

Pengembangan LKPD Interaktif Berbasis *Augmented Reality* untuk Meningkatkan Keterampilan Mewarnai Motif Dekoratif Peserta Didik Kelas II SDN Babatan 1 No. 456 Surabaya

Zulimatul Adristina Zakiyah^{1*}, Suprayitno²
Universitas Negeri Surabaya, Indonesia^{1,2}

*Email Korespodensi: zulimatul.22160@mhs.unesa.ac.id

Diterima: 08-07-2026 | Disetujui: 14-07-2026 | Diterbitkan: 16-07-2026

ABSTRACT

This study was motivated by the need for interactive teaching materials to improve elementary school students' decorative motif coloring skills. It aimed to describe the validity, practicality, and effectiveness of an Augmented Reality-based Interactive Student Worksheet (LKPD) using the QuiverVision application for second-grade students at SDN Babatan 1 No. 456 Surabaya. This research employed the Research and Development (R&D) method with the ADDIE model, covering Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. Research instruments included expert validation sheets, student response questionnaires, a pretest-posttest, and a coloring-skill rubric. Results showed that material validation reached 78% (valid) and media validation reached 88% (very valid), with an average of 83%. Practicality reached 90.8% based on student responses. Effectiveness was indicated by an increase in the average score from 57.81 (pretest) to 85.00 (posttest), with an average N-Gain of 0.57 (moderate) and an effectiveness percentage of 56.67% (fairly effective). These findings indicate that the developed LKPD supports more interactive learning and helps improve students' decorative motif coloring skills, and is therefore suitable for use as a supporting teaching material in elementary school art learning.

Keywords: LKPD Interaktif, Augmented Reality, Motif Decorate, Coloring Skills, Elementary School

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh perlunya bahan ajar interaktif untuk meningkatkan keterampilan mewarnai motif dekoratif peserta didik sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan LKPD Interaktif Berbasis Augmented Reality menggunakan aplikasi QuiverVision pada materi mewarnai motif dekoratif peserta didik kelas II SDN Babatan 1 No. 456 Surabaya. Penelitian menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Instrumen penelitian meliputi lembar validasi ahli, angket respons peserta didik, tes pretest-posttest, dan rubrik penilaian keterampilan mewarnai. Hasil penelitian menunjukkan validasi ahli materi memperoleh persentase 78% (valid) dan validasi ahli media 88% (sangat valid), dengan rata-rata 83%. Kepraktisan LKPD memperoleh persentase 90,8% berdasarkan angket respons peserta didik. Keefektifan ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata dari 57,81 pada pretest menjadi 85,00 pada posttest, dengan rata-rata N-Gain 0,57 (kategori sedang) dan persentase efektivitas 56,67% (cukup efektif). LKPD yang dikembangkan memenuhi aspek kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan sehingga layak digunakan sebagai bahan ajar pendukung dalam pembelajaran Seni Rupa di sekolah dasar.

Kata kunci: LKPD Interaktif, Augmented Reality, Motif Dekoratif, Keterampilan Mewarnai, Sekolah Dasar

Bagaimana Cara Sitasi Artikel ini:

Zakiyah, Z. A., & Suprayitno, S. (2026). Pengembangan LKPD Interaktif Berbasis Augmented Reality untuk Meningkatkan Keterampilan Mewarnai Motif Dekoratif Peserta Didik Kelas II SDN Babatan 1 No. 456 Surabaya. *Educational Journal*, 1(4), 2424-2436. <https://doi.org/10.63822/ky3sa935>

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses terencana untuk mengembangkan potensi peserta didik, baik dari segi pengetahuan, keterampilan, maupun sikap (Maunah et al., 2022). Pendidikan turut menjadi sarana transmisi nilai, pengetahuan, dan budaya antargenerasi melalui jalur formal, nonformal, maupun informal (Buska & Prihartini, 2019). Sekolah Dasar (SD), sebagai jenjang pendidikan formal pertama, berperan penting dalam membangun karakter, keterampilan, dan pengetahuan dasar peserta didik (Ansori, 2020), termasuk melalui pembelajaran seni rupa yang mengembangkan imajinasi, kreativitas, dan kemampuan mengekspresikan diri melalui media visual (Iraqi et al., 2023).

