Journal of Innovative and Creativity
Journal Homepage: https://joecy.org/index.php/joecy
e-mail: journaljoecy@gmail.com

Faculty of Education
University of Pahlawan Tuanku Tambusai
ISSN 2776-771X (Online)
ISSN 2962-570X (Printed)
6 (2) 2026, Page: 32768-32780

Analisis Kebutuhan Dalam Pengembangan Media Diorama Kebudayaan Jambi Berbasis *Augmented Reality* Untuk Meningkatkan Literasi Budaya Jambi Anak Usia 5-6 Tahun

Shilfa Sukma Salsabila[1], Uswatul Hasni[2], Rizki Surya Amanda[3]
[1] Program studi PG PAUD Universitas Jambi

e-mail: shilfasukmasalsabila@gmail. com[1], uswatulhasni@unja. ac. id[2], rizkisurya@unja. ac. id [3]

Published: June, 2026

ABSTRAK

Literasi budaya Jambi pada anak usia 5-6 tahun memiliki peran penting dalam perkembangan anak terutama pada aspek perkembangan bahasa, yang merupakan langkah awal dalam pembelajaran literasi untuk anak usia dini, dimana anak belajar mengenal dan memahami suatu informasi yang diperoleh dari pendidik. Berdasarkan hasil pra observasi di lima TK yang ada di Kecamatan Alambarajo menunjukkan beberapa anak yang masih belum mengetahui identitas budaya mereka secara Usiamedia pembelajaran diorama kebudayaan Jambi. Metode penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan melibatkan 15 orang guru PAUD untuk wawancara dan observasi sebagai data pendukung yang mana data tersebut dianalisis dengan teknik Miles dan Huberman yaitu reduksi data, display data dan verifikasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: guru memerlukan model permainan yang menggunakan media yang bermanfaat membuat pembelajaran anak menjadi inovatif di era digital yang tetap mementingkan anak untuk melestarikan budayanya yaitu seperti media diorama kebudayaan Jambi berbasis *Augmented Reality*. Kegiatan disekolah yang masih didominasi secara konvensional. Selain itu berdasarkan hasil temuan bahwa anak menyukai pembelajaran yang bermakna dengan pengalaman belajar yang baru melalui media yang disediakan oleh guru. Kesimpulannya baha guru membutuhkan media pembelajaran intraktif dan inovatif berbasis teknologi yang akan dirancang kedalam sebuah bentuk diorama kebudayaan Jambi berbasis *Augmented Reality*.

Kata Kunci: media pembelajaran diorama, *Augmented Reality*, literasi budaya

ABSTRACT

Jambi cultural literacy in children aged 5-6 years has an important role in child development, especially in the aspect of language development, which is the first step in literacy learning for early childhood, where children learn to recognize and understand information obtained from educators. Based on the results of pre-observations in five kindergartens in Alambarajo District, it shows that some children still do not know their cultural identity in a simple way for early childhood. Therefore, this study aims to describe the need for developing Jambi cultural diorama learning media. This research method uses a qualitative approach by involving 6 PAUD teachers for interviews and observations as supporting data where the data is analyzed using Miles and Huberman techniques, namely data reduction, data display and verification. The results of the study show that: teachers need a game model that uses useful media to make children's learning innovative in the digital era that still prioritizes children to preserve their culture, such as Jambi cultural diorama media based on *Augmented Reality*. Activities at school are still dominated by conventional methods. In addition, based on the findings, children like meaningful learning with new learning experiences through media provided by teachers. In conclusion, teachers need interactive and innovative technology-based learning media that will be designed in the form of a Jambi cultural diorama based on *Augmented Reality*.

Keywords: diorama learning media, *Augmented Reality*, cultural literacy

© The Author(s). 2021 Open Access This article is licensed under a Creative Commons Atibution 4.0 International License, which permits use, sharing, adaptation, distribution and reproduction in any medium or format, as long as you give appropriate credit to the original author(s) and the source, provide a link to the Creative Commons licence, and indicate if changes were made. The images or other third party material in this article are included in the article's Creative Commons licence, unless indicated otherwise in a credit line to the material. To view a copy of this licence, visit http://creativecommons.org/licenses/by/4.0

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya untuk meningkatkan dan merangsang perkembangan anak yang baru lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan dengan memberi stimulasi pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangannya, baik jasmani maupun

rohani agar anak siap dalam memasuki proses pendidikan selanjutnya. Pada anak usia dini juga dikenal dengan *"golden age"* atau masa keemasan, agar anak dapat tumbuh dan berkembang dengan baik maka perlu adanya kegiatan yang dapat merangsang perkembangan yang diberikan kepada anak baik itu yang di dapat melalui orang tua maupun lingkungan sekitarnya. Oleh sebab itu, PAUD memiliki upaya dalam memberikan stimulus, bimbingan serta kegiatan dalam pembelajaran untuk menghasilkan keterampilan yang nantinya dimiliki anak.

Melalui tujuan mendukung pertumbuhan dan perkembangan anak perkembangan bahasa adalah salah satu aspek penting pada perkembangan anak usia dini. Anak dapat belajar menyimak, berbicara, membaca, dan menulis sesuai dengan tahapan perkembangan (Putri, 2019). Literasi pada anak erat kaitannya dengan perkembangan bahasa anak usia dini karena hal ini berhubungan pada komunikasi yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari yang dimaksudkan untuk memenuhi fungsi pertukaran pikiran dan perasaan (Basyiroh, 2017). Salah satu literasi yang perlu dikembangkan ialah literasi budaya yang mengajarkan kepada anak tentang norma yang berlaku pada suatu lingkungan dan mencakup pengenalan aspek ciri khas kebudayaan sekitar. Mengajak anak untuk bisa menyebutkan ciri khas daerahnya dan mencintai kebudayaan sekitar, kebudayaan Indonesia dan mengajak mereka untuk melestarikan dan membumikannya. Mengapa penting untuk Anak Usia Dini, karena rasa cinta terhadap tanah air harus ditanamkan kepada anak sejak kecil, kelak ketika mereka dewasa, merekalah aset penerus bangsa (Faizah, Yenny dan Farinka, 2022). Perkembangan zaman dengan ditandainya globalisasi membuat pencampuran budaya semakin kuat. Hal ini bisa berdampak terhadap eksistensi kearifan lokal yang merupakan pengetahuan lokal yang merupakan pengetahuan dari masyarakat setempat. Globalisasi bisa berdampak baik maupun buruk bagi generasi muda bangsa Indonesia. Oleh karena itu, diperlukan langkah-langkah untuk memperkuat rancangan literasi budaya agar dalam era globalisasi dan kemajuan teknologi, nilai-nilai budaya bangsa tidak terganggu atau hilang. (Ardi et al., 2024).

