

Pelatihan Penggunaan AR sebagai Media Pembelajaran Interaktif untuk Mengenal Busana Tari Wali di SD Negeri 2 Kesiman

I Gusti Ayu Agung Mas Aristamy¹, I Nyoman Agus Suarya Putra², Putu Risanti Iswardani³

^{1,2,3}Institut Bisnis dan Teknologi Indonesia (INSTIKI), Denpasar, Indonesia

E-mail: agungmas.aristamy@instiki.ac.id

Article History:

Received : 13 Februari 2026

Review : 21 Februari 2026

Revised : 26 Februari 2026

Accepted : 28 Februari 2026

Keywords: *Augmented Reality, Pembelajaran Budaya, Busana Tari Wali, Media Interaktif, Pengabdian kepada Masyarakat.*

Abstract: *Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan memperkenalkan pembelajaran Seni Budaya di SD Negeri 2 Kesiman melalui pelatihan penggunaan aplikasi berbasis Augmented Reality (AR) "Sang Wali AR" sebagai media pembelajaran interaktif. Permasalahan yang dihadapi adalah masih terbatasnya pemahaman siswa kelas VI terhadap makna dan simbolisme busana tari wali Bali, karena proses pembelajaran lebih berfokus pada aspek keterampilan gerak dibandingkan pemaknaan budaya. Metode pelaksanaan meliputi observasi dan koordinasi dengan pihak sekolah, persiapan perangkat dan aplikasi, pelatihan penggunaan aplikasi dalam kelompok kecil, serta evaluasi menggunakan System Usability Scale (SUS). Kegiatan ini diikuti oleh 25 siswa dan satu guru Seni Budaya. Hasil pelaksanaan menunjukkan peningkatan antusiasme dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Evaluasi usability menghasilkan skor rata-rata SUS sebesar 84,09 yang termasuk kategori Excellent dan Acceptable, menunjukkan bahwa aplikasi mudah digunakan dan diterima dengan baik oleh pengguna. Kegiatan ini membuktikan bahwa media pembelajaran berbasis AR efektif dalam mendukung pembelajaran seni budaya sekaligus memperkuat kesadaran siswa terhadap pelestarian budaya lokal di era digital.*

A. Pendahuluan

SD Negeri 2 Kesiman merupakan sekolah dasar negeri yang berlokasi di Jalan Surabi V No. 21, Denpasar Timur, Bali. Sekolah ini berada di lingkungan masyarakat urban yang masih menjunjung tinggi nilai-nilai budaya lokal, khususnya seni dan tradisi Bali. Dalam kurikulum pembelajaran, sekolah menyelenggarakan mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) yang mencakup seni rupa, musik, tari, dan keterampilan. Mata pelajaran ini bertujuan menanamkan apresiasi budaya sekaligus mengembangkan kreativitas siswa sejak usia dini. Selain kegiatan intrakurikuler, SD Negeri 2 Kesiman memiliki ekstrakurikuler seni tari yang aktif dan dilaksanakan secara rutin satu kali dalam seminggu. Kegiatan ini diikuti oleh siswa kelas IV hingga VI dengan tingkat partisipasi yang cukup tinggi. Antusiasme siswa terhadap praktik tari menunjukkan adanya potensi besar untuk memperkuat pembelajaran berbasis budaya di sekolah. Namun, berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru seni tari, Ni Luh Putu Pande Diah Widarini, S.Pd., M.Sos., ditemukan bahwa proses pembelajaran lebih menitikberatkan pada keterampilan gerak (kinestetik), sementara pemahaman terhadap makna simbolik dan filosofis busana tari belum mendapat perhatian yang optimal.