Namun demikian, pelaksanaan pembelajaran seni rupa di sekolah dasar masih menghadapi berbagai kendala. Guru kerap kesulitan menyampaikan materi secara menarik karena terbatasnya media pembelajaran interaktif (Beno et al., 2022), sementara peserta didik cenderung cepat bosan apabila pembelajaran hanya disampaikan melalui ceramah dan buku teks (Mahardhika et al., 2022). Kondisi serupa ditemukan pada peserta didik kelas II SDN Babatan 1 No. 456 Surabaya, tempat pembelajaran mewarnai motif dekoratif masih dilaksanakan tanpa variasi teknik maupun dukungan media digital. Hasil wawancara dengan wali kelas menunjukkan 13 dari 20 peserta didik (65%) mengalami kejenuhan karena tugas mewarnai yang tidak bervariasi, sementara LKPD yang digunakan hanya berupa lembar cetak statis tanpa umpan balik visual tambahan sehingga belum mendukung gaya belajar peserta didik yang aktif, visual, dan imajinatif.

Salah satu pendekatan inovatif untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis Augmented Reality (AR). Melalui teknologi AR, elemen digital dapat ditampilkan secara nyata sehingga peserta didik dapat berinteraksi langsung dengan materi secara lebih menarik (Sari & Fathurrahman, 2024). LKPD berbasis AR memungkinkan visualisasi tiga dimensi yang memudahkan pemahaman konsep seni yang sulit dijelaskan hanya melalui gambar dua dimensi, sekaligus mendorong keterlibatan aktif dan literasi digital peserta didik.

Penelitian ini mengembangkan LKPD interaktif berbasis AR menggunakan aplikasi QuiverVision pada materi mewarnai motif dekoratif fauna untuk peserta didik kelas II SD. Melalui QuiverVision, gambar dua dimensi yang telah diwarnai peserta didik dapat divisualisasikan menjadi objek tiga dimensi interaktif, sehingga mendorong peserta didik untuk mewarnai dengan lebih teliti, memilih kombinasi warna yang sesuai, dan memperhatikan kerapian hasil karya. Penelitian-penelitian terdahulu telah mengembangkan LKPD digital maupun multimedia interaktif, namun penerapannya pada pembelajaran seni rupa, khususnya keterampilan mewarnai motif dekoratif, masih sangat terbatas. Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan LKPD Interaktif Berbasis Augmented Reality menggunakan aplikasi QuiverVision pada materi mewarnai motif dekoratif peserta didik kelas II SDN Babatan 1 No. 456 Surabaya.

METODE PENELITIAN

Jenis dan Model Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation (Mawarni et al., 2024). Model ADDIE dipilih karena bersifat sistematis dan fleksibel serta mampu menyesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran yang berorientasi pada peserta didik (Saringatun

Mudrikah, 2021). Produk yang dikembangkan berupa LKPD interaktif berbasis Augmented Reality menggunakan aplikasi QuiverVision pada pembelajaran seni rupa materi mewarnai motif dekoratif kelas II SD, seperti disajikan pada Gambar 1.



Gambar 1. Tahapan Model Penelitian ADDIE

Prosedur pengembangan terdiri atas lima tahap. Tahap analisis dilakukan melalui observasi dan wawancara dengan guru kelas II untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran dan karakteristik peserta didik. Tahap desain meliputi penyusunan kerangka LKPD serta perancangan tampilan menggunakan aplikasi Canva. Tahap pengembangan meliputi realisasi desain menjadi produk LKPD yang selanjutnya divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Tahap implementasi dilakukan melalui uji coba produk pada satu kelas yang didahului pretest dan diakhiri posttest serta pengisian angket respons peserta didik. Tahap evaluasi dilakukan secara formatif pada setiap tahapan untuk menilai kesesuaian produk dengan tujuan pengembangan.

Subjek dan Lokasi Penelitian

Subjek penelitian adalah 20 peserta didik kelas II C SDN Babatan 1 No. 456 Surabaya, Kecamatan Wiyung, Kota Surabaya. Pemilihan subjek didasarkan pada karakteristik peserta didik kelas II yang aktif, visual, dan imajinatif, serta kesesuaian materi mewarnai motif dekoratif dengan capaian pembelajaran kelas II.

Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Data dikumpulkan menggunakan teknik non tes dan tes. Teknik non tes berupa lembar validasi ahli materi dan ahli media serta angket respons peserta didik yang disusun menggunakan skala Likert 1-5. Teknik tes berupa pretest dan posttest dalam bentuk praktik mewarnai motif dekoratif tema fauna, yang dinilai menggunakan rubrik meliputi aspek kerapian warna, teknik mewarnai, ketuntasan mewarnai, dan kreativitas penggunaan warna.

Teknik Analisis Data

Data hasil validasi ahli dan angket respons peserta didik dianalisis menggunakan rumus persentase skor = $(\Sigma \text{ skor perolehan} / \Sigma \text{ skor maksimal}) \times 100\%$ (Wulandari et al., 2025). Hasil persentase selanjutnya diklasifikasikan berdasarkan kriteria interpretasi pada Tabel 1.

Tabel 1. Kriteria Interpretasi Persentase

Persentase	Kriteria Kevalidan	Kriteria Kepraktisan	Kriteria Keefektifan
81 - 100%	Sangat Valid	Sangat Positif	Sangat Efektif
61 - 80%	Valid	Positif	Efektif
41 - 60%	Cukup Valid	Cukup Positif	Cukup Efektif
21 - 40%	Kurang Valid	Kurang Positif	Kurang Efektif
0 - 20%	Tidak Valid	Tidak Positif	Tidak Efektif

(Apriliana et al., 2024)

Keefektifan LKPD dianalisis menggunakan rumus N-Gain: $\langle g \rangle = (\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}) / (\text{Skor Maksimum} - \text{Skor Pretest})$ (Guntara, 2021), dengan kriteria interpretasi N-Gain $> 0,7$ (tinggi), $0,3 \leq \text{N-Gain} \leq 0,7$ (sedang), dan $\text{N-Gain} < 0,3$ (rendah). Selain itu, keefektifan juga dianalisis melalui persentase ketuntasan belajar peserta didik dengan mengacu pada Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) mata pelajaran Seni Rupa yang ditetapkan sekolah sebesar 80 (Ariyanti, 2025).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

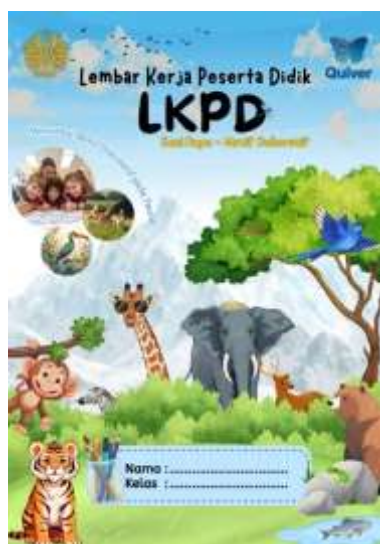
Penelitian ini menghasilkan produk LKPD interaktif berbasis Augmented Reality menggunakan aplikasi QuiverVision untuk peserta didik kelas II SD pada materi mewarnai motif dekoratif fauna. Pengembangan dilakukan melalui lima tahap model ADDIE sebagai berikut.

1. Tahap Analisis

Hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas II menunjukkan pembelajaran seni rupa masih didominasi buku paket dan LKPD cetak konvensional tanpa dukungan media digital, sehingga sekitar 65% peserta didik menunjukkan kejenuhan. Analisis kebutuhan menegaskan perlunya media pembelajaran yang interaktif, visual, dan sesuai karakteristik peserta didik kelas II yang aktif dan imajinatif. Materi mewarnai motif dekoratif fauna dipilih karena sesuai dengan capaian pembelajaran serta mudah divisualisasikan melalui teknologi Augmented Reality.

2. Tahap Desain

Tahap desain menghasilkan kerangka LKPD yang meliputi cover, kata pengantar, daftar isi, capaian dan tujuan pembelajaran, petunjuk belajar, materi, aktivitas mewarnai terintegrasi AR, refleksi, serta biodata peneliti. Desain disusun menggunakan aplikasi Canva dengan ilustrasi berwarna cerah bertema fauna agar menarik minat peserta didik kelas II SD.