Karakteristik anak zaman sekarang membutuhkan peranan lingkungan serta peran pendidik anak usia dini di dalam meningkatkan dan tercapainya semua aspek perkembangan anak sejak lahir sampai usia enam tahun. Pembelajaran anak usia dini mengarah kepada pemahaman mendalam tentang peran media pembelajaran, khususnya yang berbasis teknologi dalam keberhasilan pembelajaran anak usia dini. Dalam mencapai tujuan tersebut, maka dari itu penting untuk menggalih lebih dalam tentang dinamika interaksi antara anak usia dini dan media pembelajaran (Lestari et al., 2023). Sejalan dengan itu, literasi budaya harus diintegrasikan dengan kreatif, inovtif dan menarik, karena anak cendrung menyukai hal-hal yang memberikan pengalaman bermakna. Media pembelajaran berbasis *Information and Communication Technology* (ICT) memiliki peran yang cukup penting dalam perkembangan maupun pembelajaran anak usia dini, dengan menggunakan media pembelajaran berbasis ICT pendidik memiliki akses yang tepat ke metode pengajaran yang lebih inovatif dan lebih baik serta dapat meningkatkan lingkungan belajar yang interaktif untuk anak usia dini (Hasni et al., 2023).

Literasi budaya anak usia dini menggambarkan karakter sebuah bangsa, anak-anak yang tumbuh dan berkembang dalam lingkungan budaya tertentu akan membentuk budaya yang mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan zaman. Lingkungan menjadi wadah utama anak dalam mengenal kebudayaannya khususnya pada anak usia dini kebudayaan dapat dikenalkan secara sederhana melalui lingkungan mereka dengan mengeksplor hal-hal yang menjadi ciri khas daerah mereka tinggal dapat menjadi salah satu upaya melestarikan kebudayaan yang ada. Pada era global saat ini di Indonesia sudah ada beberapa budaya asing yang masuk sehingga membuat generasi sekarang sedikit melupakan budaya sendiri (Megawati et al., 2021). Berdasarkan pemahaman literasi budaya di Indonesia sendiri terdapat permasalahan pada lingkungan masyarakat di berbagai wilayah memasuki tingginya krisis budaya yang dialami dalam kehidupan sosial masyarakat Indonesia (Darmoyuwono, Pramono, dan Wella, 2020). Khususnya di wilayah Jambi penerapan literasi budaya jambi perlu dikenalkan mulai dari usia dini agar kebudayaan daerah Jambi dapat terus dilestarikan agar nilai-nilai kebudayaan tidak hilang dari lingkungan sosial bagi masyarakat Jambi.

Melalui hasil studi BRIN tahun 2024 menyatakan bahwa minimnya literasi budaya pada lingkungan masyarakat dan lingkungan sosial anak-anak di Indonesia mengalami penurunan minat literasi budaya. Hal ini sejalan dengan UUD NRI pasal 28 I ayat 3 yang menegaskan perlunya menghormati identitas budaya dan hak-hak masyarakat tradisional sejalan dengan kemajuan dan peradaban. Maka dari itu, untuk meningkatkan literasi budaya anak perlu diiringi dengan pengenalan literasi budaya sejak usia dini.

Pengenalan literasi budaya pada pembelajaran di sekolah melalui mata pelajaran kesenian dan kebudayaan yang disajikan dengan materi-materi kebudayaan yang dapat dipelajari oleh anak sekolah dasar (Wahyudi, Bahri dan Handayani 2019). Melalui pengenalan literasi budaya di sekolah dasar cenderung terpaku pada kegiatan dengan hanya melibatkan kesenian yang dimana mempelajari suatu kesenian perlu mengetahui karakteristik budaya yang dimiliki terlebih dahulu sebagai awalan pengenalan dan kemajuan mengenal literasi budaya agar lebih baik sejak dasar (Alwi et al., 2025). Pengenalan literasi budaya pada pembelajaran anak usia dini bisa melalui pembelajaran tema kebudayaan lokal dan menggunakan media yang dapat digunakan dalam menyampaikan materi pembelajaran agar lebih menarik dengan kebudayaan yang dimiliki, serta dapat digunakan secara berulangulang dengan materi yang berbeda-beda yang disampaikan pada anak usia dini. Dengan begitu, pengenalan literasi budaya pada anak usia dini diberikan dengan pemahaman-pemahaman yang dapat dipelajari anak usia dini dengan tingkatan sesuai perkembangan usianya.

Pengenalan literasi budaya khususnya kepada anak usia dini akan lebih bermakna apabila dilakukan melalui teknik atau cara yang benar. Cara tersebut salah satunya adalah dengan penggunaan media pembelajaran, dimana anak akan lebih terkesan dengan tampilan yang menarik untuk anak, alat peraga yang menarik dan anak dilibatkan langsung baik untuk proses penyiapannya (Rahmawati dan Sati, 2021). Melalui pengenalan kebudayaan lokal untuk anak usia dini memiliki beberapa batasan pengetahuan tentang pemahaman kebudayaan yang anak usia dini pelajari hal tersebut meliputi budaya lokal yang beragam dapat diangkat menjadi beberapa sub-sub tema dalam setiap daerah, mulai dari ikon khas daerah, makanan khas, minuman khas, permainan tradisional, objek wisata sejarah, tarian, batik khas dan sebagainya (Rahmadani et al., 2023).

Berdasarkan batasan pemahaman kebudayaan yang dapat dipelajari untuk anak usia dini tersebut pada penelitian ini berfokus pada kebudayaan Jambi dengan membahas rumah adat, baju adat, makanan khas daerah dan lagu daerah. Hal ini, diharapkan untuk penerus generasi muda khususnya anak usia dini dapat mengenal dan melestarikan budaya di Indonesia dengan baik khusunya budaya lokal yang terdapat pada lingkungan anak usia dini. Melalui studi pendahuluan berupa wawancara bersama guru di TK Aldha Novita dan TK Al-Fajri,dan TK Al-Azka permasalahan yang ditemukan relatifsama yaitu anak-anak belum bisa menyebutkan makanan khas daerah jambi, dan lagu daerah jambi. Di TK Al-Azka berdasarkan pernyataan guru terdapat 6 orang anak sudah mengetahui makanan khas dan wisata daerah Jambi, dan 9 orang anak masih belum mengetahui tentang makanan khas dan rumah adat Jambi. Pada TK Aldha Novita dan TK Al-Fajri terdapat beberapa anak masih belum mampu menyebutkan dan menjelaskan budaya dan ciri khas daerah Jambi walaupun guru telah memberikan beberapa contoh kegiatan literasi budaya Jambi di TK Al-Moestafa dan TK As-Salam melalui Topik Pembelajaran Jambi Kotaku dan kegiatan rutin pentas seni yang dilakukan pada akhir semester pembelajaran anak di sekolah dengan bertema kebudayaan Jambi.