Akibatnya, siswa mampu menirukan gerakan tari dengan baik, tetapi belum memahami makna di balik atribut dan busana yang dikenakan. Padahal, dalam konteks tari wali Bali yang

bersifat sakral, busana bukan sekadar elemen estetika, melainkan mengandung nilai religius, sosial, dan filosofis yang mendalam (Luh et al. 2022). Warna kain, bentuk gelungan, serta aksesoris tertentu merepresentasikan konsep kesucian, peran sosial, hingga relasi spiritual manusia dengan Tuhan (Widnyana 2023). Kurangnya pemahaman terhadap aspek ini berpotensi mengurangi makna sakral tari wali sebagai bagian dari warisan budaya Bali. Fenomena tersebut juga berkaitan dengan perubahan karakter generasi muda yang hidup dalam era digital (Fajar, Sujana, and Zahro 2025). Siswa sekolah dasar saat ini tumbuh dalam lingkungan yang akrab dengan perangkat digital dan media sosial. Seni tradisional sering dianggap kurang menarik dibandingkan hiburan modern yang lebih visual dan interaktif. Jika pembelajaran seni budaya tetap disampaikan secara konvensional dan tekstual, maka minat siswa terhadap budaya lokal dapat semakin menurun (Ramdani 2024).

Dalam praktik pembelajaran SBdP di SD Negeri 2 Kesiman, pengenalan tari tradisional Bali, termasuk tari wali, masih disampaikan melalui buku ajar dan penjelasan lisan guru. Visualisasi elemen budaya seperti busana dan simbolisme tari terbatas pada gambar dua dimensi (2D). Guru menyampaikan bahwa siswa relatif mudah menghafal nama tari dan gerakannya, tetapi mengalami kesulitan ketika diminta menjelaskan fungsi atau makna atribut busana. Hal ini menunjukkan adanya kesenjangan antara penguasaan keterampilan motorik dan pemahaman kognitif terhadap nilai budaya. Di sisi lain, sekolah sebenarnya telah memiliki fasilitas pendukung seperti komputer dan proyektor. Namun, pemanfaatan teknologi tersebut belum optimal untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis visual tiga dimensi (3D). Guru juga belum memperoleh pelatihan dalam penggunaan teknologi *Augmented Reality* (AR) sebagai media ajar. Padahal, AR merupakan teknologi yang mampu mengintegrasikan objek virtual tiga dimensi ke dalam lingkungan nyata secara *real-time* sehingga memberikan pengalaman belajar yang lebih imersif dan kontekstual.

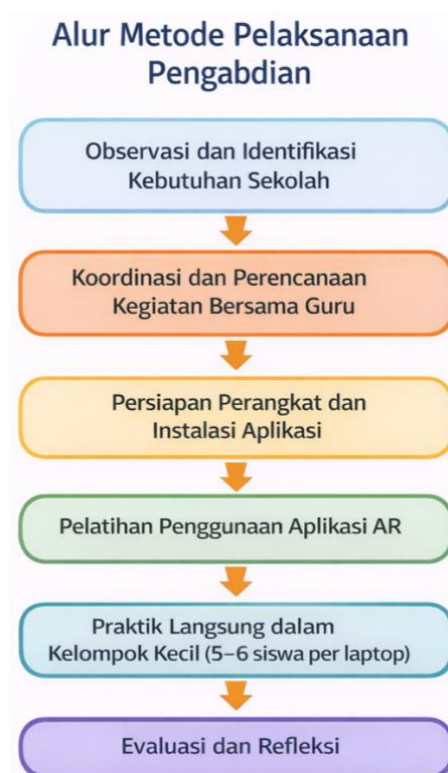
Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis AR mampu meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa karena menghadirkan visualisasi yang konkret dan interaktif (Pereira and Malahina 2025). Bagi siswa sekolah dasar yang berada pada tahap perkembangan operasional konkret, representasi visual tiga dimensi sangat membantu dalam memahami konsep simbolik yang abstrak (Aristamy et al. 2024). Dengan demikian, integrasi teknologi AR dalam pembelajaran seni budaya menjadi pendekatan yang relevan untuk menjawab kebutuhan generasi digital sekaligus memperkuat nilai budaya lokal (Chatsiopoulou and Michailidis 2025). Berdasarkan analisis situasi tersebut, diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu menjembatani budaya tradisional dengan teknologi modern. Upaya ini tidak hanya bertujuan meningkatkan kualitas pembelajaran, tetapi juga menjaga keberlanjutan nilai-nilai budaya Bali di tengah arus globalisasi dan digitalisasi. Oleh karena itu, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan dalam bentuk pelatihan penggunaan aplikasi “Sang Wali AR” sebagai media pembelajaran interaktif untuk mengenalkan busana tari wali kepada siswa kelas VI SD Negeri 2 Kesiman.

