40 (75%), tergolong Layak. Setelah dilakukan revisi sesuai masukan ahli, skor meningkat menjadi 40 dari 40 (100%), dengan kategori Sangat Layak. Hasil ini menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada kejelasan struktur, keterpaduan komponen media, serta kemudahan navigasi bagi pengguna.

**Tabel 5. Hasil Validasi Ahli Materi Sebelum Dan Sesudah Revisi Aspek Kelayakan Bahasa**

Indikator Kelayakan Bahasa	Validasi Ahli Materi		Arah Perubahan	Makna Peningkatan
	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi		
Kesesuaian bahasa dengan siswa	3	4	Meningkat	Bahasa lebih komunikatif dan sesuai kognitif siswa
Struktur kalimat tepat	3	4	Meningkat	Kalimat lebih efektif
Keterbacaan teks	3	4	Meningkat	Redaksi lebih sederhana dan mudah diikuti
Ejaan sesuai PUEBI	3	4	Meningkat	Ejaan konsisten dan profesional
Kesesuaian istilah KBBI	3	4	Meningkat	Istilah akademik lebih tepat dan baku
Kejelasan instruksi bahasa	3	4	Meningkat	Instruksi lebih lugas dan mudah dipahami
Bebas ambiguitas	3	4	Meningkat	Kalimat lebih spesifik dan tidak multitafsir
Bahasa komunikatif	3	4	Meningkat	Gaya bahasa lebih natural dan akademik
Keterpaduan bahasa dan visual	3	4	Meningkat	Narasi selaras dengan ilustrasi
Mudah dipahami mandiri	3	4	Meningkat	Tetap dapat digunakan
Total Skor	30/40	40/40		
Persentase	75%	100%		
Kategori	Layak	Sangat Layak		

Berdasarkan tabel 5 aspek kelayakan bahasa memperoleh skor 30 dari 40 (75%) sebelum revisi dengan kategori Layak. Setelah revisi, seluruh indikator mencapai skor 4 (Sangat Layak), menunjukkan peningkatan dari segi ketepatan bahasa, keterbacaan, dan konsistensi ejaan sesuai standar BSNP. Indikator kesesuaian bahasa dengan siswa meningkat dari 3 menjadi 4, di mana bahasa disesuaikan dengan tingkat kognitif siswa SMA agar mudah dipahami namun tetap akademik. Struktur kalimat tepat juga meningkat dari 3 menjadi 4 karena kalimat disusun lebih efektif dan tidak bertele-tele.



Gambar 1. Tahapan Pengembangan Media

Gambar 1 ini menampilkan tampilan awal media pembelajaran berbasis Assemblr Edu yang dirancang sebagai pintu masuk pembelajaran teks deskripsi bermuatan kearifan budaya lokal Kalimantan Tengah. Pada tahap ini, media menghadirkan suasana pembelajaran yang kontekstual melalui visual panggung virtual dengan latar budaya Dayak, lengkap dengan tokoh adat dan ikon pembelajaran. Tampilan ini berfungsi sebagai tahap orientasi peserta didik untuk membangun minat, kesiapan belajar, serta kesadaran awal terhadap konteks budaya yang akan dipelajari. Secara pedagogis, tahap pembuka ini dirancang untuk menciptakan pengalaman belajar yang imersif, sehingga peserta didik tidak hanya menerima materi secara tekstual, tetapi juga mengalami atmosfer budaya yang relevan dengan objek teks deskripsi yang akan dikembangkan.

D. Tahap Implementasi Produk

Tahap ini setelah dilakukan validasi oleh ahli materi dan media, produk yang dihasilkan dilakukan uji lapangan oleh masing-masing praktisi dalam proses pembelajaran di kelas XII SMA Muhammadiyah 1 Palangka Raya dan kelas XII SMA NU Palangka Raya untuk memastikan produk tersebut sangat efektif dan dapat digunakan. Setelah melakukan percobaan, peserta mengisi kuesioner untuk mengetahui kesesuaian materi. Hasil penerapan materi teks deskripsi tentang kearifan lokal Kalimantan Tengah dengan menggunakan aplikasi Assemblr Edu akan menunjukkan apakah hasil yang dikembangkan layak digunakan dan memberikan feedback dari peserta didik. Dalam validasi praktisi, peneliti memberikan produk yang telah direvisi oleh ahli media.