Gambar 2. Tampilan Cover LKPD Interaktif Berbasis Augmented Reality



Gambar 3. Tampilan Materi Motif Dekoratif dalam LKPD

3. Tahap Pengembangan

Produk LKPD yang telah dirancang selanjutnya divalidasi oleh ahli materi (Dr. Eva Amalia, M.Pd.) dan ahli media (Ali Fahrudin, M.Pd.). Hasil validasi ahli materi disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Materi

No	Indikator	Skor	Skor Maks	Persentase	Kriteria
1	Kesesuaian materi dengan Capaian Pembelajaran kelas II	5	5	100%	Sangat Valid
2	Kesesuaian tujuan pembelajaran dengan aktivitas dalam LKPD	5	5	100%	Sangat Valid

3	Ketepatan konsep motif dekoratif sesuai tingkat perkembangan siswa	4	5	80%	Valid
4	Kebenaran isi pembelajaran (motif dekoratif, unsur, prinsip seni)	4	5	80%	Valid
5	Kejelasan pengantar materi dan penjelasan konsep	3	5	60%	Cukup Valid
6	Kesesuaian contoh motif dekoratif dengan karakter fauna	3	5	60%	Cukup Valid
7	Kejelasan petunjuk kegiatan bagi siswa kelas II	4	5	80%	Valid
8	Relevansi kegiatan mewarnai, mengamati, dan apresiasi dengan tujuan	4	5	80%	Valid
9	Kesesuaian integrasi AR dengan materi pembelajaran	4	5	80%	Valid
10	Kesesuaian bahasa dengan tahap perkembangan kognitif siswa	3	5	60%	Cukup Valid
Jumlah		39	50	78%	Valid

Hasil validasi ahli materi memperoleh persentase 78% dengan kriteria valid. Indikator kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran serta kesesuaian tujuan pembelajaran dengan aktivitas LKPD memperoleh skor tertinggi (100%), sedangkan kejelasan pengantar materi, kesesuaian contoh motif fauna, dan kesesuaian bahasa memperoleh skor terendah (60%) sehingga menjadi dasar revisi produk. Hasil validasi ahli media disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Media

No	Indikator	Skor	Skor Maks	Persentase	Kriteria
1	Kualitas tampilan visual LKPD (layout, kerapian, estetika)	4	5	80%	Valid
2	Kesesuaian ukuran huruf dan keterbacaan bagi siswa kelas II	4	5	80%	Valid
3	Kualitas ilustrasi gambar motif dekoratif (jelas dan menarik)	5	5	100%	Sangat Valid
4	Kesesuaian warna dan desain dengan karakter siswa SD	5	5	100%	Sangat Valid
5	Konsistensi tata letak halaman	4	5	80%	Valid
6	Kemudahan penggunaan LKPD (user friendly)	4	5	80%	Valid
7	Kejelasan petunjuk penggunaan LKPD	5	5	100%	Sangat Valid
8	Keberfungsian integrasi AR (gambar sesuai scanner QuiverVision)	5	5	100%	Sangat Valid

9	Kesesuaian media dengan perangkat AR (HP/tablet)	4	5	80%	Valid
10	Kemenarikan LKPD secara keseluruhan	4	5	80%	Valid
	Jumlah	44	50	88%	Sangat Valid

Hasil validasi ahli media memperoleh persentase 88% dengan kriteria sangat valid. Rata-rata hasil validasi materi dan media sebesar 83% menunjukkan bahwa LKPD yang dikembangkan telah memenuhi kriteria valid dan layak digunakan dalam pembelajaran setelah dilakukan revisi berdasarkan masukan validator, meliputi perbaikan pengantar materi, penambahan variasi contoh motif fauna, penyederhanaan bahasa, serta penyesuaian tata letak dan identitas pada cover LKPD.

4. Tahap Implementasi dan Evaluasi

LKPD diujicobakan pada 20 peserta didik kelas II C SDN Babatan 1 No. 456 Surabaya dalam dua kali pertemuan. Peserta didik menunjukkan antusiasme tinggi, khususnya saat memindai hasil pewarnaan menggunakan aplikasi QuiverVision untuk melihat visualisasi tiga dimensi.