Melalui wawancara yang dilakukan peneliti bersama Kepala Sekolah dan guru di TK Al-Fajri, TK As-Salam, TK Aldha Novita, TK Al-Azka Kota dan TK Al-Moestafa kota Jambi mengenai, kurikulum, kegiatan dan media pembelajaran yang digunakan pada anak, kurikulum dan kegiatan guru masih dalam tahap penyesuaian kurikulum merdeka yang ditambahkan pendekatan deep learning (pembelajaran mendalam) dalam upaya meningkatkan literasi budaya masih bergantung pada cara yang lama. Kegiatan dan media yang digunakan tersebut seperti kegiatan tarian daerah yang dilakukan pada saat akhir tahun ajaran sekolah, dan dengan media pembelajaran seperti baju adat daerah Jambi yang guru sediakan. Namun, untuk menyediakan berbagai baju adat terdapat kendala yaitu baju adat harus dihadirkan dengen membuat atau menyewa baju yang memerlukan biaya yang cukup besar dan tidak

semua sekolah memiliki kelengkapan baju adat. Guru menyatakan bahwa pemanfaatan teknologi masih jarang dilakukan untuk pengenalan literasi budaya pada anak dan anak belum mengenal kebudayaan Jambi. Oleh karena itu diperlukan media yang dapat mendukung pengenalan kebudayaan Jambi untuk meningkatkan literasi budaya anak dengan berbasis teknologi sebagai inovasi pembelajaran yang interaktif.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Informan dalam penelitian ini terdiri dari 15 orang guru PAUD dari 5 lembaga PAUD yang ada di Kecamatan Alambarajo Kota Jambi. Penga,bilan informan ini menggunakan teknik *purposive sampling*. Teknik pengumpulan data yang digunakan berupa wawancara dan observasi. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan model Miles dan Huberman dengan tiga tahap yang terdiri dari reduksi data, penyajian data dan verifikasi kesimpulan melalui triangulasi sumber data.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil pengembangan dalam penelitian ini berupa media pembelajaran diorama kebudayaan Jambi berbasis *Augmented Reality* yang didalamnya berisi pemahaman literasi budaya Jambi untuk anak usia 5-6 tahun. Adapun uraian dari hasil penelitian media pembelajaran diorama kebudayaan Jambi berbasis *Augmented Reality* ialah sebagai berikut:

1) Media Diorama Kebudayaan Jambi untuk Meningkatkan Literasi Budaya Jambi Anak Usia 5-6 Tahun

   Media diorama pembelajaran merupakan alat bantu visual tiga dimensi yang digunakan guru untuk membantu siswa memahami materi pelajaran secara konkret. Dengan diorama, konsep yang abstrak dapat ditampilkan dalam bentuk miniatur sehingga lebih mudah dipahami. Berikut jenis-jenis media diorama menurut Wahidar (2018). Media pembelajaran diorama juga termasuk dalam jenis media pembelajaran visual yang merupakan gambaran tiga dimensi dari suatu gambaran objek yang ingin di replikasikan dalam ukuran yang lebih kecil dan bisa digunakan secara berulang kali dengan maksud untuk mengilustrasikan sebuah peristiwa atau gambaran yang sesuai dengan aslinya (Rahmawati dan Sati, 2021).

   Kajian pustaka menurut Nizwardi dan Ambiyar (2016) menjelaskan bahwa media diorama merupakan suatu media tiga dimensi yang menggabungkan berbagai jenis bahan, baik yang bersifat nyata maupun simbolis, seperti gambar, miniatur, model, dan spesimen yang disusun sedemikian rupa sehingga mampu menggambarkan suatu peristiwa atau keadaan secara naturalistik. Media ini umumnya dirancang dengan memperhatikan unsur visual yang menarik sehingga dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret kepada peserta didik. Penggunaan media diorama dalam pembelajaran memungkinkan anak untuk mengamati objek atau peristiwa secara langsung melalui representasi visual yang menyerupai kondisi sebenarnya. Dengan demikian, media diorama dapat membantu peserta didik memahami konsep-konsep yang bersifat abstrak menjadi lebih nyata dan mudah dipahami, terutama bagi anak usia dini yang masih berada pada tahap berpikir konkret.

   Keterkaitan media diorama dengan tema kebudayaan Jambi sangat relevan untuk diterapkan dalam pembelajaran anak usia 5–6 tahun. Pada usia tersebut, anak berada pada masa perkembangan yang membutuhkan pengalaman belajar yang menarik, menyenangkan, serta melibatkan pengamatan langsung terhadap objek pembelajaran. Melalui media diorama kebudayaan Jambi, berbagai unsur budaya daerah seperti rumah adat, pakaian adat, alat musik tradisional, tarian tradisional, makanan khas, hingga berbagai tradisi masyarakat Jambi dapat divisualisasikan dalam bentuk miniatur tiga dimensi yang menarik perhatian anak. Kehadiran media ini dapat membantu anak mengenal dan memahami kebudayaan daerahnya secara lebih konkret dibandingkan hanya melalui penjelasan verbal atau penggunaan gambar dua dimensi. Selain itu, media diorama juga dapat menumbuhkan rasa ingin tahu, meningkatkan minat belajar, serta memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi anak dalam mengenal identitas budaya lokal sejak usia dini. Dalam konteks peningkatan literasi budaya Jambi, penggunaan media diorama menjadi salah satu alternatif yang potensial untuk mendukung proses pembelajaran. Literasi budaya tidak hanya berkaitan dengan kemampuan mengenal unsur-unsur budaya, tetapi juga

mencakup pemahaman, penghargaan, dan kesadaran terhadap nilai-nilai budaya yang dimiliki oleh suatu daerah. Melalui media diorama, anak dapat memperoleh informasi mengenai kebudayaan Jambi secara lebih mudah karena informasi disajikan dalam bentuk visual yang menarik dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini. Anak dapat mengamati berbagai objek budaya, mendiskusikannya bersama guru dan teman sebaya, serta menghubungkannya dengan pengalaman yang mereka miliki dalam kehidupan sehari-hari. Proses tersebut dapat membantu meningkatkan pemahaman anak terhadap budaya daerahnya sekaligus menumbuhkan rasa bangga dan cinta terhadap budaya Jambi.

Seiring dengan perkembangan teknologi pendidikan, media diorama juga dapat dikembangkan dengan mengintegrasikan teknologi *Augmented Reality* (AR). Teknologi *Augmented Reality* memungkinkan objek-objek pada diorama ditampilkan secara lebih interaktif melalui perangkat digital, seperti telepon pintar atau tablet. Ketika anak mengarahkan perangkat pada bagian tertentu dari diorama, akan muncul informasi tambahan berupa animasi, gambar tiga dimensi, suara, video, maupun narasi yang berkaitan dengan objek budaya yang sedang dipelajari. Integrasi teknologi *Augmented Reality* pada media diorama dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan sehingga mampu meningkatkan keterlibatan anak dalam proses pembelajaran. Selain itu, penggunaan teknologi ini juga dapat membantu guru menyampaikan materi kebudayaan Jambi secara lebih inovatif dan sesuai dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilaksanakan pada bulan September 2025 di lima lembaga PAUD yang berada di Kecamatan Alam Barajo, Kota Jambi, diperoleh informasi bahwa media diorama kebudayaan Jambi berbasis *Augmented Reality* belum pernah digunakan dalam proses pembelajaran. Guru umumnya masih menggunakan media pembelajaran konvensional seperti buku cerita, gambar, video, dan lembar kerja anak untuk mengenalkan kebudayaan daerah. Keterbatasan media yang digunakan menyebabkan penyampaian materi budaya belum optimal karena anak belum memperoleh pengalaman belajar yang bersifat konkret, interaktif, dan eksploratif. Selain itu, sebagian besar guru menyatakan bahwa belum tersedia media pembelajaran yang secara khusus mengintegrasikan unsur kebudayaan Jambi dengan teknologi *Augmented Reality* yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan belajar anak usia dini.