1. Hasil Penilaian Validasi Praktisi

Validasi praktisi dilakukan oleh guru Bahasa Indonesia dari SMA Muhammadiyah 1 Palangka Raya dan SMA NU Palangka Raya guna menilai keterterapan, kemanfaatan, dan kesesuaian Media Pembelajaran dalam konteks pembelajaran di lapangan. Penilaian ini mencerminkan pandangan langsung dari pengguna yang memahami kebutuhan dan karakteristik siswa secara nyata. Hasil validasi dari para praktisi ini menjadi masukan berharga untuk memastikan bahwa produk yang dikembangkan benar-benar relevan, efektif, dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Tabel 6 . Validasi Guru Bahasa Indonesia Sma Muhammadiyah 1 Palangka Raya

No.	Aspek	Indikator	Skor	Keterangan Validasi
1	Kesesuaian Media	Media sesuai karakteristik siswa	4	Visualisasi dan interaktivitas AR sesuai tingkat kognitif siswa kelas XII dan mudah dipahami.



2	Fungsi Media	Media membantu guru menyampaikan materi	4	Media mendukung penjelasan teks deskripsi secara jelas, terstruktur, dan interaktif.
3	Kebutuhan Siswa	Media sesuai kebutuhan siswa	3	Media memenuhi kebutuhan siswa, namun pada tahap awal diperlukan sedikit bimbingan navigasi.
4	Tujuan Pembelajaran	Tujuan pembelajaran jelas	4	Tujuan pembelajaran ditampilkan secara eksplisit di awal media.
5	Kemudahan penggunaan	Kemudahan penggunaan	4	Navigasi intuitif dan mudah digunakan dengan penyesuaian minor
6	Pemahaman Materi	Media mendukung pemahaman materi	4	Visualisasi AR membantu siswa memahami konsep teks deskripsi.
7	Suasana Belajar	Media meningkatkan suasana belajar	4	Media meningkatkan motivasi dan keaktifan siswa.
8	Daya Tarik	Media menarik perhatian siswa	4	Animasi dan interaktivitas membuat siswa lebih tertarik.
9	Kurikulum	Kesesuaian dengan kurikulum	4	Materi sejalan dengan capaian pembelajaran dan kompetensi.
10	Tampilan	Konsistensi tampilan dan layout	4	Layout, tipografi, dan desain visual konsisten dan mudah dibaca.
11	Integrasi Media	Integrasi audio visual	4	Audio selaras dengan visual sehingga memperkuat pemahaman.
12	Interaktivitas	Interaktivitas siswa	4	Fitur klik, AR, dan latihan interaktif mendorong keterlibatan aktif.
13	Efektivitas	Efektivitas media dalam pembelajaran	4	Media mendukung pencapaian indikator teks deskripsi.
14	Budaya Lokal	Kesesuaian budaya lokal	4	Unsur budaya Kalimantan Tengah



				terintegrasi secara kontekstual.
15	Fleksibilitas	Fleksibilitas penggunaan	4	Media dapat digunakan online.
16	Rasa Ingin Tahu	Penguatan rasa ingin tahu	4	Pertanyaan reflektif dan eksplorasi interaktif.
17	Evaluasi	Kemampuan mendukung evaluasi	4	Tersedia kuis dan latihan interaktif untuk evaluasi pemahaman.
18	Kepraktisan	Efisiensi dan kepraktisan	4	Media efisien, hemat waktu, dan praktis digunakan.

Jumlah Skor: 70 dari 72 (97%), Kategori Sangat Layak

Berdasarkan tabel 6 hasil validasi praktisi pertama dari Guru Bahasa Indonesia SMA Muhammadiyah 1 Palangka Raya, Media Pembelajaran berbasis *Augmented Reality* memperoleh skor total 70 dari 72, atau 97%, sehingga termasuk kategori sangat layak sesuai standar BSNP (2014).