Gambar 4. Dokumentasi Kegiatan Peserta Didik Menggunakan LKPD Interaktif Berbasis AR

Hasil angket respons peserta didik terhadap penggunaan LKPD disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Angket Respons Peserta Didik

Aspek Penilaian	No. Item	Skor Rata-Rata Item	Skor Rata-Rata Aspek
Aspek Materi	2	90%	91,6%
	3	95%	
	5	92%	
	6	93%	
	8	88%	
Aspek Penyajian	1	91%	90%
	4	93%	
	7	89%	
	9	91%	

10

86%

Aspek materi memperoleh rata-rata 91,6% dan aspek penyajian 90%, dengan rata-rata keseluruhan 90,8% (kategori sangat baik). Hasil ini menunjukkan LKPD dinilai mudah dipahami, menarik, dan membantu peserta didik dalam pembelajaran mewarnai motif dekoratif. Hasil pretest dan posttest peserta didik disajikan pada Tabel 5.

Tabel 5. Hasil Pretest dan Posttest

No	Nama	Pretest	Posttest
1	A S	50	87,5
2	A A	50	87,5
3	A A V	50	75
4	A A A Z	50	87,5
5	A J	50	87,5
6	A S W	87,5	87,5
7	A K	50	87,5
8	C A S	62,5	87,5
9	D S	43,75	81,25
10	E R F	50	87,5
11	F S S	50	93,75
12	K R A	50	75
13	L K R	50	87,5
14	L C L	50	81,25
15	M M S F Y	87,5	93,75
16	M A W	50	75
17	M A G	50	75
18	N K G P	87,5	87,5
19	S C	87,5	87,5
20	Z R A	50	87,5
	Rata-rata	57,81	85,00

Persentase ketuntasan belajar pretest sebesar 20% (4 dari 20 peserta didik), meningkat menjadi 80% pada posttest (16 dari 20 peserta didik). Nilai rata-rata meningkat dari 57,81 menjadi 85,00. Hasil perhitungan N-Gain untuk setiap peserta didik disajikan pada Tabel 6.

Tabel 6. Hasil Perhitungan N-Gain

No	Nama	N-Gain	Kategori	N-Gain (%)	Kategori Efektivitas
1	A S	0,75	Tinggi	75	Cukup Efektif
2	A A	0,75	Tinggi	75	Cukup Efektif
3	A A V	0,50	Sedang	50	Kurang Efektif
4	A A A Z	0,75	Tinggi	75	Cukup Efektif
5	A J	0,75	Tinggi	75	Cukup Efektif
6	A S W	0,00	Rendah	0	Tidak Efektif
7	A K	0,75	Tinggi	75	Cukup Efektif
8	C A S	0,67	Sedang	66,67	Cukup Efektif
9	D S	0,67	Sedang	66,67	Cukup Efektif
10	E R F	0,75	Tinggi	75	Cukup Efektif
11	F S S	0,88	Tinggi	87,5	Efektif
12	K R A	0,50	Sedang	50	Kurang Efektif
13	L K R	0,75	Tinggi	75	Cukup Efektif
14	L C L	0,63	Sedang	62,5	Cukup Efektif
15	M M S F Y	0,50	Sedang	50	Kurang Efektif
16	M A W	0,50	Sedang	50	Kurang Efektif
17	M A G	0,50	Sedang	50	Kurang Efektif
18	N K G P	0,00	Rendah	0	Tidak Efektif
19	S C	0,00	Rendah	0	Tidak Efektif
20	Z R A	0,75	Tinggi	75	Cukup Efektif
	Rata-rata	0,57	Sedang	56,67	Cukup Efektif

Sebanyak 9 peserta didik (45%) berada pada kategori N-Gain tinggi, 8 peserta didik (40%) kategori sedang, dan 3 peserta didik (15%) kategori rendah, dengan rata-rata N-Gain 0,57 (kategori sedang). Berdasarkan persentase N-Gain, diperoleh 1 peserta didik (5%) kategori efektif, 12 peserta didik (60%) cukup efektif, 4 peserta didik (20%) kurang efektif, dan 3 peserta didik (15%) tidak efektif, dengan rata-rata persentase 56,67% (kategori cukup efektif).



