



Pemanfaatan Aplikasi Augmented Reality Untuk Meningkatkan Literasi Sains Siswa SD Negeri 200405 Padangsidimpuan di Era Digital

Sri Utami Kholila Mora Siregar^{1*}, Erni Rawati Sibuea², Susi Sulastri Lubis³, Ferawati Artauli Hasibuan⁴, Rosina Harahap⁵

¹Program Studi Pendidikan Fisika, Universitas Graha Nusantara, Padangsidimpuan, Indonesia

²Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Graha Nusantara, Padangsidimpuan, Indonesia

³Program Studi Pendidikan Matematika, Universitas Graha Nusantara, Padangsidimpuan, Indonesia

⁴Program Studi Teknik Sipil, Universitas Graha Nusantara, Padangsidimpuan, Indonesia

⁵Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Universitas Graha Nusantara, Padangsidimpuan, Indonesia

Article Information

Article history:

Received Juli 21, 2025

Approved Juli 26, 2025

Keywords:

Augmented Reality (AR);

Literasi Sains; Era Digital

ABSTRAK

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilatarbelakangi oleh rendahnya literasi sains di kalangan siswa sekolah dasar, khususnya di SD Negeri 200405 Padangsidimpuan. Di tengah pesatnya perkembangan teknologi digital, pendekatan pembelajaran yang inovatif sangat dibutuhkan untuk meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep sains. Kegiatan ini bertujuan untuk memanfaatkan aplikasi Augmented Reality (AR) sebagai media pembelajaran interaktif guna meningkatkan literasi sains siswa. Metode pelaksanaan meliputi sosialisasi dan pelatihan penggunaan aplikasi AR kepada guru dan siswa, pendampingan dalam proses belajar berbasis AR, serta evaluasi ketercapaian pemahaman siswa terhadap materi sains. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa pemanfaatan AR tidak hanya meningkatkan daya tarik pembelajaran, tetapi juga membantu siswa memahami materi yang sebelumnya sulit dipahami secara konvensional. Selain itu, guru memperoleh pengetahuan baru dalam memanfaatkan teknologi sebagai alat bantu pembelajaran. Kegiatan ini memberikan dampak positif terhadap proses belajar-mengajar dan diharapkan dapat menjadi model inovatif dalam pembelajaran sains di tingkat sekolah dasar.

© 2025 JGEN

*Corresponding author email: sriutamikholila@gmail.com

PENDAHULUAN

Era digital ini, semua masyarakat dituntut untuk mampu menguasai media pembelajaran berbasis teknologi karena teknologi mempengaruhi hampir semua aspek kehidupan terutama di bidang pendidikan. Penggunaan media pembelajaran berbasis

digital sangat membantu tenaga pendidik untuk menyampaikan dan menyajikan materi dengan cara yang lebih interaktif dan menarik agar tidak membosankan, meningkatkan keterlibatan dan keaktifan serta motivasi siswa (Mei, 2024). Selain itu, teknologi menjangkau sumber daya pendidikan yang lebih luas dan memperkaya pengalaman belajar dengan berbagai alat dan aplikasi yang mendukung proses pembelajaran (John & Bates, 2024). Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi di era digital telah membawa dampak signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan. Transformasi digital mendorong pendidik dan lembaga pendidikan untuk mengadopsi metode pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif. Tujuan pembelajaran era digital untuk menciptakan siswa yang mampu beradaptasi dengan perkembangan zaman dengan menekankan pembelajaran pada kemampuan dasar, kebebasan, berbasis pada peserta didik dan pada bidang-bidang tertentu yang menjadi arah sasaran pendidikan, seperti kemampuan literasi, numerasi, dan kemampuan bidang IPA/sains dan penguasaan teknologi (Rahmawati, 2022).