Temuan tersebut menunjukkan adanya kebutuhan yang cukup besar terhadap pengembangan media diorama kebudayaan Jambi berbasis *Augmented Reality* sebagai sarana pembelajaran yang inovatif dan relevan. Kehadiran media ini diharapkan dapat menjadi solusi untuk membantu guru dalam mengenalkan kebudayaan lokal kepada anak secara lebih efektif, menarik, dan bermakna. Melalui media diorama berbasis *Augmented Reality*, anak tidak hanya memperoleh pengetahuan mengenai kebudayaan Jambi, tetapi juga dapat mengembangkan kemampuan literasi budaya melalui aktivitas mengamati, mendengarkan, bertanya, mengeksplorasi, dan memahami berbagai informasi budaya yang disajikan secara visual dan interaktif. Oleh karena itu, pengembangan media diorama kebudayaan Jambi berbasis *Augmented Reality* menjadi penting untuk dilakukan sebagai upaya meningkatkan literasi budaya Jambi pada anak usia 5–6 tahun sekaligus mendukung pelestarian budaya lokal melalui pendidikan sejak usia dini.

2) Sarana dan Prasarana Pembelajaran

Pengertian sarana pembelajaran dalam dunia pendidikan dijelaskan oleh E. Mulyasa dalam Sopian (2019) yang menyatakan bahwa sarana pendidikan merupakan segala peralatan dan perlengkapan yang secara langsung digunakan untuk menunjang proses pendidikan, khususnya dalam kegiatan belajar mengajar. Sarana tersebut meliputi berbagai fasilitas seperti gedung sekolah, ruang kelas, meja, kursi, alat peraga edukatif, serta berbagai media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi kepada peserta didik. Sarana pendidikan memiliki peran yang sangat penting karena menjadi salah satu faktor yang mendukung

keberhasilan proses pembelajaran. Ketersediaan sarana yang memadai dapat membantu guru menciptakan suasana belajar yang kondusif, menarik, dan efektif sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Selain itu, sarana pembelajaran juga berfungsi sebagai alat bantu yang dapat mempermudah anak dalam memahami materi yang disampaikan, terutama bagi anak usia dini yang masih membutuhkan pengalaman belajar yang konkret dan menyenangkan.

Dalam konteks pendidikan anak usia dini, sarana pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai pelengkap kegiatan belajar, tetapi juga sebagai media yang mampu merangsang berbagai aspek perkembangan anak, seperti perkembangan kognitif, bahasa, sosial emosional, seni, dan motorik. Anak usia 5–6 tahun berada pada tahap perkembangan yang sangat membutuhkan stimulasi melalui kegiatan bermain sambil belajar. Oleh karena itu, penggunaan sarana dan media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak menjadi sangat penting. Melalui sarana pembelajaran yang tepat, anak dapat memperoleh pengalaman belajar secara langsung, melakukan eksplorasi, mengembangkan rasa ingin tahu, serta membangun pemahaman terhadap berbagai konsep yang dipelajari, termasuk konsep yang berkaitan dengan budaya daerah.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilaksanakan pada bulan September 2025 di beberapa lembaga PAUD, diketahui bahwa sarana dan prasarana yang tersedia di sekolah umumnya telah mencakup beberapa alat permainan edukatif (APE) dan media pembelajaran seperti gambar-gambar edukatif, majalah anak, buku cerita, serta berbagai perlengkapan pembelajaran lainnya. Keberadaan sarana tersebut menunjukkan bahwa sekolah telah berupaya menyediakan fasilitas yang dapat mendukung proses pembelajaran anak usia dini. Namun demikian, hasil wawancara juga menunjukkan bahwa pemanfaatan sarana yang tersedia masih lebih banyak digunakan untuk kegiatan pembelajaran umum dan belum secara khusus dirancang untuk meningkatkan literasi budaya Jambi pada anak usia dini. Kondisi ini mengindikasikan bahwa meskipun sarana pembelajaran telah tersedia, penggunaannya masih perlu dikembangkan agar dapat mendukung pembelajaran budaya lokal secara lebih optimal.

Hasil observasi yang dilakukan di lapangan memperkuat temuan tersebut. Sarana dan prasarana yang digunakan untuk mengenalkan budaya Jambi kepada anak usia dini masih didominasi oleh penggunaan media sederhana, seperti pakaian adat atau baju tema yang dikenakan pada saat kegiatan tertentu. Penggunaan baju tema memang dapat membantu anak mengenal salah satu unsur budaya daerah, namun cakupan informasi budaya yang diperoleh anak masih relatif terbatas. Anak hanya mengenal bentuk visual pakaian adat tanpa memperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai makna, fungsi, sejarah, maupun unsur budaya Jambi lainnya yang juga penting untuk diketahui. Selain itu, media yang digunakan belum memberikan kesempatan yang luas bagi anak untuk melakukan eksplorasi, pengamatan, dan interaksi secara aktif selama proses pembelajaran berlangsung.

Kondisi tersebut menunjukkan bahwa sarana dan prasarana yang tersedia saat ini sebenarnya telah mampu mendukung pengenalan budaya Jambi pada tingkat dasar, tetapi belum sepenuhnya memenuhi kebutuhan pembelajaran yang dapat meningkatkan literasi budaya secara komprehensif. Literasi budaya tidak hanya menuntut anak untuk mengenali simbol-simbol budaya, tetapi juga memahami berbagai unsur budaya yang ada di lingkungan sekitarnya. Untuk mencapai tujuan tersebut, diperlukan media pembelajaran yang lebih inovatif, menarik, dan interaktif sehingga anak dapat terlibat secara aktif dalam proses belajar. Penggunaan media yang hanya berfokus pada majalah dan baju tema cenderung membuat pembelajaran berlangsung secara pasif karena anak lebih banyak menerima informasi daripada mengeksplorasi pengetahuan secara langsung.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa sarana dan prasarana yang tersedia di lembaga PAUD telah memberikan dukungan terhadap pelaksanaan pembelajaran literasi budaya Jambi, namun masih terdapat beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan. Keterbatasan tersebut terutama terletak pada kurangnya media pembelajaran yang bersifat konkret, interaktif, dan mampu mengintegrasikan unsur budaya Jambi secara menyeluruh. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media pembelajaran yang lebih inovatif, seperti media diorama kebudayaan Jambi berbasis *Augmented Reality*, yang dapat memberikan pengalaman

belajar yang lebih nyata dan menarik bagi anak. Media tersebut diharapkan mampu melengkapi sarana pembelajaran yang telah ada, meningkatkan partisipasi aktif anak dalam kegiatan belajar, serta membantu guru dalam mengenalkan berbagai aspek kebudayaan Jambi secara lebih efektif. Dengan demikian, proses pembelajaran literasi budaya Jambi pada anak usia 5–6 tahun dapat berlangsung secara lebih optimal, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia dini.