Gambar 5. Dokumentasi Kegiatan Mewarnai dan Pemindaian Augmented Reality

Pembahasan

1. Kevalidan Produk LKPD

Hasil validasi ahli materi memperoleh persentase 78% dengan kategori valid, sedangkan validasi ahli media memperoleh 88% dengan kategori sangat valid. Rata-rata kedua validasi sebesar 83% menunjukkan bahwa LKPD interaktif berbasis Augmented Reality telah memenuhi kriteria kevalidan dari aspek isi, bahasa, penyajian, maupun tampilan media. Temuan ini sejalan dengan Istiqomah et al. (2023) yang menyatakan bahwa LKPD yang disusun melalui proses validasi ahli dan disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran mampu membantu peserta didik memahami materi secara lebih efektif. Tingginya skor validasi media turut didukung oleh temuan Salentina & Yani (2025) dan Trikesumawati (2025) yang menegaskan bahwa tampilan visual menarik dan penyajian sistematis dapat meningkatkan perhatian serta motivasi belajar peserta didik.

2. Kepraktisan Produk LKPD

Kepraktisan LKPD ditunjukkan oleh hasil angket respons peserta didik dengan rata-rata 90,8% (kategori sangat baik), yang terdiri atas aspek materi 91,6% dan aspek penyajian 90%. Hasil ini menunjukkan bahwa LKPD mudah digunakan, materi mudah dipahami, dan tampilan LKPD menarik bagi peserta didik. Temuan ini sejalan dengan Febriyanti et al. (2023) dan Istiqomah et al. (2023) yang menyatakan bahwa respons positif peserta didik terhadap kemudahan penggunaan dan kejelasan petunjuk merupakan indikator bahwa bahan ajar dapat diterima dengan baik dalam pembelajaran.

3. Keefektifan Produk LKPD

Keefektifan LKPD ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata peserta didik dari 57,81 pada pretest menjadi 85,00 pada posttest, dengan rata-rata N-Gain sebesar 0,57 (kategori sedang) dan persentase N-Gain 56,67% (kategori cukup efektif). Mayoritas peserta didik (85%) berada pada kategori N-Gain sedang hingga tinggi, dan tidak ditemukan penurunan nilai antara pretest dan posttest. Peningkatan tersebut didukung oleh integrasi teknologi Augmented Reality yang memberikan visualisasi tiga dimensi secara langsung terhadap hasil pewarnaan peserta didik, sehingga pembelajaran menjadi lebih konkret dan bermakna, sejalan dengan temuan Mustaqim (2016) bahwa pemanfaatan Augmented Reality membantu memvisualisasikan materi secara lebih nyata dan interaktif sehingga memudahkan pemahaman peserta didik.

Selama pelaksanaan penelitian ditemukan kendala teknis berupa ketidaksesuaian koneksi antara perangkat telepon pintar dan proyektor kelas, sehingga visualisasi AR tidak dapat ditampilkan secara

serentak kepada seluruh peserta didik. Kendala ini diatasi dengan membagi peserta didik ke dalam kelompok kecil untuk melakukan pemindaian secara bergantian. Bagi peneliti maupun pendidik selanjutnya, disarankan mempersiapkan kompatibilitas perangkat secara lebih matang sebelum pembelajaran berbasis Augmented Reality dilaksanakan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan, LKPD Interaktif Berbasis Augmented Reality menggunakan aplikasi QuiverVision pada materi mewarnai motif dekoratif dinyatakan valid, dengan hasil validasi ahli materi sebesar 78% (valid) dan ahli media sebesar 88% (sangat valid), serta rata-rata 83%. LKPD ini juga dinyatakan sangat praktis berdasarkan hasil angket respons peserta didik sebesar 90,8%. Dari segi keefektifan, LKPD terbukti mampu meningkatkan keterampilan mewarnai motif dekoratif peserta didik, ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata dari 57,81 menjadi 85,00, rata-rata N-Gain 0,57 (kategori sedang), dan persentase N-Gain 56,67% (kategori cukup efektif). Dengan demikian, LKPD Interaktif Berbasis Augmented Reality yang dikembangkan layak digunakan sebagai alternatif bahan ajar dalam pembelajaran Seni Rupa di kelas II sekolah dasar. Penelitian selanjutnya disarankan memperluas cakupan materi dan jumlah subjek penelitian, menggunakan kelas kontrol, serta mempersiapkan sarana pendukung Augmented Reality secara lebih matang.