Salah satu teknologi yang mulai banyak dimanfaatkan dalam dunia pendidikan adalah Augmented Reality (AR). Azuma (Marryono Jamun, 1996) juga menjelaskan bahwa AR memiliki tiga karakteristik, yaitu, menggabungkan dunia nyata dan dunia maya, interaktif waktu nyata (real time), dan dalam bentuk tiga dimensi (Peddie, 2017). AR memungkinkan penyajian materi pembelajaran secara visual dan interaktif dengan menggabungkan dunia nyata dan elemen digital dalam waktu nyata. Pembelajaran sains atau ilmu pengetahuan alam (IPA) sering kali menghadapi tantangan dalam menyampaikan konsep-konsep abstrak seperti sistem tata surya, struktur atom, proses fotosintesis, atau anatomi tubuh manusia. Materi-materi tersebut tidak selalu mudah dipahami hanya melalui teks dan gambar dua dimensi di buku pelajaran. Oleh karena itu, dibutuhkan pendekatan pembelajaran yang mampu menghubungkan konsep teoretis dengan pengalaman visual yang nyata dan mudah dipahami oleh siswa. Dengan mengimplementasikan media pembelajaran interaktif Augmented Reality, mahasiswa terbantu dalam memahami materi kuliah dengan lebih mudah dalam materi pengenalan hardware pada mata kuliah Organisasi Arsitektur Komputer (OAK) (Mustika, dkk, 2015).

Dalam konteks ini, pemanfaatan aplikasi Augmented Reality menjadi alternatif strategis untuk meningkatkan literasi sains siswa. Pengoptimalan literasi sains peserta didik merupakan langkah penting dalam mempersiapkan generasi kompeten yang mampu merespons perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di era globalisasi (Dwisetiarezi & Fitria., 2021). Dengan AR, siswa dapat melihat simulasi objek sains dalam bentuk tiga dimensi, berinteraksi dengan objek tersebut, dan memahami proses ilmiah secara lebih mendalam dan menyenangkan. Teknologi ini juga dinilai mampu meningkatkan motivasi belajar, daya ingat, dan pemahaman konsep secara menyeluruh. Lebih lanjut, literasi sains tidak hanya mencakup pengetahuan tentang fakta ilmiah, tetapi juga melibatkan kemampuan berpikir kritis, memecahkan masalah, dan mengambil keputusan berdasarkan bukti ilmiah. Augmented Reality adalah sebuah teknologi yang menggabungkan benda maya yang dua dimensi ataupun tiga dimensi ke dalam sebuah lingkungan nyata tiga dimensi dan memproyeksikan benda-benda maya tersebut dalam waktu nyata. Teknologi ini juga berkembang sangat cepat di segala bidang, termasuk di dalamnya bidang

pendidikan (Rusnandi et al., 2015). Oleh karena itu, penerapan AR diharapkan tidak hanya meningkatkan pemahaman kognitif siswa, tetapi juga membentuk keterampilan abad 21 yang penting bagi generasi digital saat ini.

Pendidikan sains di tingkat sekolah dasar merupakan fondasi penting untuk membangun kemampuan berpikir kritis, logis, dan ilmiah sejak dini. Namun, dalam praktiknya, banyak siswa kesulitan memahami materi sains yang bersifat abstrak seperti sistem tata surya, struktur tumbuhan, atau anatomi tubuh manusia. Generasi muda yang memiliki literasi sains yang tinggi diharapkan memiliki pandangan yang komprehensif terhadap sains dan membantu masyarakat dalam menemukan solusi permasalahan (Puspitasari & Mufit, 2021). Penggunaan media pembelajaran Augmented Reality untuk mengenal rupa bumi dengan mampu merealisasikan dunia virtual ke dunia nyata, dapat mengubah objek-objek tersebut menjadi objek 3D, sehingga membuat siswa terpacu untuk lebih terfokus dengan materi Pelajaran dan suasana pembelajaran tidak monoton (Alfitriani dkk, 2021).