Aplikasi “Sang Wali AR” memanfaatkan teknologi marker-based *Augmented Reality* untuk menampilkan objek 3D busana tari wali secara interaktif. Melalui pemindaian marker, siswa dapat melihat visualisasi busana dalam bentuk tiga dimensi serta memperoleh informasi mengenai nama, fungsi, dan makna setiap atribut. Pendekatan ini diharapkan mampu memfasilitasi atau memperkenalkan siswa terhadap simbolisme budaya sekaligus menumbuhkan minat belajar yang lebih tinggi terhadap seni tradisional Bali. Tujuan pengabdian ini adalah: (1) mengenalkan dan mengimplementasikan media pembelajaran interaktif berbasis AR untuk memfasilitasi eksplorasi siswa terhadap makna dan fungsi busana tari wali Bali; (2) meningkatkan literasi digital guru dan siswa dalam pemanfaatan media pembelajaran berbasis AR; (3) menyediakan alternatif media pembelajaran interaktif dalam

mata pelajaran SBdP; serta (4) memperkuat kesadaran siswa terhadap pentingnya pelestarian budaya lokal.

B. Metode

Kegiatan pengabdian dilaksanakan di SD Negeri 2 Kesiman pada tanggal 5 Desember 2025 dan melibatkan 25 siswa kelas VI serta satu guru Seni Budaya sebagai mitra dampingan. Subjek pengabdian adalah siswa kelas VI SD Negeri 2 Kesiman yang sedang mempelajari materi Seni Budaya khususnya tari Bali. Lokasi kegiatan berada di lingkungan sekolah dengan memanfaatkan ruang kelas dan perangkat laptop mahasiswa. Metode pelaksanaan menggunakan pendekatan partisipatif dengan tahapan sebagai berikut.