DAFTAR PUSTAKA

- Ansori, Y. Z. (2020). Pembinaan Karakter Siswa Melalui Pembelajaran Terpadu Di Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 6(1), 177–186. <https://doi.org/10.31949/educatio.v6i1.308>
- Apriliana, S., Zunaidah, F. N., & Nurmilawati, M. (2024). Pengembangan LKPD berbasis inkuiri terbimbing untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. *Jurnal Pendidikan*, 4(3), 193–206.
- Ariyanti, M. D. (2025). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Budaya Lokal untuk Mengembangkan Kreativitas Peserta Didik pada Materi Gambar Dekoratif Motif Batik Semanggi Suroboyo di Kelas III SDN Babat Jerawat 1/118 Surabaya. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar (JPPGSD)*, 13(1), 31–45.
- Beno, J., Silen, A., & Yanti, M. (2022). Analisis kebutuhan media pembelajaran seni rupa di sekolah dasar. *Braz Dent J.*, 33(1), 1–12.
- Buska, W., & Prihartini, Y. (2019). Pendidikan Sebagai Proses Transmisi Sosial Budaya. *Nazharat: Jurnal Kebudayaan*, 25(1), 37–52. <https://doi.org/10.30631/nazharat.v25i1.12>
- Febriyanti, F., & R. (2023). Pengembangan LKPD dan respons peserta didik. *Qalasadi*, 7(2), 148–161. <https://doi.org/10.32505/qalasadi.v7i2.6476>
- Guntara, Y. (2021). Normalized gain ukuran keefektifan treatment. *Universitas Sultan Ageng Tirtayasa*. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.27603.40482>
- Iraqi, H. S., Lena, M. S., Sulastri, J., & Reviana, F. R. (2023). Pembelajaran Seni Rupa dalam Penerapan Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar. *Yasin*, 3(4), 640–649. <https://doi.org/10.58578/yasin.v3i4.1283>
- Istiqomah, D., Sepputri, E., Nasuha, A., & Wahyuni, Y. S. (2023). Pengembangan LKPD Berbasis Problem Based Learning untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematis Peserta Didik pada Madrasah

- Ibtidaiyah di Kota Pekanbaru. 17(2), 68–82.
- Mahardhika, G. A., Sunarto, S., & Lestari, W. (2022). Analisis kebutuhan seni dalam PAI di sekolah dasar melalui inspirasi batik Rifa'iyah Batang. *Imaji*, 20(2), 131–139. <https://doi.org/10.21831/imaji.v20i2.50396>
- Maunah, B., Islam, U., Sayyid, N., & Rahmatullah, A. (2022). Pendidikan sebagai upaya pengembangan potensi manusia. *Cendekia*, 16(1), 40–53. <https://doi.org/10.30957/cendekia.v16i1.717>
- Mawarni, E., Yulianti, Y., & Sulistyowati, P. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Canva pada Materi Implementasi Nilai-Nilai Pancasila Jenjang Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(4), 2660–2671. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i4.8184>
- Mustaqim, I. (2016). Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran. 13(2), 174–183.
- Salentina, T. U., & Yani, F. (2025). Pemanfaatan Media Visual dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa. 3(6), 108–116.
- Saringatun Mudrikah, M. R. (2021). Perencanaan Pembelajaran di Sekolah: Teori dan Implementasi. Pradina Pustaka. <https://doi.org/10.31237/osf.io/mrqs8>
- Sari, G. K., & Fathurrahman, M. (2024). Pengembangan LKPD Berbasis Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran IPAS untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Kelas IV Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 2478–2491.
- Trikesumawati, D. (2025). Peran Media dalam Mendukung Pengembangan Motivasi Belajar Siswa di Era Modern. 2(1), 531–539.
- Wulandari, P., Hunaifi, A. A., & Wiguna, F. A. (2025). Analisis kevalidan dan kepraktisan bahan ajar. 10(1).