3) Kesulitan dalam Pencapaian Tujuan Pembelajaran

Pendidikan merupakan suatu proses yang dirancang secara terencana dan sistematis untuk mengembangkan seluruh potensi peserta didik agar mampu menjadi individu yang beriman, berilmu, berkarakter, kreatif, mandiri, serta mampu berperan aktif dalam kehidupan bermasyarakat. Berdasarkan fungsi dan tujuan pendidikan nasional, setiap jenjang pendidikan, termasuk Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), harus diselenggarakan secara terarah dan berkesinambungan guna mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan. Menurut Rosita (2018) penyelenggaraan pendidikan yang sistematis memiliki keterkaitan erat dengan upaya pembentukan karakter peserta didik agar memiliki kemampuan untuk bersaing secara positif, menjunjung tinggi etika dan moral, memiliki sikap sopan santun, serta mampu berinteraksi dengan lingkungan sosialnya secara baik. Dalam konteks pendidikan anak usia dini, pencapaian tujuan pembelajaran tidak hanya berfokus pada aspek akademik, tetapi juga pada pengembangan berbagai aspek perkembangan anak, termasuk kemampuan literasi budaya yang menjadi bagian penting dalam pembentukan identitas dan karakter anak sejak usia dini.

Literasi budaya merupakan kemampuan seseorang untuk memahami, mengenali, menghargai, dan menerapkan nilai-nilai budaya dalam kehidupan sehari-hari. Pada anak usia dini, pengembangan literasi budaya memiliki peran penting karena dapat membantu anak mengenal lingkungan sosial dan budaya tempat mereka hidup. Melalui literasi budaya, anak dapat memahami berbagai unsur budaya daerah, seperti bahasa, pakaian adat, rumah adat, kesenian tradisional, makanan khas, serta nilai-nilai luhur yang diwariskan oleh masyarakat setempat. Oleh karena itu, pembelajaran yang berkaitan dengan budaya daerah, termasuk budaya Jambi, perlu diberikan sejak dini agar anak memiliki rasa bangga, cinta, dan tanggung jawab terhadap budaya yang dimilikinya. Namun, dalam pelaksanaannya, pencapaian tujuan pembelajaran literasi budaya tidak selalu berjalan dengan mudah karena terdapat berbagai kendala yang dihadapi oleh guru maupun peserta didik.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada tahap studi pendahuluan, diketahui bahwa salah satu kesulitan yang dihadapi dalam mencapai tujuan pembelajaran literasi budaya Jambi adalah karakteristik belajar anak yang beragam. Setiap anak memiliki kemampuan, minat, gaya belajar, tingkat konsentrasi, dan kecepatan memahami informasi yang berbeda-beda. Ada anak yang lebih mudah memahami materi melalui kegiatan visual seperti melihat gambar dan video, ada yang lebih menyukai kegiatan praktik secara langsung, dan ada pula yang lebih mudah belajar melalui aktivitas mendengarkan cerita atau penjelasan dari guru. Perbedaan karakteristik tersebut sering kali menjadi tantangan bagi guru dalam menyampaikan materi pembelajaran budaya secara efektif kepada seluruh anak dalam satu kelas. Guru dituntut untuk mampu memilih metode dan media pembelajaran yang sesuai agar kebutuhan belajar setiap anak dapat terakomodasi dengan baik.

Selain perbedaan karakteristik belajar, usia anak yang masih berada pada tahap perkembangan berpikir konkret juga menjadi salah satu faktor yang memengaruhi pencapaian tujuan pembelajaran literasi budaya. Anak usia 5–6 tahun cenderung lebih mudah memahami sesuatu yang dapat dilihat, disentuh, diamati, atau dialami secara langsung dibandingkan dengan konsep yang bersifat abstrak. Sementara itu, sebagian materi mengenai kebudayaan Jambi sering kali disampaikan melalui metode ceramah, gambar, atau media yang kurang interaktif sehingga anak mengalami kesulitan dalam memahami dan mengingat informasi yang diberikan. Kondisi tersebut menyebabkan pembelajaran budaya kurang memberikan pengalaman yang bermakna bagi anak dan berdampak pada rendahnya pemahaman mereka terhadap materi yang dipelajari.

Hasil wawancara juga menunjukkan bahwa tingkat ketertarikan anak terhadap materi budaya Jambi masih bervariasi. Beberapa anak menunjukkan antusiasme yang tinggi ketika diperkenalkan pada budaya daerah melalui lagu, tarian, atau pakaian adat, sedangkan sebagian lainnya cenderung cepat bosan apabila pembelajaran disampaikan dengan cara yang monoton. Keadaan ini menjadi tantangan tersendiri bagi guru karena keberhasilan pembelajaran sangat dipengaruhi oleh tingkat perhatian dan keterlibatan anak selama proses belajar berlangsung. Apabila anak kurang tertarik terhadap materi yang disampaikan, maka informasi yang diberikan akan lebih sulit dipahami dan diingat dalam jangka waktu yang lama.

Selain faktor yang berasal dari peserta didik, keterbatasan media pembelajaran juga menjadi salah satu penyebab sulitnya pencapaian tujuan pembelajaran literasi budaya Jambi. Media yang digunakan di beberapa lembaga PAUD masih didominasi oleh gambar, majalah, dan penggunaan baju tema yang belum mampu memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan bagi anak. Akibatnya, proses pembelajaran belum sepenuhnya mampu mengakomodasi kebutuhan belajar anak yang beragam. Padahal, penggunaan media yang menarik dan inovatif dapat membantu guru menjelaskan materi budaya secara lebih konkret, meningkatkan perhatian anak, serta mempermudah anak dalam memahami berbagai informasi yang berkaitan dengan kebudayaan daerah.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa kesulitan dalam mencapai tujuan pembelajaran literasi budaya Jambi pada anak usia 5–6 tahun dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik yang berasal dari karakteristik peserta didik maupun dari aspek pembelajaran yang digunakan. Perbedaan gaya belajar, tingkat pemahaman, minat, dan kemampuan anak menjadi tantangan utama dalam proses pembelajaran. Di sisi lain, keterbatasan media pembelajaran yang digunakan juga menyebabkan penyampaian materi budaya belum optimal. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam pengembangan media pembelajaran yang mampu menyesuaikan dengan karakteristik anak usia dini, memberikan pengalaman belajar yang konkret dan interaktif, serta meningkatkan motivasi dan keterlibatan anak dalam proses pembelajaran. Salah satu alternatif yang dapat dikembangkan adalah media diorama kebudayaan Jambi berbasis *Augmented Reality*, yang diharapkan mampu membantu guru mengatasi berbagai kesulitan tersebut sekaligus mendukung tercapainya tujuan pembelajaran literasi budaya Jambi secara lebih efektif dan bermakna.