Tabel 7. Hasil Angket Keseluruhan Siswa Sma Nu Palangka Raya

Total Skor	250
Skor Maksimal	288
Persentase Kelayakan Keseluruhan	87%
Kategori	Sangat Layak

Berdasarkan tabel 7 angket disusun berdasarkan delapan aspek penilaian utama yang merepresentasikan persepsi siswa terhadap efektivitas Media Pembelajaran berbasis *Assemblr Edu* dalam mendukung pembelajaran menulis teks deskripsi. Sembilan siswa kelas XII dari SMA NU Palangka Raya menjadi responden. Skor maksimal yang dapat diperoleh seluruh responden adalah 288, dengan total skor aktual mencapai 250, sehingga menghasilkan persentase kelayakan sebesar 87%, yang termasuk dalam kategori Sangat Layak.

E. Implementasi Media Pembelajaran

Gambar-gambar yang disajikan pada bagian ini tidak dimaksudkan sebagai dokumentasi kegiatan semata, melainkan sebagai data pendukung untuk menganalisis proses implementasi media pembelajaran dalam pembelajaran menulis teks deskripsi. Dokumentasi visual ini digunakan untuk memperkuat temuan hasil observasi terkait keterlibatan siswa, penggunaan media dalam proses pembelajaran, serta interaksi siswa dengan media yang dikembangkan. Setiap gambar dipilih secara selektif untuk merepresentasikan tahapan penting dalam implementasi media pembelajaran, mulai dari pengenalan media, proses eksplorasi materi, hingga kegiatan menulis teks deskripsi. Dengan demikian, gambar-gambar tersebut berfungsi sebagai bukti empiris yang menunjukkan bagaimana media pembelajaran digunakan dalam konteks pembelajaran nyata.

F. Dampak Hasil Pembelajaran Melalui Pemanfaatan Media Pembelajaran *Assemblr Edu* Bermuatan Kearifan Lokal Kalimantan Tengah

Peristiwa pembelajaran merupakan rangkaian aktivitas terencana yang dirancang untuk menciptakan interaksi bermakna antara peserta didik, pendidik, dan sumber belajar. Dalam konteks pengembangan media pembelajaran berbasis *Assemblr Edu* bermuatan kearifan lokal Kalimantan Tengah pada siswa kelas XII, peristiwa pembelajaran tidak hanya berorientasi pada



pencapaian kompetensi kognitif, tetapi juga pada penguatan nilai budaya, sikap, serta keterampilan abad ke-21. Pemanfaatan media *Asemblr Edu* sebagai media pembelajaran berbasis teknologi memberikan dampak signifikan terhadap kualitas proses dan hasil pembelajaran, baik selama berlangsungnya kegiatan belajar maupun setelah proses pembelajaran selesai.

Dalam proses pembelajaran, penggunaan media *Asemblr Edu* yang terintegrasi dengan konten budaya Kalimantan Tengah mampu meningkatkan perhatian dan motivasi belajar siswa. Media berbasis augmented reality ini menghadirkan pengalaman belajar yang kontekstual dan visual, sehingga siswa tidak hanya menerima informasi secara verbal, tetapi juga melalui eksplorasi objek tiga dimensi yang merepresentasikan kearifan lokal, seperti budaya, lingkungan, dan nilai-nilai sosial masyarakat Kalimantan Tengah. Hal ini sejalan dengan prinsip pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, di mana siswa berperan aktif dalam membangun pengetahuan melalui pengalaman langsung dan interaksi dengan media pembelajaran.

Pembahasan

Tahap analisis kebutuhan mengungkap bahwa guru di Palangka Raya masih mengandalkan media cetak konvensional yang bersifat statis. Temuan lapangan menunjukkan bahwa siswa kelas 12 sering mengalami hambatan dalam mengorganisasi gagasan deskriptif karena keterbatasan referensi visual. Sebagai solusi, dirancanglah media 3D interaktif yang mencakup 14 *scene* utama dalam aplikasi *Assemblr Edu*. Desain ini mencakup struktur teks, kaidah kebahasaan, hingga lembar kerja interaktif yang mengangkat objek budaya lokal seperti Rumah Betang dan alat musik *sape*. Integrasi teknologi *Augmented Reality* bertujuan memberikan pengalaman belajar imersif yang mendekatkan materi dengan realitas budaya Dayak. Pemanfaatan fitur *QR Marker* dan *Custom Marker* dalam desain memungkinkan fleksibilitas akses materi secara mandiri bagi peserta didik. Proses perancangan ini secara sistematis menggabungkan elemen visual, audio tradisional, dan instruksi penulisan yang runtut. Dengan menghadirkan panggung virtual berbasis kearifan lokal, media ini memposisikan teknologi sebagai jembatan untuk mengeksplorasi identitas budaya Kalimantan Tengah secara mendalam (Aidhi et al., 2023; Bulkani et al., 2021; Jhonathan & Sihombing, 2023; Oktavia & Riyadi, 2024). Model desain ini menjadi landasan kuat untuk mengembangkan perangkat yang mampu memotivasi siswa dalam memproduksi teks deskripsi yang kohesif dan bermutu tinggi bagi sekolah menengah atas (Aidhi et al., 2023; Misrita et al., 2024; Mulyani et al., 2025; Pengky et al., 2023).