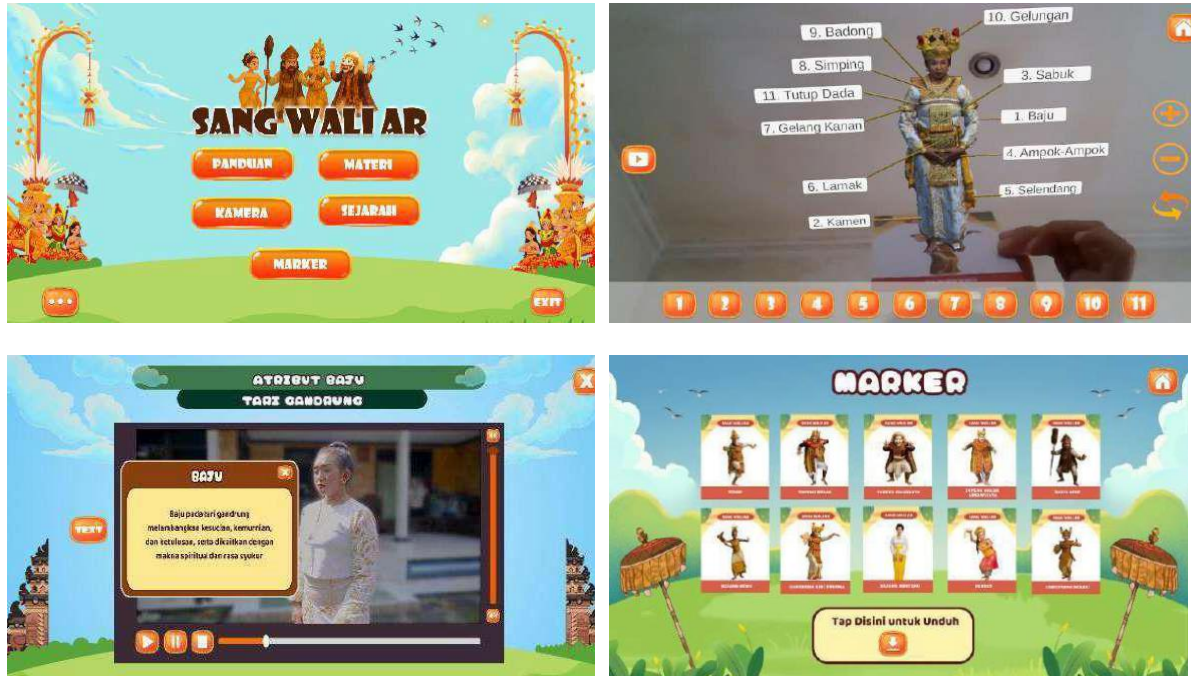
Gambar 1. Alur Metode Pelaksanaan

Setiap kelompok menggunakan satu unit laptop yang telah terinstal aplikasi “Sang Wali AR”. Siswa memindai marker dan mengeksplorasi objek 3D busana tari wali yang dilengkapi informasi fungsi dan makna atribut. Untuk mengukur keberhasilan pengabdian, evaluasi dilakukan melalui dua pendekatan: kualitatif dan kuantitatif. Secara kualitatif, tim pengabdian melakukan observasi partisipatif selama pelatihan untuk mencatat dinamika interaksi, tingkat antusiasme, dan kolaborasi siswa saat menggunakan aplikasi. Secara kuantitatif, evaluasi sistem dilakukan menggunakan kuesioner *System Usability Scale* (SUS) yang disebarakan secara daring kepada 25 siswa dan 1 guru untuk mengukur aspek kemudahan penggunaan dan penerimaan teknologi.

C. Hasil

Kegiatan pelatihan menunjukkan dinamika pembelajaran yang aktif dan kolaboratif.

Siswa secara bergantian memindai marker dan mengamati objek 3D busana tari wali. Mereka dapat mengakses fitur zoom, rotate, dan klik interaktif untuk memahami nama dan fungsi setiap atribut.



Gambar 2. Tampilan Aplikasi AR Tari Wali

Berdasarkan hasil observasi partisipatif, kegiatan pelatihan memunculkan dinamika pembelajaran yang aktif dan memecah kebuntuan metode tekstual konvensional. Keterbatasan perangkat yang mengharuskan penggunaan satu laptop untuk kelompok kecil (5-6 siswa) justru mendorong kolaborasi *peer-to-peer* secara natural. Siswa secara bergantian memindai marker dan terlihat antusias mengeksplorasi objek 3D. Mereka secara proaktif menggunakan fitur *zoom* dan *rotate*, serta secara spontan mendiskusikan temuan informasi makna atribut busana (seperti gelungan atau sabuk) dengan teman sekelompoknya.



Gambar 3. Pelaksanaan Pelatihan Menggunakan AR Tari Wali

Salah satu bentuk evaluasi terhadap pelaksanaan kegiatan pengabdian ini dilakukan melalui pengujian usability aplikasi “Sang Wali AR” menggunakan metode System Usability Scale (SUS). Pengujian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kemudahan penggunaan, kenyamanan, serta penerimaan aplikasi dari sudut pandang pengguna akhir, yaitu siswa dan

guru. Evaluasi dilaksanakan dengan menyebarkan kuesioner secara daring melalui Google Form kepada pengguna aplikasi yang terdiri dari siswa kelas VI SD Negeri 2 Kesiman dan guru Seni Budaya. Instrumen SUS yang digunakan terdiri dari 10 pernyataan standar yang mengukur aspek kemudahan penggunaan, konsistensi sistem, kebutuhan bantuan teknis, serta tingkat kepercayaan pengguna dalam mengoperasikan aplikasi.