4) Aktivitas Belajar yang diminati Anak

Minat merupakan salah satu faktor penting yang memengaruhi keberhasilan proses pembelajaran pada anak usia dini. Minat dapat diartikan sebagai kecenderungan seseorang untuk memberikan perhatian lebih terhadap suatu objek, aktivitas, atau pengalaman tertentu yang dianggap menarik dan menyenangkan. Menurut Astriya dan Kuncoro (2015), minat menunjukkan bahwa seseorang lebih menyukai suatu hal dibandingkan dengan hal lainnya dan dapat diwujudkan melalui keterlibatan atau partisipasi aktif dalam suatu kegiatan. Berdasarkan pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa minat termasuk ke dalam ranah afektif yang berkaitan dengan perasaan senang, ketertarikan, perhatian, dan kecenderungan hati terhadap suatu objek atau aktivitas tertentu. Minat juga berfungsi sebagai sumber motivasi yang mendorong seseorang untuk melakukan suatu kegiatan secara sukarela dan penuh antusias. Dalam konteks pembelajaran anak usia dini, minat menjadi aspek yang sangat penting karena dapat memengaruhi tingkat keterlibatan anak, fokus perhatian, serta kemampuan anak dalam menerima dan memahami informasi yang diberikan oleh guru.

Pada usia 5–6 tahun, anak berada pada masa perkembangan yang ditandai dengan rasa ingin tahu yang tinggi terhadap lingkungan sekitarnya. Anak cenderung tertarik pada aktivitas yang memberikan pengalaman baru, memungkinkan mereka bereksplorasi, serta melibatkan berbagai indera dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, kegiatan belajar yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan perkembangan anak akan lebih mudah diterima dan memberikan pengalaman belajar yang bermakna. Sebaliknya, apabila kegiatan pembelajaran disajikan secara monoton dan kurang variatif, anak cenderung cepat merasa bosan sehingga tujuan pembelajaran menjadi lebih sulit untuk dicapai. Dengan demikian, guru perlu memahami aktivitas belajar yang diminati oleh

anak agar dapat merancang pembelajaran yang lebih efektif, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan di lima lembaga PAUD, diperoleh informasi bahwa sebagian besar anak menunjukkan ketertarikan yang tinggi terhadap aktivitas belajar yang melibatkan penggunaan teknologi digital. Anak-anak cenderung lebih antusias ketika diperkenalkan pada kegiatan yang memanfaatkan perangkat digital, animasi, video interaktif, maupun aplikasi pembelajaran yang memungkinkan mereka untuk berinteraksi secara langsung dengan materi yang dipelajari. Ketertarikan tersebut terlihat dari tingginya perhatian anak selama kegiatan berlangsung, keaktifan mereka dalam bertanya, serta keinginan untuk mencoba dan mengeksplorasi fitur-fitur yang tersedia dalam media digital. Kondisi ini menunjukkan bahwa perkembangan teknologi yang semakin dekat dengan kehidupan sehari-hari anak turut memengaruhi preferensi mereka terhadap aktivitas belajar yang lebih modern dan interaktif.

Hasil wawancara juga menunjukkan bahwa anak-anak sangat menyukai kegiatan yang memberikan pengalaman baru dan berbeda dari pembelajaran yang biasa mereka lakukan. Aktivitas yang memungkinkan anak untuk melihat objek bergerak, mendengar suara, mengamati animasi, serta berinteraksi secara langsung dengan media pembelajaran menjadi kegiatan yang paling diminati. Anak merasa lebih tertarik ketika pembelajaran tidak hanya berfokus pada mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga melibatkan pengalaman visual dan eksploratif yang dapat merangsang rasa ingin tahu mereka. Hal ini sejalan dengan karakteristik anak usia dini yang belajar melalui bermain, mengamati, mencoba, dan mengeksplorasi lingkungan sekitarnya.

Dalam kaitannya dengan pembelajaran literasi budaya Jambi, temuan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis digital memiliki potensi yang besar untuk meningkatkan minat belajar anak. Materi kebudayaan yang biasanya disampaikan melalui gambar atau cerita dapat dikembangkan menjadi lebih menarik melalui pemanfaatan teknologi yang interaktif. Dengan adanya media berbasis digital, anak dapat mengenal berbagai unsur budaya Jambi seperti rumah adat, pakaian adat, tarian tradisional, alat musik daerah, makanan khas, serta tradisi masyarakat Jambi dengan cara yang lebih menyenangkan dan mudah dipahami. Pengalaman belajar yang menarik tersebut dapat membantu anak membangun pemahaman yang lebih baik terhadap budaya daerahnya sekaligus meningkatkan motivasi mereka untuk terus belajar.

Selain itu, pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran juga dapat membantu guru menyesuaikan proses pembelajaran dengan kebutuhan dan minat peserta didik masa kini. Anak-anak yang tumbuh di era digital memiliki kecenderungan untuk lebih cepat tertarik pada media yang bersifat visual, interaktif, dan dinamis. Oleh karena itu, inovasi media pembelajaran yang mengintegrasikan unsur budaya lokal dengan teknologi modern menjadi salah satu solusi yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di PAUD. Salah satu bentuk inovasi yang relevan adalah pengembangan media diorama kebudayaan Jambi berbasis *Augmented Reality*. Media ini dapat menggabungkan objek tiga dimensi dengan teknologi digital sehingga anak dapat memperoleh pengalaman belajar yang lebih nyata, menarik, dan interaktif.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar yang paling diminati oleh anak usia 5–6 tahun di lima lembaga PAUD yang menjadi lokasi penelitian adalah aktivitas yang memberikan pengalaman baru dan memanfaatkan teknologi digital dalam proses pembelajaran. Ketertarikan anak terhadap media berbasis digital menunjukkan adanya kebutuhan akan pengembangan media pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan perkembangan zaman. Oleh karena itu, pengembangan media diorama kebudayaan Jambi berbasis *Augmented Reality* dinilai relevan untuk diterapkan karena dapat mengakomodasi minat belajar anak sekaligus menjadi sarana yang efektif dalam meningkatkan literasi budaya Jambi pada anak usia dini. Dengan media yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak, diharapkan proses pembelajaran budaya daerah dapat berlangsung lebih optimal dan memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi anak.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang telah dilakukan pada beberapa lembaga PAUD di Kecamatan Alam Barajo, Kota Jambi, diperoleh informasi bahwa guru memerlukan media

pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan literasi budaya Jambi pada anak usia 5–6 tahun. Kebutuhan tersebut muncul karena media pembelajaran yang selama ini digunakan masih tergolong sederhana dan belum mampu memberikan pengalaman belajar yang konkret, interaktif, serta menarik bagi anak. Guru mengungkapkan bahwa pembelajaran mengenai kebudayaan Jambi sering kali hanya disampaikan melalui media gambar, majalah, cerita, atau penggunaan baju adat pada kegiatan tertentu. Meskipun media tersebut dapat membantu mengenalkan budaya daerah kepada anak, penggunaannya dinilai belum optimal untuk meningkatkan pemahaman anak secara mendalam mengenai berbagai unsur kebudayaan Jambi. Akibatnya, proses pembelajaran budaya masih cenderung berpusat pada penjelasan guru dan belum sepenuhnya melibatkan keaktifan anak dalam mengeksplorasi materi pembelajaran. Guru juga menyampaikan bahwa anak usia dini memiliki karakteristik belajar yang membutuhkan pengalaman langsung melalui kegiatan yang bersifat konkret, visual, dan menyenangkan. Anak lebih mudah memahami informasi ketika mereka dapat melihat, mengamati, menyentuh, atau berinteraksi secara langsung dengan objek yang dipelajari. Oleh karena itu, guru memerlukan media pembelajaran yang tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu penyampaian materi, tetapi juga mampu memberikan pengalaman belajar yang bermakna dan sesuai dengan tahap perkembangan anak. Kehadiran media pembelajaran yang inovatif diharapkan dapat membantu guru menjelaskan berbagai informasi mengenai kebudayaan Jambi secara lebih mudah dan menarik sehingga anak dapat memahami materi yang disampaikan dengan lebih baik.