Tahap validasi oleh ahli media memberikan gambaran kuantitatif mengenai efektivitas pengembangan perangkat digital berbasis *Assemblr Edu*. Sebelum dilakukan perbaikan, penilaian awal menunjukkan skor 60 dari total 72 atau setara dengan 84 poin. Meskipun masuk kategori layak, instrumen *Standard BSNP* mengindikasikan perlunya optimalisasi pada aspek navigasi dan kualitas visual animasi. Peneliti kemudian melakukan revisi pada fase ketiga model *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation* untuk meningkatkan keterpaduan audio dan interaktivitas objek 3D. Hasil validasi siklus 2 menunjukkan lonjakan kualitas yang sangat signifikan dengan perolehan skor 70 dari 72 atau mencapai 97 poin. Peningkatan ini mencakup konsistensi *layout*, efisiensi *loading* data, serta keandalan teknis saat fitur *Augmented Reality* dioperasikan. Kategori sangat layak yang diperoleh membuktikan bahwa produk telah memenuhi standar estetika dan fungsionalitas teknologi pembelajaran modern (Mardasari et al., 2021; Nasution, 2021; Raharjo & Dinata, 2021; Widaraeni & Vivianti, 2021; Yusa et al., 2023). Keberhasilan revisi memastikan bahwa media siap



diimplementasikan sebagai sarana pendukung diferensiasi pembelajaran di kelas. Dengan skor 70 tersebut, aspek etika dan hak cipta juga mendapatkan predikat maksimal karena penggunaan aset visual yang orisinal dan relevan bagi siswa (Ariawan et al., 2022; Saputra & Harahap, 2022; Zega et al., 2022).

Evaluasi dari ahli materi mencakup 3 dimensi utama yakni kelayakan isi, penyajian, dan kebahasaan yang disesuaikan dengan tingkat kognitif siswa SMA. Pada aspek isi, skor meningkat drastis dari 27 menjadi 40 dari total 40 poin setelah kedalaman materi diperkuat. Keluasan cakupan materi teks deskripsi yang awalnya mendapat skor 3 kini mencapai skor maksimal 4. Kelayakan penyajian juga menunjukkan tren serupa dengan kenaikan skor dari 30 menjadi 40 dari total 40 poin. Revisi difokuskan pada alur penyajian yang lebih sistematis serta penambahan fitur refleksi untuk membantu siswa menilai tingkat pemahaman secara mandiri. Dimensi kebahasaan mencapai skor sempurna 40 dari total 40 poin, di mana istilah akademik disusun lebih baku sesuai KBBI dan struktur kalimat dibuat lebih efektif tanpa ambiguitas. Penggunaan gaya bahasa komunikatif dalam narasi *Augmented Reality* membantu siswa memahami konsep abstrak menjadi lebih konkret dan aplikatif (Amalia et al., 2023; Harefa et al., 2023; Herman et al., 2022; Hermawan & Hadi, 2024; Sutrisno et al., 2024). Peningkatan skor dari 67,5 ke 100 poin pada kelayakan isi menegaskan bahwa identitas budaya lokal Kalimantan Tengah telah terintegrasi secara akurat. Mutu materi yang sangat layak ini menjamin validitas informasi yang diterima siswa selama proses eksplorasi digital.