Tantangan ini diperparah dengan terbatasnya media pembelajaran interaktif di sekolah-sekolah daerah, termasuk di SD Negeri 200405 Padangsidimpuan. Dengan semakin berkembangnya teknologi digital, Augmented Reality (AR) hadir sebagai solusi edukatif yang memungkinkan siswa melihat objek 3D dan animasi langsung dari layar perangkat mereka. Penggunaan AR dalam pembelajaran terbukti dapat meningkatkan pemahaman konsep dan minat belajar siswa terhadap sains. Upaya yang dapat dilakukan guru untuk meningkatkan literasi sains yaitu penggunaan materi yang bervariasi, seperti penggunaan materi berbasis IT dan mendorong peserta didik untuk melaksanakan proyek yang berkaitan dengan sains (Emilya & Mufit., 2024).

Di tengah tantangan rendahnya minat belajar dan kemampuan literasi sains siswa Sekolah Dasar, inovasi pembelajaran melalui media berbasis AR menjadi salah satu solusi alternatif yang efektif. Berdasarkan observasi awal di SD Negeri 200405 Padangsidimpuan, ditemukan bahwa pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran masih sangat terbatas. Sebagian besar guru masih menggunakan metode konvensional dan media pembelajaran yang kurang variatif, sehingga siswa cenderung pasif dan kesulitan dalam memahami konsep-konsep sains secara mendalam. Berdasarkan uraian tersebut, penting dilakukan pengabdian masyarakat dalam pemanfaatan aplikasi AR di SD 200405 Negeri Padangsidimpuan untuk meningkatkan literasi sains siswa, khususnya di tengah tantangan dan peluang pendidikan di era digital. Melalui kegiatan pengabdian masyarakat ini, tim akan memperkenalkan dan melatih penggunaan aplikasi AR sederhana kepada guru dan siswa SD Negeri 200405 Padangsidimpuan agar literasi sains siswa dapat meningkat secara signifikan.

Pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk memberikan pelatihan dan pendampingan kepada guru dan siswa SD Negeri 200405 Padangsidimpuan dalam memanfaatkan aplikasi Augmented Reality sebagai media pembelajaran sains yang inovatif, menyenangkan, dan sesuai dengan perkembangan zaman. Melalui kegiatan ini, diharapkan terjadi peningkatan pemahaman konsep sains, minat belajar siswa, serta kompetensi guru dalam mengintegrasikan teknologi digital dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, pengabdian ini tidak hanya mendukung transformasi digital dalam

dunia pendidikan dasar, tetapi juga berkontribusi dalam menciptakan generasi muda yang melek sains dan adaptif terhadap perkembangan teknologi di era digital.

METODE PELAKSANAAN

Pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan dengan pendekatan edukatif-partisipatif, di mana tim pelaksana berperan sebagai fasilitator dan mitra masyarakat (sekolah dasar) berperan sebagai peserta aktif. Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan melalui beberapa tahapan sistematis agar tujuan program dapat tercapai secara optimal. Adapun metode pelaksanaan kegiatan adalah sebagai berikut:

1. Observasi dan Analisis Kebutuhan

Tim pelaksana melakukan observasi awal ke SD Negeri 200405 Padangsidempuan untuk:

- a. Mengidentifikasi tingkat literasi sains siswa.
- b. Menganalisis ketersediaan infrastruktur teknologi (smartphone, internet, dan lain-lain).
- c. Mengetahui kesiapan guru dan siswa dalam menggunakan teknologi pembelajaran berbasis Augmented Reality (AR).

2. Perancangan dan Pengembangan Materi AR

Tim menyusun materi pembelajaran sains yang sesuai dengan Kurikulum Merdeka kemudian mengintegrasikan materi tersebut ke dalam aplikasi Augmented Reality menggunakan platform edukatif yang sudah tersedia. Materi difokuskan pada topik-topik IPA yang sulit dipahami secara abstrak, seperti sistem tata surya, struktur tumbuhan, dan proses perubahan wujud benda.

3. Pelatihan Guru dan Sosialisasi

- a. Memberikan pelatihan kepada guru-guru SD Negeri 200405 tentang penggunaan aplikasi AR dan metode pengajaran interaktif.
- b. Menyampaikan manfaat penggunaan AR dalam meningkatkan minat belajar dan literasi sains siswa.