Berdasarkan hasil observasi, diketahui bahwa sebagian besar kegiatan pembelajaran budaya masih dilakukan secara konvensional sehingga anak cenderung menjadi penerima informasi secara pasif. Kondisi tersebut menyebabkan pembelajaran budaya kurang memberikan kesempatan kepada anak untuk melakukan eksplorasi dan menemukan pengetahuan secara mandiri. Padahal, keterlibatan aktif anak dalam proses pembelajaran merupakan salah satu faktor penting yang dapat meningkatkan pemahaman dan daya ingat terhadap materi yang dipelajari. Oleh karena itu, guru mengharapkan adanya media yang mampu menghadirkan unsur kebudayaan Jambi secara lebih nyata dan menarik di dalam kelas. Media yang dapat menampilkan objek budaya dalam bentuk visual tiga dimensi serta dilengkapi dengan informasi yang mudah dipahami oleh anak dinilai dapat membantu proses pembelajaran menjadi lebih efektif. Salah satu media yang dinilai sesuai dengan kebutuhan tersebut adalah media diorama kebudayaan Jambi berbasis *Augmented Reality*. Media ini memungkinkan anak untuk mempelajari berbagai unsur budaya Jambi secara langsung melalui tampilan miniatur tiga dimensi yang dipadukan dengan teknologi digital. Melalui penggunaan teknologi *Augmented Reality*, objek-objek budaya yang terdapat pada diorama dapat menampilkan informasi tambahan berupa animasi, gambar bergerak, suara, video, maupun narasi yang berkaitan dengan budaya Jambi. Dengan demikian, anak tidak hanya melihat objek secara visual, tetapi juga memperoleh penjelasan yang lebih lengkap dan menarik mengenai objek yang dipelajari. Penggunaan media seperti ini diharapkan dapat meningkatkan perhatian, rasa ingin tahu, dan motivasi belajar anak sehingga tujuan pembelajaran literasi budaya dapat tercapai secara lebih optimal.

Kebutuhan terhadap media pembelajaran berbasis teknologi juga didukung oleh perkembangan zaman yang menuntut guru untuk mampu memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran. Pemanfaatan teknologi pendidikan tidak hanya bertujuan untuk mengikuti perkembangan era digital, tetapi juga untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih relevan dengan karakteristik generasi anak saat ini. Anak-anak yang tumbuh di lingkungan yang dekat dengan teknologi cenderung lebih tertarik pada media yang bersifat interaktif dan visual dibandingkan dengan media pembelajaran konvensional. Oleh karena itu, pengembangan media diorama kebudayaan Jambi berbasis *Augmented Reality* menjadi salah satu alternatif yang dapat menjawab kebutuhan guru sekaligus meningkatkan kualitas pembelajaran budaya di lembaga PAUD.

Hasil penelitian ini relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh Basri, Alimudin, dan Nur (2024) yang berjudul Pelatihan Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality* dalam Meningkatkan Kemampuan Pra Literasi Anak Usia Dini. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa pelaksanaan pelatihan pemanfaatan media berbasis *Augmented Reality* berjalan dengan baik dan memberikan dampak positif terhadap kemampuan pendidik dalam menggunakan teknologi sebagai media pembelajaran. Guru yang mengikuti pelatihan mampu memahami konsep penggunaan *Augmented Reality* serta mengaplikasikannya dalam kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan

kemampuan pra-literasi anak usia dini. Temuan tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* memiliki potensi yang besar untuk digunakan dalam pendidikan anak usia dini karena mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan efektif dibandingkan dengan media konvensional.

Kesesuaian hasil penelitian terdahulu dengan temuan penelitian ini semakin memperkuat bahwa penggunaan media berbasis *Augmented Reality* dapat menjadi solusi dalam mengatasi berbagai permasalahan pembelajaran yang dihadapi guru, khususnya dalam meningkatkan literasi budaya Jambi pada anak usia 5–6 tahun. Melalui media diorama kebudayaan Jambi berbasis *Augmented Reality*, guru dapat menyajikan materi budaya secara lebih konkret dan menyenangkan sehingga anak lebih mudah memahami berbagai informasi mengenai budaya daerahnya. Selain itu, media ini juga dapat membantu menciptakan pembelajaran yang berpusat pada anak, meningkatkan partisipasi aktif peserta didik, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Oleh karena itu, hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa pengembangan media diorama kebudayaan Jambi berbasis *Augmented Reality* sangat diperlukan sebagai inovasi pembelajaran yang mampu mendukung peningkatan literasi budaya Jambi pada anak usia 5–6 tahun sekaligus membantu guru dalam melaksanakan pembelajaran yang lebih efektif, kreatif, dan sesuai dengan perkembangan teknologi pendidikan saat ini.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan melalui kegiatan wawancara dan observasi pada beberapa lembaga Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), dapat disimpulkan bahwa terdapat kebutuhan yang nyata terhadap pengembangan media pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan literasi budaya Jambi pada anak usia 5–6 tahun. Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru memerlukan bimbingan dan dukungan dalam melaksanakan pembelajaran yang memanfaatkan teknologi, khususnya media diorama kebudayaan Jambi berbasis *Augmented Reality*. Kebutuhan tersebut muncul karena media pembelajaran yang selama ini digunakan masih terbatas pada media konvensional, seperti gambar, majalah, buku cerita, dan penggunaan baju tema, sehingga belum mampu memberikan pengalaman belajar yang konkret, interaktif, dan menarik bagi anak. Kondisi ini menyebabkan proses pengenalan budaya Jambi kepada anak belum terlaksana secara optimal dan masih memerlukan inovasi media yang lebih sesuai dengan karakteristik serta kebutuhan belajar anak usia dini.