Uji lapangan atau tahap implementasi dilakukan pada 2 sekolah berbeda untuk mengukur kepraktisan penggunaan media secara nyata. Validasi praktisi dari guru bahasa Indonesia menunjukkan skor tinggi sebesar 70 dari total 72 poin atau mencapai 97 poin. Guru menilai bahwa visualisasi 3D sangat membantu dalam menjelaskan struktur teks deskripsi yang sebelumnya sulit dipahami melalui buku cetak. Indikator kemudahan navigasi dan daya tarik animasi mendapatkan skor maksimal 4 karena mampu meningkatkan suasana belajar yang dinamis. Dari perspektif peserta didik, angket yang diisi oleh 9 siswa menunjukkan total skor aktual 250 dari skor maksimal 288 atau mencapai 87 poin. Angka ini menempatkan media pada kategori sangat layak, di mana siswa merasa lebih termotivasi saat mengeksplorasi objek budaya seperti pakaian adat Dayak secara virtual. Kebutuhan siswa akan sumber belajar yang variatif terpenuhi melalui fitur interaktif yang mendorong rasa ingin tahu lebih dalam. Integrasi audio visual yang selaras memperkuat pemahaman siswa tanpa memerlukan bimbingan navigasi yang rumit di awal sesi. Hasil 87 poin tersebut mencerminkan efektivitas produk dalam memfasilitasi proses penulisan teks deskripsi secara mandiri dan menyenangkan (Iswidayati, 2024; Nurjanah & Suchyadi, 2020; Oktavia & Harjono, 2020; Puadah et al., 2023; Rosyidah et al., 2023).

Dampak hasil pembelajaran melalui pemanfaatan aplikasi Assemblr Edu terlihat pada penguatan keterampilan abad 21 dan apresiasi terhadap nilai budaya Dayak. Media berbasis teknologi ini mampu menciptakan interaksi bermakna antara pendidik dan peserta didik melalui eksplorasi objek 3D yang imersif. Siswa tidak hanya menghafal teori teks deskripsi, tetapi juga mengalami atmosfer budaya lokal melalui visualisasi instrumen *sape* dan Rumah Betang yang detail. Secara pedagogis, penggunaan perangkat ini mendukung prinsip *meaningful learning* karena menghubungkan konsep akademik dengan realitas kehidupan sehari-hari siswa di Kalimantan Tengah. Berpikir kritis dan kreatif terstimulasi ketika siswa melakukan analisis mendalam terhadap informasi yang disajikan dalam fitur *Augmented Reality*. Dampak jangka panjang terlihat pada peningkatan hasil belajar dan tumbuhnya kesadaran untuk melestarikan kearifan lokal di tengah arus globalisasi digital. Media ini berhasil menjembatani kemajuan



teknologi modern dengan upaya pemeliharaan identitas daerah secara efektif dan berkelanjutan. Peningkatan motivasi belajar yang terekam selama implementasi menunjukkan bahwa inovasi berbasis kearifan lokal merupakan strategi jitu dalam meningkatkan kualitas pendidikan bahasa Indonesia saat ini.

KESIMPULAN

Pengembangan media pembelajaran teks deskripsi berbasis *Assemblr Edu* dengan muatan kearifan lokal Kalimantan Tengah bagi siswa kelas 12 menunjukkan tingkat kelayakan yang sangat tinggi. Berdasarkan hasil penelitian menggunakan model *ADDIE*, validasi ahli media menunjukkan peningkatan skor dari 60 dari total 72 atau 84 persen pada siklus awal menjadi 70 dari total 72 atau 97 persen setelah dilakukan revisi. Sementara itu, ahli materi memberikan penilaian sempurna mencapai 100 persen pada aspek kelayakan isi, penyajian, dan bahasa. Keberhasilan ini didorong oleh integrasi teknologi *augmented reality* yang mampu memvisualisasikan objek budaya seperti Rumah Betang dan alat musik *sape* secara tiga dimensi sehingga memudahkan siswa memahami materi secara konkret. Media ini terbukti praktis dan layak digunakan sebagai sumber belajar mandiri yang inovatif untuk meningkatkan kualitas penulisan teks deskripsi di sekolah menengah atas. Implementasi di lapangan menunjukkan bahwa perangkat digital ini tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu instruksional, tetapi juga sebagai sarana pelestarian identitas kedaerahan melalui kurikulum formal bahasa Indonesia yang lebih modern dan kontekstual bagi generasi muda.