4. Implementasi di Kelas

- a. Melatih siswa secara langsung mengenai cara menggunakan aplikasi AR melalui sesi praktik dan demonstrasi.
- b. Guru dan tim pendamping membimbing siswa dalam mengakses, melihat, dan mempelajari konten AR yang ditampilkan melalui gawai.
- c. Kegiatan ini melibatkan siswa secara aktif dalam mengamati objek virtual 3D, berdiskusi, dan menjawab pertanyaan-pertanyaan berbasis eksplorasi.

5. Evaluasi dan Monitoring

- a. Mengukur efektivitas kegiatan dengan membandingkan hasil literasi sains siswa sebelum dan sesudah pelatihan lembar observasi.
- b. Melakukan evaluasi kegiatan melalui kuesioner kepuasan kepada guru dan siswa, serta refleksi kelompok.

6. Pendampingan dan Tindak Lanjut

- a. Memberikan pendampingan lanjutan kepada guru jika dibutuhkan.

- b. Menyusun laporan akhir kegiatan dan menyerahkan materi AR kepada pihak sekolah sebagai bahan ajar berkelanjutan.
- c. Memberikan rekomendasi pengembangan konten dan pelatihan lebih lanjut agar keberlanjutan program terjaga.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini telah dilaksanakan di SD Negeri Padangsidimpuan dengan melibatkan siswa kelas 5 dan 6, guru mata pelajaran IPA, serta kepala sekolah. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan selama 2 hari di SD Negeri 200405 Padangsidimpuan, dengan melibatkan siswa kelas 5 dan 6 sebagai peserta utama. Tim pengabdian terdiri dari dosen Universitas Graha Nusantara. Tahapan kegiatan meliputi sosialisasi dan pengenalan teknologi Augmented Reality (AR) kepada guru dan siswa, pelatihan penggunaan aplikasi AR bertema sains, seperti pengenalan sistem tata surya, struktur tubuh manusia, dan rantai makanan, sesi praktik langsung dengan menggunakan aplikasi AR berbasis Android, serta pre-test dan post-test untuk mengukur peningkatan literasi sains siswa. Hasil kegiatan pengabdian kepada masyarakat diuraikan sebagai berikut:

1. Peningkatan Literasi Sains Siswa

Hasil pre-test dan post-test menunjukkan adanya peningkatan skor literasi sains sebesar rata-rata 28% setelah penggunaan AR. Siswa lebih memahami konsep abstrak dalam sains karena visualisasi 3D membantu mereka melihat fenomena yang sulit dijelaskan secara tekstual. Misalnya, saat mempelajari sistem pernapasan, siswa dapat melihat animasi bagaimana udara masuk ke paru-paru dan proses difusi oksigen ke dalam darah, sehingga mereka lebih mudah memahami fungsi organ dan proses biologis tersebut.

2. Respon Positif dari Siswa dan Guru

Wawancara menunjukkan bahwa 92% siswa merasa lebih tertarik belajar sains dengan bantuan AR. Guru juga menyatakan bahwa penggunaan AR membantu mengurangi kejenuhan siswa dalam pembelajaran konvensional dan meningkatkan partisipasi aktif di kelas. Siswa merasa belajar menjadi lebih “nyata” karena dapat melihat objek yang biasanya hanya ada di buku menjadi tampak hidup.

3. Kendala dan Solusi

Beberapa kendala yang dihadapi antara lain keterbatasan perangkat dimana tidak semua siswa memiliki gawai pribadi serta akses internet terbatas, beberapa aplikasi memerlukan koneksi internet. Solusinya adalah pembelajaran dilakukan secara berkelompok menggunakan perangkat sekolah dan guru. Tim pengabdian menyediakan aplikasi yang dapat diakses secara offline.

4. Peningkatan Kompetensi Guru

Guru yang terlibat dalam kegiatan pelatihan menunjukkan peningkatan kemampuan dalam mengintegrasikan teknologi digital ke dalam pembelajaran. Guru mulai terbiasa menggunakan aplikasi pendukung seperti scanner AR dan LMS berbasis mobile.