Temuan penelitian juga menunjukkan bahwa anak usia 5–6 tahun memiliki ketertarikan yang tinggi terhadap aktivitas belajar yang melibatkan teknologi digital dan pengalaman belajar yang baru. Anak lebih antusias mengikuti pembelajaran yang menghadirkan unsur visual, audio, animasi, serta interaksi langsung dengan media pembelajaran. Oleh karena itu, penggunaan media berbasis teknologi dinilai memiliki potensi yang besar untuk mendukung proses pembelajaran budaya daerah. Media diorama kebudayaan Jambi berbasis *Augmented Reality* dapat menjadi salah satu alternatif yang relevan karena mampu menggabungkan objek tiga dimensi dengan teknologi digital sehingga menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, menyenangkan, dan bermakna bagi anak. Melalui media tersebut, berbagai informasi mengenai kebudayaan Jambi dapat disajikan secara lebih konkret sehingga memudahkan anak dalam memahami dan mengenal budaya daerahnya sejak usia dini.Selain itu, hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media diorama kebudayaan Jambi berbasis *Augmented Reality* tidak hanya dibutuhkan oleh peserta didik, tetapi juga oleh guru sebagai sarana pendukung dalam melaksanakan pembelajaran yang lebih efektif. Media ini diharapkan dapat membantu guru dalam menyampaikan materi kebudayaan Jambi secara lebih sistematis, interaktif, dan sesuai dengan perkembangan teknologi pendidikan saat ini. Dengan adanya media yang menarik dan mudah digunakan, guru dapat menciptakan suasana belajar yang lebih aktif serta mendorong keterlibatan anak dalam proses pembelajaran. Hal tersebut pada akhirnya dapat mendukung peningkatan kemampuan literasi budaya anak yang meliputi kemampuan mengenal, memahami, dan menghargai berbagai unsur budaya Jambi sebagai bagian dari identitas daerah mereka.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini memberikan gambaran bahwa pengembangan media diorama kebudayaan Jambi berbasis *Augmented Reality* merupakan kebutuhan yang penting dalam pembelajaran anak usia dini. Pengembangan media tersebut diharapkan dapat menjadi solusi terhadap

keterbatasan media pembelajaran yang selama ini digunakan sekaligus menjadi inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. Oleh karena itu, hasil analisis kebutuhan ini dapat dijadikan sebagai dasar dan acuan untuk penelitian selanjutnya, yaitu tahap pengembangan media pembelajaran diorama kebudayaan Jambi berbasis *Augmented Reality*. Penelitian lanjutan tersebut diharapkan mampu menghasilkan media pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam meningkatkan literasi budaya Jambi pada anak usia 5–6 tahun serta mendukung upaya pelestarian budaya daerah melalui pendidikan sejak usia dini. Dengan demikian, pengembangan media ini tidak hanya memberikan manfaat bagi proses pembelajaran di sekolah, tetapi juga berkontribusi dalam menumbuhkan rasa cinta, bangga, dan kepedulian anak terhadap warisan budaya Jambi sebagai bagian dari identitas bangsa Indonesia.

REFERENCES

Alwi, N. A., Kenedi, A. K., Azizah, Z., Zulkarnain, A. P., Mardin, A., Irwandi, I., & Ulya, R. H. (2025). Pelatihan cerita anak berbasis budaya Minangkabau untuk literasi bagi guru sekolah dasar. *Jurnal Pengabdian Masyarakat (ABDIRA)*, *5*(3), 1288-1295.

DOI:10.31004/abdira.v5i3.938

Ardi, R., Saputra, E. E., Parisu, C. Z. L., & Permatasari, S. J. (2024). Studi literature: Integrasi nilai-nilai kearifan lokal dalam pembelajaran untuk menanamkan pendidikan karakter di sekolah dasar. *Catha: Jurnal Penelitian Kreatif dan Inovatif*, *1*(1), 57-72.

DOI: https://doi.org/10.64690/intelektual.v1i2.97

Astriya, B. R. I., & Kuntoro, S. A. (2015). Pengembangan kreativitas dan minat belajar anak usia 3-4 tahun melalui permainan konstruktif. *JPPM (Jurnal Pendidikan Dan Pemberdayaan Masyarakat)*, *2*(2), 131-144.

DOI:10.21831/jppm.v2i2.6329

Basri, S., Alimuddin, N., & Nur, S. M. (2024). Pelatihan Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality* dalam Meningkatkan Kemampuan Pra Literasi Anak Usia Dini. *Pengabdian Masyarakat Sumber Daya Unggul*, *2*(1), 1-7.
DOI:10.37985/pmsdu.v2i1.256

Basyiroh, I. (2017). Program pengembangan kemampuan literasi anak usia dini. *Tunas Siliwangi: Jurnal Program Studi Pendidikan Guru Paud Stkip Siliwangi Bandung*, *3*(2), 120-134.

DOI: https://doi.org/10.22460/ts.v3i2p120-134.646

Darmoyuwono, W., Pramono, R., & Wella, W. (2020). Implementasi portal pengenalan budaya Indonesia iBudaya. id. *Prosiding Konferensi Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat dan Corporate Social Responsibility (PKM-CSR)*, *3*, 52-59.

DOI: https://doi.org/10.37695/pkmcsr.v3i0.1057

Faizah, F., Yenny Aulia, R., & Farinka Nurrahmah, A. (2022, December). Literasi Budaya Berbasis Kearifan Lokal Sebagai Aktivitas Untuk Menurunkan Screen Time Pada Anak Usia Dini. In *Annual Conference on Islamic Early Childhood Education (ACIECE)* (Vol. 6, pp. 67-74).

DOI: https://doi.org/10.5281/zenodo.13763752

Hasni, U., Amanda, R. S., Rosyadi, A. F., Harianja, S. I., & Utami, W. S. (2023). Pendampingan Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Learning Apps untuk Mengoptimalkan

Keterampilan Guru Dalam Pelaksanaan Pembelajaran Anak Usia Dini di Era Digital. *Jurnal Pengabdian Multidisiplin*, *3*(3).

DOI:10.51214/00202303691000

Lestari, W. (2022). Strategi penanaman literasi budaya dan kreativitas bagi anak usia dini melalui pembelajaran tari. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *6*(6), 5476-5486.

DOI:10.31004/obsesi.v6i6.2894

Megawati Ayu, D., Sani Assubhi, Z., & Aziz Assuja, M. (2021). Aplikasi Permainan sebagai Media Pembelajaran Peta dan Budaya Sumatera untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Komputasi,* 9(1), 58–66.

DOI:10.23960/komputasi.v9i1.2779

Nizwardi dan Ambiyar, *Media dan Sumber Pembelajaran,* Jakarta: Kencana (2016), hal. 53.

Putri, J. (2025). Hubungan Manajemen Pendidikan dengan Perkembangan Anak. *JISAH PUTRI*.

Rahmawati, S. M., & Sati, S. (2021). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Diorama Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Tema Ekosistem. *Jurnal PGSD*, *7*(1), 37-44.

DOI:10.32534/jps.v7i1.1942

Rosita, L. (2018). Peran pendidikan berbasis karakter dalam pencapaian tujuan pembelajaran di sekolah. *JIPSI-Jurnal Ilmu Politik dan Komunikasi UNIKOM*, *8*.

DOI:10.34010/jipsi.v8i1.879

Wahidar, N. (2018). *Pengembangan media diorama 3 dimensi pada tema peduli terhadap makhluk hidup untuk meningkatkan kreativitas siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri (SDN) Bunulrejo 3 Malang* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim).

DOI:10.15294/ge0dkm26

Wahyudi, I., Bahri, S., & Handayani, P. (2019). Aplikasi Pembelajaran Pengenalan Budaya Indonesia. *Jurnal Teknik Komputer*, *5*(1), 71-76.

DOI: https://doi.org/10.31294/jtk.v5i1.4470