Hasil uji coba lapangan membuktikan bahwa pemanfaatan media interaktif ini sangat efektif dalam meningkatkan kemampuan menulis teks deskripsi siswa kelas 12 secara signifikan. Respons peserta didik terhadap penggunaan aplikasi ini mencapai total skor 250 dari skor maksimal 288 atau setara dengan 87 persen yang masuk dalam kategori sangat layak. Peningkatan kualitas hasil belajar terlihat jelas pada ketepatan struktur teks, kedalaman deskripsi objek, serta kelancaran penggunaan kaidah kebahasaan yang lebih kohesif. Selain dampak kognitif, teknologi ini mampu memicu motivasi, keterlibatan aktif, dan rasa ingin tahu siswa terhadap kekayaan budaya Dayak melalui pengalaman belajar yang imersif. Untuk penelitian kedepannya, disarankan agar dilakukan pengembangan materi serupa dengan cakupan objek budaya lokal dari daerah lain di Indonesia guna memperkaya khazanah literasi nusantara. Selain itu, peneliti selanjutnya dapat mengeksplorasi integrasi *platform* ini dengan metode pembelajaran lain seperti *problem based learning* untuk menguji efektivitasnya dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada skala subjek penelitian yang lebih luas di berbagai jenjang pendidikan lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmed, M. A., & Kumalasari, N. (2023). ANDIN-MU: Development of android-based descriptive text interactive multimedia materials in high school English subjects. *Assyfa Learning Journal*, 1(1), 49. <https://doi.org/10.61650/alj.v1i1.17>
- Aidhi, A. A., Harahap, M. A. K., Rukmana, A. Y., Palembang, S. P., & Bakri, A. A. (2023). Peningkatan daya saing ekonomi melalui peranan inovasi. *Jurnal Multidisiplin West Science*, 2(2), 118. <https://doi.org/10.58812/jmws.v2i02.229>
- Amalia, N. R., Sihotang, I. P., Nurhayani, N., & Sam, S. R. (2023). Pengaruh media augmented reality terhadap kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar. *FONDATIA*, 7(1), 41. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v7i1.2914>



- Ariawan, R., Kurniasari, A., Effendi, L. A., & Yolanda, F. (2022). Pengembangan media pembelajaran flipbook dengan model discovery learning pada materi trigonometri kelas XI SMA. *JURING (Journal for Research in Mathematics Learning)*, 5(1), 1. <https://doi.org/10.24014/juring.v5i1.13949>
- Budi, I. S., Putrayasa, I. B., Wisudariani, N. M. R., & Sudiana, I. N. (2024). Peran dan tantangan penggunaan artificial intelligence dalam inovasi pengembangan kurikulum pembelajaran bahasa Indonesia masa depan. *LEARNING: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(4), 1188. <https://doi.org/10.51878/learning.v4i4.3767>
- Bulkani, B., Fatchurahman, M., Adella, H., & Setiawan, M. A. (2021). Development of animation learning media based on local wisdom to improve student learning outcomes in elementary schools. *International Journal of Instruction*, 15(1), 55. <https://doi.org/10.29333/iji.2022.1514a>
- Darihastining, S., Susilo, J., Hidayat, R., Sulistyowati, H., Maisaroh, S., Chalimah, C., & Faris, A. (2023). Javanese language learning assistance through digital media for teachers and students. *Diksi*, 31(2), 143. <https://doi.org/10.21831/diksi.v31i2.61570>
- Fauzan, A., Wibowo, A., & Aminah, S. (2025). Pengaruh metode four square writing berbasis infografis terhadap keterampilan menulis teks biografi pada siswa kelas X di Madrasah Aliyah Negeri Sampang tahun pelajaran 2025/2026. *LEARNING: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(4), 1611. <https://doi.org/10.51878/learning.v5i4.6967>
- Genma, N., & Zulfikasari, S. (2026). Efektivitas ChatGPT dalam pembelajaran bahasa Inggris untuk mendorong self-regulated learning di SMK. *LEARNING: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(1), 457. <https://doi.org/10.51878/learning.v6i1.9348>
- Gobel, S. M., Pulukadang, W. T., Husain, R., Monoarfa, F., & Katili, S. (2026). Meningkatkan kemampuan menulis karangan narasi menggunakan media pembelajaran mystery box pada siswa kelas V SDN 2 Limboto Barat Kabupaten Gorontalo. *LEARNING: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(1), 237. <https://doi.org/10.51878/learning.v6i1.8913>
- Halil, N. I., Arafah, B., Saputra, I. G. P. E., Hasyim, R. S., Sarmadan, Takwa, T., & Karma, R. (2024). Preservation of Tolaki Mekongga language through Merdeka Curriculum-based local subject teaching modules. *Journal of Language Teaching and Research*, 15(3), 960. <https://doi.org/10.17507/jltr.1503.30>
- Harefa, R. T. H., Lase, W. N., Telaumbanua, R., & Bawamenewi, A. (2023). Pengembangan media augmented reality untuk meningkatkan kemampuan menulis teks deskripsi siswa SMP. *Journal on Education*, 6(1), 3241. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.3379>
- Herman, M., Rahmi, E., Hanifan, N., & Herman, H. (2022). Pengembangan media pembelajaran augmented reality berbasis android terintegrasi nilai keislaman pada materi larutan elektrolit dan non elektrolit untuk tingkat SMA/MA. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 4(3), 5025. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i3.2829>
- Hermawan, A., & Hadi, S. (2024). Realitas pengaruh penggunaan teknologi augmented reality dalam pembelajaran terhadap pemahaman konsep siswa. *Jurnal Simki Pedagogia*, 7(1), 328. <https://doi.org/10.29407/jsp.v7i1.694>