Tabel. 1 Hasil Pengisian Kuesioner Metode SUS

Nama Lengkap	Usia	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	Sebagai
Melia	11	5	1	5	2	5	1	5	1	5	1	Siswa
Ni Komang Sri Devi Puspitasari	11	4	2	4	1	4	2	4	2	4	2	Siswa
Ni Kadek Dwi Damayanti	12	5	1	4	2	4	1	4	1	4	2	Siswa
IMade Navta Chandrayana Sutarna	12	4	1	5	1	5	2	5	1	5	1	Siswa
Ni Made Radha Hardiyanti	11	4	2	4	1	4	2	4	2	4	2	Siswa
I Putu Joni Antara Putra	11	4	2	5	1	5	2	5	1	5	1	Siswa
I Dewa Gde Agrynyana Yuananda	12	4	1	5	2	4	2	4	2	4	2	Siswa
Jingga Dea Januanda	11	4	2	4	2	5	2	5	2	5	2	Siswa
I Putu Gede Shriidharma Narottama	11	4	1	5	2	4	2	5	2	5	2	Siswa
Fairel Athariz Calief Mulyana	12	4	2	4	2	5	2	4	1	4	2	Siswa
Ni Nyoman Ayu Putri Cantika Candra Namora	11	5	2	4	1	4	1	4	2	4	1	Siswa
Putu Wahyu Satya pranatha	12	4	2	4	2	4	2	4	2	4	1	Siswa
Ni Kadek Airy Pradnya Suari	11	5	2	4	1	5	2	4	1	5	2	Siswa
I Gusti Agung Gde Dharma Wicaksana	11	5	2	5	2	5	2	5	1	5	2	Siswa
Ida Bagus Made Satya Ardika	12	5	1	5	1	5	2	5	2	4	2	Siswa
I Gusti Putu Ari Juliarta	12	4	2	4	1	4	2	4	2	4	2	Siswa
Kdek Adventa Kresna Bramanta	12	5	2	5	2	5	1	5	1	5	1	Siswa
Ni Kadek Manik Widyantari	12	4	1	5	1	4	1	4	2	4	2	Siswa
Komang Budhi Adithya Dhananjaya	12	4	1	4	1	5	2	5	2	5	2	Siswa
I Kadek Nata Pradnyana	11	2	2	5	2	5	1	4	2	4	2	Siswa
Gabe Brilliant Sidabalok	11	4	2	4	2	4	1	4	1	4	2	Siswa
Putu Neymar Jinarta Putra	11	5	1	5	1	5	1	5	2	4	1	Siswa
Putu Yulistya Pradnya Dewi	11	4	2	4	1	4	2	5	2	5	2	Siswa
Syanala Kania salsabilla	12	4	2	5	2	4	2	4	1	5	2	Siswa
Dewa Ayu Alika Naila Putri	12	4	2	4	1	4	2	4	2	4	2	Siswa
Snala Kania Salsabila	12	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2	Siswa
Ni Luh Putu Erawati	12	4	2	4	2	4	2	4	2	4	1	Siswa
Ni kadek kertiyu mahadewi widya putri	12	5	2	5	1	5	1	5	2	5	2	Siswa
Ni Made Intan Sari Pratiwi	11	4	2	4	1	4	1	4	1	5	1	Siswa
Aulia Azzahra	12	5	1	4	2	4	2	4	2	5	2	Siswa
Ni Komang Triana Dewi	12	4	2	4	2	4	2	4	2	4	1	Siswa
I Made Bintang Rajanaya	11	5	2	4	2	4	2	4	2	4	1	Siswa
Ni Putu Suci Sutrisnawati, S. Pd.	36	4	2	5	2	4	2	5	2	4	2	Guru

Sepuluh pernyataan dalam kuesioner tersebut meliputi persepsi pengguna terhadap kemungkinan penggunaan ulang aplikasi, tingkat kerumitan sistem, kemudahan penggunaan, kebutuhan bantuan dari pihak lain, kelancaran fungsi fitur, konsistensi antarmuka, kecepatan pemahaman pengguna lain terhadap sistem, tingkat kebingungan saat penggunaan, hambatan teknis yang dirasakan, serta kebutuhan adaptasi sebelum aplikasi dapat digunakan secara optimal. Hasil pengisian kuesioner menunjukkan bahwa mayoritas responden memberikan penilaian positif terhadap aplikasi.