Di era digital saat ini, perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membuka berbagai peluang inovatif dalam dunia pendidikan. Salah satu bentuk inovasi tersebut adalah pemanfaatan Augmented Reality (AR) sebagai media pembelajaran interaktif. Teknologi AR memungkinkan siswa untuk berinteraksi dengan objek visual 3D yang ditampilkan secara nyata melalui layar gawai, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik, kontekstual, dan mudah dipahami. Sejalan dengan penelitian Pemanfaatan teknologi Augmented Reality (AR) dan e-Modul telah membuka peluang baru Isnaeni dan Sa'diyah (2024) dimana dalam meningkatkan literasi sains peserta didik di era pendidikan abad ke-21. Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilakukan sebagai upaya untuk meningkatkan literasi sains siswa sekolah dasar melalui pemanfaatan media pembelajaran berbasis AR. Literasi sains tidak hanya mencakup pengetahuan tentang konsep-konsep ilmiah, tetapi juga keterampilan berpikir kritis, kemampuan observasi, dan pemahaman terhadap proses ilmiah dalam kehidupan sehari-hari. Dalam pelaksanaannya, siswa diperkenalkan pada aplikasi AR yang memvisualisasikan berbagai konsep dasar sains seperti tata surya, sistem pencernaan manusia, ekosistem, dan rantai makanan. Siswa dapat memindai gambar atau kartu marker dengan menggunakan kamera ponsel atau tablet, kemudian melihat model 3D yang muncul di layar beserta animasi dan penjelasan audio/visual. Ini sangat membantu dalam menjembatani konsep-konsep abstrak menjadi lebih konkret.

Berdasarkan hasil evaluasi pre-test dan post-test, ditemukan adanya peningkatan yang signifikan dalam pemahaman siswa terhadap materi sains setelah menggunakan aplikasi AR. Hal ini menunjukkan bahwa media berbasis teknologi seperti AR mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran dan motivasi belajar siswa, terutama dalam mata pelajaran yang cenderung dianggap sulit seperti IPA. Selain itu, guru juga merespons positif kegiatan ini karena memberikan pengalaman baru dalam pembelajaran, serta menjadi inspirasi untuk memanfaatkan teknologi sebagai alat bantu mengajar. Namun, beberapa tantangan juga ditemukan dalam pelaksanaan kegiatan ini, seperti keterbatasan perangkat digital yang dimiliki oleh siswa dan masih rendahnya kemampuan guru dalam mengoperasikan teknologi AR. Oleh karena itu, pelatihan pendampingan secara berkala dan penyediaan infrastruktur teknologi perlu menjadi perhatian dalam program lanjutan.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini membuktikan bahwa pemanfaatan AR tidak hanya memperkaya metode pembelajaran, tetapi juga mendukung implementasi Pembelajaran Abad 21 yang menekankan pada keterampilan berpikir kritis, kolaboratif, kreatif, dan komunikasi. Penerapan teknologi seperti ini juga sejalan dengan visi digitalisasi pendidikan nasional, terutama dalam memperkuat kompetensi siswa di daerah-daerah. Melalui kegiatan ini, peningkatan yang diperoleh antara lain meningkatnya literasi sains siswa secara signifikan, minat belajar dan partisipasi aktif siswa, serta guru untuk berinovasi dalam mengajar di era digital semakin meningkat.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini telah berhasil dilaksanakan dengan tujuan utama untuk meningkatkan literasi sains siswa melalui pemanfaatan teknologi

Augmented Reality (AR). Berdasarkan hasil observasi, evaluasi, dan tanggapan dari siswa maupun guru, dapat disimpulkan beberapa hal berikut:

1. Penggunaan aplikasi AR terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep sains yang bersifat abstrak, seperti sistem tata surya, organ tubuh manusia, dan ekosistem. Visualisasi dalam bentuk model 3D dan interaksi langsung melalui perangkat digital membantu siswa belajar secara lebih menyenangkan dan bermakna.
2. Terjadi peningkatan signifikan pada nilai post-test dibandingkan pre-test, yang menunjukkan adanya peningkatan literasi sains setelah intervensi pembelajaran berbasis AR.
3. Antusiasme siswa sangat tinggi, karena pembelajaran menjadi lebih interaktif dan tidak monoton. Ini berdampak pada meningkatnya motivasi belajar mereka terhadap pelajaran IPA.
4. Guru merespons positif kegiatan ini, dan menyadari pentingnya integrasi teknologi digital dalam proses pembelajaran, terutama untuk menjawab tantangan pendidikan di era digital.
5. Meskipun terdapat beberapa kendala seperti keterbatasan perangkat dan keterampilan guru dalam mengoperasikan teknologi, pendampingan dan pelatihan sederhana mampu membantu mengatasi hal tersebut.

Secara keseluruhan, kegiatan ini memberikan dampak positif dan dapat menjadi model pembelajaran inovatif yang bisa diterapkan di sekolah dasar lainnya, khususnya dalam menghadapi tantangan pembelajaran sains di era digital.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim pengabdian kepada masyarakat mengucapkan terimakasih kepada kepala sekolah, gur, dan siswa SD Negeri 200405 Padangsidempuan yang telah memberikan tempat dan meluangkan waktu dalam kegiatan PKM ini. Tim pengabdian juga mengucapkan terimakasih kepada Universitas Graha Nusantara yang telah memberikan dukungan dan motivasi terhadap pelaksanaan PKM ini sehingga kegiatan ini dapat berjalan lancar dan memberikan manfaat bagi orang lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfitriani, N., Maula, W.A., Hadiapurwa, A. (2021). Penggunaan Media Augmented Reality dalam Pembelajaran Mengenal Bentuk Rupa Bumi. *Jurnal Penelitian Pendidikan (JPP)*, 38(1), 30-38.
- Dwisetiarezi, D., & Fitria, Y. (2021). Analisis Kemampuan Literasi Sains Siswa Pada Pembelajaran IPA Terintegrasi Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1958-1967.
- Emilya, W. T., & Mufit, F. (2024). Analisis Penggunaan Bahan Ajar Berbasis IT dan Keterlaksanaan Literasi Sains SMA Padang. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*, 15(1), 67-72.
- Isnaeni, N. & Sa'diyah, C. (2024). Pemanfaatan teknologi Augmented Reality (AR) dan e-Modul telah membuka peluang baru dalam meningkatkan literasi sains peserta didik di era pendidikan abad ke-21. *Proceeding Seminar Nasional IPA XIV*, 521-530.

- John, A., & Bates, S. (2024). Barriers and Facilitators: The Contrasting Roles of Media and Technology in Social–Emotional Learning. *Social and Emotional Learning: Research, Practice, and Policy*, 3, 100022.
- Marryono Jamun, Y. (1996). Dampak Teknologi Terhadap Pendidikan. *Jurnal Unika Santo Paulus*, 10, 48–52.
- Mei, C. (2024). Application of e-Learning and New Media Teaching Platform Based on Human Computer Interaction Technology in Civil and Commercial Law Courses. *Entertainment Computing*, 50, 100677.
- Mustika. Ceppi Gustiar Rampengan, Rheno Sanjaya, Sofyan. (2015). Implementasi Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Interaktif. *Creative Information Technology Journal (CITEC Journal)*, 2(4), 277-291.
- Peddie, J. (2017). *Augmented reality: Where we will all live*. Springer.
- Puspitasari, R., & Mufit, F. (2021). Conditions of Learning Physics and Students' Understanding of The Concept of Motion During The Covid-19 Pandemic. *In Journal of Physics: Conference Series, IOP Publishing*, 1876(1), 012045.
- Rahmawati, I. (2022). Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Abad 21 Terhadap Kemampuan Kognitif Peserta Didik Sekolah Dasar. *EDUSAINTEK: Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi*, 9(2), 404–418.
- Rusnandi, E., Sujadi, H., & FN, E. (2015). Augmented Reality (AR) pada Pengembangan Media Pembelajaran Pemodelan Bangun Ruang 3D untuk Siswa Sekolah Dasar. *INFOTECH Journal*, 1(2), 24-31.