- Inzhagi, M. A., Sunra, L., & Muhalim, M. (2025). Integration of English songs as learning media for the improvement of descriptive writing. *ARRUS Journal of Social Sciences and Humanities*, 5(1), 787. <https://doi.org/10.35877/soshum3549>
- Iswidayati, O. D. (2024). Penerapan media photo story dalam pembelajaran menulis teks deskripsi pada peserta didik kelas VII MTs Puteri Sunniyyah Selo Kabupaten Grobogan tahun pelajaran 2021/2022. *Sasindo*, 12(2), 370. <https://doi.org/10.26877/sasindo.v12i2.19516>
- Jhonathan, J., & Sihombing, O. M. (2023). Permainan alat musik tradisional kecapi di Kalimantan Tengah. *JBI Jurnal Bahasa Indonesia*, 1(2), 36. <https://doi.org/10.59966/jbi.v1i2.642>
- Kardika, R. W., Rokhman, F., & Pristiwati, R. (2023). Penggunaan media digital terhadap kemampuan literasi multimodal dalam pembelajaran bahasa Indonesia. *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(9), 6715. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i9.2307>
- Lestari, N., Sutarini, S., Anshor, A. S., & Hasanah, H. (2025). Pengaruh metode pembelajaran show and tell terhadap keterampilan berbicara mata pelajaran bahasa Indonesia kelas V SDN 06728 Sunggal. *LEARNING: Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(4), 1933. <https://doi.org/10.51878/learning.v5i4.7821>
- Mardasari, O. R., Susilowati, N. E., Luciandika, A., Nagari, P. M., & Yanhua, Z. (2021). Applying augmented reality in foreign language learning materials: Research and development. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.211212.047>
- Marwani, M., Munirah, M., & Sulfasyah, S. (2022). Pengaruh strategi pembelajaran DRTA (Directed Reading-Thinking Activity) berbantuan audio visual terhadap motivasi belajar dan kemampuan membaca pemahaman siswa kelas V. *Jurnal Basicedu*, 6(6), 9457. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i6.4105>
- Misrita, M., Ikrimah, I., & Bahing, B. (2024). Incorporating local content stories into innovative e-book development for high school students in Central Kalimantan, Indonesia. *Journal on English as a Foreign Language*, 14(2), 651. <https://doi.org/10.23971/jefl.v14i2.9045>
- Mulyani, F., Elvina, E., Yuliana, Y. G. S., & Riyanti, D. (2025). Engaging English learners: Using AI to integrate local legends into language lessons in West Kalimantan. *Journal of English Education Program*, 6(1). <https://doi.org/10.26418/jeep.v6i1.88248>
- Napitupulu, M. H., & Situmorang, S. (2022). The influence of digital influencers on linguistic evolution in the Javanese language. *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Humaniora*, 11(1), 18. <https://doi.org/10.35335/jiph.v11i1.13>
- Nasution, M. I. S. (2021). Pengembangan bahan ajar sejarah Asia Timur berbasis augmented reality dalam meningkatkan keterampilan berpikir kreatif. *Puteri Hijau Jurnal Pendidikan Sejarah*, 6(1), 1. <https://doi.org/10.24114/ph.v6i1.22655>
- Nurjanah, N., & Suchyadi, Y. (2020). Media audio visual sebagai media peningkatan keterampilan menulis teks deskripsi di SMP Negeri 3 Kota Bogor. *Pedagonal: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 4(1), 40. <https://doi.org/10.33751/pedagonal.v4i1.1994>
- Oktavia, C. A., & Riyadi, A. B. (2024). Introduction to Kalimantan culture using augmented reality technology. *Cyberspace: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 8(1), 14. <https://doi.org/10.22373/cj.v8i1.23028>