Tabel. 2 Hasil Evaluasi dengan Metode SUS

Jumlah Responden	Skor Rata-rata SUS	Kategori	Interpretasi
26 (25 siswa, 1 guru)	84,09	Grade A	Excellent – Acceptable

Berdasarkan hasil perhitungan menggunakan metode System Usability Scale (SUS),

diperoleh skor rata-rata sebesar 84,09 dari total 26 responden yang terdiri atas 25 siswa dan 1 guru. Skor tersebut berada pada kategori *Grade A (Excellent)* dan termasuk dalam klasifikasi *Acceptable*, yang menunjukkan bahwa aplikasi “Sang Wali AR” memiliki tingkat kemudahan penggunaan dan kenyamanan yang sangat baik. Hasil ini mengindikasikan bahwa aplikasi dapat diterima dengan baik oleh pengguna sebagai media pembelajaran interaktif.

Diskusi

Hasil pengabdian menunjukkan bahwa pelatihan penggunaan aplikasi “Sang Wali AR” memberikan dampak positif terhadap pembelajaran Seni Budaya di SD Negeri 2 Kesiman. Skor System Usability Scale (SUS) sebesar 84,09 yang termasuk kategori *Excellent* menandakan bahwa aplikasi mudah digunakan dan diterima dengan baik oleh siswa maupun guru. Hal ini menunjukkan bahwa media berbasis Augmented Reality (AR) sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang akrab dengan teknologi digital.

Dari perspektif pembelajaran, penggunaan AR mendukung pendekatan pembelajaran aktif. Siswa tidak hanya menerima penjelasan secara verbal, tetapi dapat langsung mengeksplorasi visualisasi tiga dimensi busana tari wali. Interaksi ini membantu siswa memahami fungsi dan makna atribut secara lebih konkret dibandingkan melalui gambar dua dimensi dalam buku teks. Skor SUS sebesar 84,09 (kategori *Excellent*) yang didapatkan dari evaluasi ini mengonfirmasi temuan Pereira dan Malahina (2025), yang menyatakan bahwa media berbasis AR mampu menghadirkan visualisasi konkret yang sangat relevan dengan tahapan perkembangan kognitif operasional konkret pada siswa sekolah dasar. Tingginya tingkat penerimaan ini didorong oleh antarmuka aplikasi (UI) yang dirancang ramah anak, sehingga siswa dapat mengoperasikannya secara mandiri tanpa memerlukan intervensi teknis yang intensif dari instruktur. Transisi dari pembelajaran konvensional ke model 3D interaktif ini terbukti secara kualitatif mampu mengubah fokus siswa yang sebelumnya hanya berorientasi pada hafalan gerak kinestetik, menjadi lebih apresiatif terhadap nilai filosofis busana tari.

Meskipun demikian, pelaksanaan pengabdian ini memiliki keterbatasan secara metodologis. Evaluasi yang dilakukan baru berfokus pada tingkat penerimaan teknologi (*usability*) dan observasi perilaku belajar. Untuk kegiatan lanjutan, diperlukan instrumen evaluasi kognitif seperti *pre-test* dan *post-test* guna mengukur signifikansi peningkatan pemahaman literasi budaya secara presisi. Selain itu, manajemen waktu dan rasio ketersediaan perangkat per kelompok perlu dioptimalkan di masa mendatang agar setiap siswa mendapatkan durasi eksplorasi mandiri yang lebih merata. Dengan demikian, AR mendorong pergeseran pembelajaran dari metode konvensional menuju pembelajaran yang lebih partisipatif dan berpusat pada siswa.

Secara sosial-budaya, integrasi teknologi dalam pembelajaran seni tradisional menjadi strategi yang relevan untuk menjembatani budaya lokal dengan dunia digital generasi muda. Teknologi tidak menggantikan nilai tradisi, tetapi memperkuat pemahaman dan ketertarikan siswa terhadap budaya Bali. Antusiasme siswa selama pelatihan menunjukkan bahwa pendekatan visual dan interaktif mampu meningkatkan keterlibatan belajar.