- Oktavia, W., & Harjono, H. S. (2020). Pengembangan multimedia pembelajaran menulis teks deskripsi di kelas VII SMP Negeri 22 Kota Jambi. *Pena: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 9(2), 32. <https://doi.org/10.22437/pena.v9i2.9069>
- Pengky, P., Octavia, O., Seruyanti, N., Endri, E., & Munthe, Y. (2023). Fluktuasi pembelajaran-peziarahan-profesionalitas-kode etik guru di Indonesia. *Jurnal Pengajaran Sekolah Dasar*, 2(1), 60. <https://doi.org/10.56855/jpsd.v2i1.335>
- Puadah, G. N., Rustini, T., & Nurjaman, A. R. (2023). Rancang bangun multimedia infografis interaktif materi kenampakan alam Kabupaten Bandung pada mata pelajaran IPS kelas V sekolah dasar. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 6(2), 272. <https://doi.org/10.31004/aulad.v6i2.515>
- Raharjo, N. E., & Dinata, C. (2021). Pengembangan media pembelajaran augmented reality for bridge pada mata pelajaran konstruksi jalan dan jembatan untuk SMK kelas XI DPIB. *Jurnal Pendidikan Teknik Sipil*, 3(1), 100. <https://doi.org/10.21831/jpts.v3i1.41891>
- Rosyidah, L., Hermawan, A., & Utami, S. (2023). Pengembangan media belanja kata dan gambar untuk menulis teks deskripsi dengan pendekatan kontekstual siswa kelas VII SMP/MTs. *Patria Educational Journal (PEJ)*, 3(2). <https://doi.org/10.28926/pej.v3i2.1030>
- Saputra, E., & Harahap, R. (2022). Pengembangan bahan ajar menulis teks prosedur kompleks dengan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw siswa SMA. *JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)*, 7(2), 249. <https://doi.org/10.29210/30031767000>
- Suttrisno, S., Yulia, N. M., & Putri, D. D. L. (2024). Pengembangan media interaktif Assemblr Edu berbasis augmented reality dalam meningkatkan literasi sains siswa kelas 6. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 5(3), 410. <https://doi.org/10.51494/jpdf.v5i3.1267>
- Wahyudi, T. (2023). Membangun strategi pembelajaran pendidikan agama Islam era revolusi industri 4.0 dan society 5.0. *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian dan Kajian Sosial Keagamaan*, 20(1), 148. <https://doi.org/10.46781/al-mutharahah.v20i1.670>
- Widaraeni, F. S., & Vivianti. (2021). Pengembangan media pembelajaran interaktif augmented reality mata pelajaran komputer dan jaringan dasar. *TEMATIK*, 8(2), 186. <https://doi.org/10.38204/tematik.v8i2.685>
- Yusa, I. W., Wulandari, A. Y. R., Tamam, B., Rosidi, I., Yasir, M., & Setiawan, A. Y. B. (2023). Development of augmented reality (AR) learning media to increase student motivation and learning outcomes in science. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 9(2), 127. <https://doi.org/10.21831/jipi.v9i2.52208>
- Zega, I. D., Ziliwu, D., & Lase, N. K. (2022). Pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis web pada materi keanekaragaman hayati. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(2), 430. <https://doi.org/10.56248/educativo.v1i2.60>