D. Kesimpulan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa pelatihan penggunaan aplikasi “Sang Wali AR” di SD Negeri 2 Kesiman telah berjalan dengan baik dan memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran Seni Budaya. Integrasi teknologi *Augmented Reality* (AR)

sebagai media pembelajaran interaktif terbukti mampu memfasilitasi pergeseran pola belajar siswa menjadi lebih partisipatif. Pendekatan ini secara efektif meningkatkan antusiasme dan memicu ketertarikan siswa untuk menggali makna dan fungsi atribut busana tari wali Bali yang sebelumnya sering terabaikan.

Hasil evaluasi menggunakan System Usability Scale (SUS) dengan skor rata-rata 84,09 yang termasuk kategori *Excellent* menunjukkan bahwa aplikasi memiliki tingkat kemudahan penggunaan yang tinggi dan diterima dengan baik oleh siswa maupun guru. Hal ini menegaskan bahwa media pembelajaran berbasis AR tidak hanya layak secara teknis, tetapi juga efektif dalam mendukung pengalaman belajar yang lebih visual, konkret, dan partisipatif. Secara reflektif, kegiatan ini menunjukkan bahwa inovasi teknologi dapat menjadi strategi adaptif dalam pelestarian budaya lokal. Dengan mengemas nilai-nilai tradisi dalam bentuk digital yang interaktif, pembelajaran seni budaya menjadi lebih relevan dengan karakter generasi masa kini. Pelatihan ini juga memberikan alternatif media ajar bagi guru untuk mengembangkan pembelajaran yang lebih kreatif dan kontekstual.

Ke depan, pengembangan aplikasi pada platform mobile serta perluasan implementasi di sekolah lain dapat meningkatkan dampak program secara lebih luas. Dengan demikian, pemanfaatan AR dalam pembelajaran tidak hanya menjadi inovasi teknologi, tetapi juga kontribusi nyata dalam memperkuat pendidikan budaya berbasis sekolah dasar.

Daftar Referensi

- Aristamy, I. Gusti Ayu Agung Mas, I. Gde Eka Dharsika, Putu Risanti Iswardani, and Ida Bagus Nyoman Pascima. 2024. "Pengenalan Perangkat Komputer Pada Siswa Sekolah Dasar Menggunakan Augmented Reality." *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan* 21 (2).
- Chatsiopoulou, Anna, and Panagiotis D. Michailidis. 2025. "Augmented Reality in Cultural Heritage: A Narrative Review of Design, Development and Evaluation Approaches." In *Heritage*, vol. 8. no. 10. Preprint, Multidisciplinary Digital Publishing Institute (MDPI), October 1. <https://doi.org/10.3390/heritage8100421>.
- Fajar, Aika N., Naili I. Sujana, and Shafarina H. Zahro. 2025. "Tantangan Anak Muda Dalam Menjaga Eksistensi Tari Tradisional Di Tengah Budaya Globalisasi." *Lentera Jurnal Pengabdian Masyarakat* 3 (3): 2025.
- Luh, Ni, Putu Anggi Widiastiti, Ni Ketut Widiartini, Made Diah, Angendari Pendidikan, and Kesejahteraan Keluarga. 2022. "Karakteristik Busana Tari Rejang Dan Tari Baris Di Desa Bali Aga (Pedawa) Untuk Melestarikan Budaya Tradisional." *Jurnal Bosaparis: Pendidikan Kesejahteraan Keluarga* 13 (2). <https://doi.org/10.23887/jppkk.v13i2.37600>.
- Pereira, Yubita Dasilva, and Edwin Ariesto Umbu Malahina. 2025. "Augmented Reality Berbasis Pelacakan Objek Pembelajaran Motif Dan Makna Kain Tenun Atambua." *Jurnal Manajemen Informatika Jayakarta* 5 (1): 72. <https://doi.org/10.52362/jmijayakarta.v5i1.1789>.
- Ramdani, Zidan Gupara. 2024. "Ancaman Kepunahan Dan Strategi Mempertahankan Warisan Budaya Selendang Mudawaroh Di Kota Palembang." *Tamaddun: Jurnal Kebudayaan Dan Sastra Islam* 24 (2).
- Widnyana, Kompiang Gede. 2023. "Nilai Simbolik Tata Rias Busana Dalam Ranah Seni Pertunjukan Bali." *Journal on Education* 5 (3).