

**PENGEMBANGAN E-BOOK BERBASIS FLIP PDF PROFESSIONAL PADA
MATERI KERAGAMAN RUMAH ADAT INDONESIA
KELAS IV SEKOLAH DASAR**

Widiyawati¹, Sukardi², Aldora Pratama³

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas PGRI Palembang

widiyaa.id@gmail.com, sukardipgri12@gmail.com,
aldorapratama7271@gmail.com

ABSTRACT

The lack of availability of learning media and the lack of use of technology in learning make the millennial generation forget cultural values and rarely preserve traditional Indonesian culture, one of which is traditional houses in Indonesia. The purpose of this study is to produce a product in the form of a Flip PDF Professional based E-Book on the diversity of valid and practical Indonesian traditional houses. This type of research and development uses (Research and Development) using the ADDIE model which consists of 5 stages, namely, 1) Analyze 2) Design, 3) Development, 4) Implementation, 5) Evaluation). The subjects in this study were 1 media expert validator, 1 material expert validator, 1 linguist validator, and 3 elementary school grade IV students and 8 small group students. Data collection instruments include media validation sheets by validators, practical questionnaire sheets from students and documentation. Based on the results of the research, an average assessment by media experts was obtained by 80%; material experts by 96% linguists by 91% with valid categories, and the results of student response questionnaires were one to one by 81.33% and small group field tests by 90.5% with practical categories.

Keyword: E-Book, Flip PDF Professional

ABSTRAK

Minimnya ketersediaan media pembelajaran dan kurangnya pemanfaatan teknologi dalam suatu pembelajaran menjadikan generasi millennial melupakan nilai-nilai budaya dan jarang sekali melestarikan budaya tradisional Indonesia salah satunya yaitu rumah adat yang ada di Indonesia. Tujuan penelitian ini yaitu untuk menghasilkan produk berupa E-Book berbasis Flip PDF Professional pada materi keragaman rumah adat Indonesia yang valid dan praktis. Jenis penelitian dan pengembangan ini menggunakan (Research and Development) dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri atas 5 tahap, yaitu, 1) Analyze 2) Design, 3) Development, 4) Implementation, 5) Evaluation). Adapun subjek pada penelitian ini yaitu 1 orang validator ahli media, 1 orang validator ahli materi, 1 orang validator ahli bahasa, dan siswa kelas IV SD yang berjumlah one to one sebanyak 3 siswa dan small group sebanyak 8 siswa. Instrumen pengumpulan data berupa lembar validasi media oleh validator, lembar angket praktis dari siswa dan dokumentasi. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh rata-rata penilaian oleh ahli media sebesar 80%; ahli materi sebesar 96%; dan ahli bahasa sebesar 91% dengan kategori valid, dan hasil angket respon siswa yaitu one to one sebesar 81,33% dan uji lapangan small group sebesar 90,5% dengan kategori praktis.

Kata Kunci: E-Book, Flip PDF Professional

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi di Era saat ini telah mengambil atensi penuh kepada masyarakat umum, tidak hanya anak muda, orang tua, bahkan peserta didik Anak Usia Dini dan Anak Sekolah Dasar sudah terbiasa dengan perkembangan teknologi yang semakin cepat. Teknologi ialah suatu hal yang tidak dapat di hindari oleh manusia (Pertiwi, 2022, p. 402). Teknologi dapat mengubah kebudayaan dengan cepat, dengan kehadiran teknologi menjadikan generasi millenial melupakan nilai-nilai budaya. Kemajuan teknologi dan masyarakat informasi tidak bisa dihindarkan, yang mana semua bentuk komunikasi dan interaksi, baik dari sisi sosial maupun dunia bisnis, sudah berdasar teknologi. Kondisi ini membangun ekosistem yang sifatnya digital atau Digital Ecosystem (DE) yang secara langsung atau tidak langsung sudah memengaruhi pola kehidupan interaksi antarmanusia (Suryati, Sukardi, & dkk, 2020, p. 108). Kemandirian belajar merupakan suatu kegiatan belajar yang dilakukan siswa tanpa bergantung kepada orang lain, dimana seorang siswa menunjukkan perilaku yang memiliki inisiatif, mampu menyelesaikan masalah, serta menyelesaikan suatu

hal tanpa bantuan orang lain. (Anisa, Yadi, & Pratama, 2023, p. 4476)

Para pemuda maupun anak-anak di zaman saat ini jarang sekali melestarikan budaya tradisional Indonesia dan mengenal lebih dalam keragaman budaya Indonesia. (Kurniasih, 2016, p. 281). Salah satu pembelajaran yang mengenalkan suatu keragaman budaya Indonesia di sekolah dasar yaitu pembelajaran IPS. Pada pembelajaran IPS di kelas IV sekolah dasar ditemukan materi yang membahas mengenai keragaman budaya yang ada di Indonesia, salah satunya yaitu keragaman rumah adat Indonesia. Rumah adat merupakan rumah tradisional yang dimana bangunannya memiliki ciri khas pada tiap daerah di Indonesia yang melambangkan kebudayaan suatu daerah. Indonesia memiliki 34 rumah adat yang tersebar dari Sabang sampai Merauke (Wahidin, 2019, p. 268). Rumah adat merupakan salah satu pusaka budaya Indonesia, maka dari itu pentingnya mengenal dan melestarikan rumah adat yang ada di Indonesia. Kini rumah adat sudah mulai tergantikan keberadaannya dengan rumah gaya modern dikarenakan pesatnya kemajuan zaman. Bahkan di

beberapa daerah saat ini sudah sangat sulit untuk menemukan masyarakat yang masih mempertahankan rumah adat, sehingga kemungkinan sudah sangat sulit untuk melihat secara langsung bagaimana bentuk dari salah satu rumah adat yang ada di Indonesia. Rumah adat Indonesia terdiri atas keanekaragaman ciri khas dari tiap-tiap daerah. Hal ini merupakan kekayaan Indonesia yang tidak ternilai harganya Rumah adat ialah bangunan dengan ciri khas yang dipergunakan sebagai tempat tinggal oleh suku bangsa tertentu. Rumah tradisional adalah salah satu citra budaya tertinggi dalam komunitas suku atau masyarakat. (Arimbi, 2017, p. 4).

Proses pembelajaran mengenai materi keragaman rumah adat di Indonesia menjadi tidak maksimal dikarenakan nilai-nilai budaya pada materi tidak dapat tersampaikan secara utuh kepada peserta didik. Dalam pemanfaatan teknologi, salah satu alternatif media yang dapat digunakan baik oleh guru maupun siswa yaitu *E-Book* berbasis *Flip PDF Professional*. *E-Book* atau sering disebut dengan buku digital adalah publikasi yang dimana terdiri atas teks, gambar, audio dan diterbitkan

dalam bentuk digital yang bisa dibaca menggunakan komputer atau perangkat elektronik lainnya seperti Android, *smartphone*, atau *tablet* (Mentari, 2018, p. 131). Menurut (Alwan, 2018, p. 30) *E-Book (Electronic Book)* merupakan tampilan teks dan gambar yang berbentuk digital yang dibuat dan bisa di baca melalui komputer, *handphone* atau alat *digital* lainnya. *E-Book* mampu memadukan tampilan suara, grafik, gambar, animasi, serta *movie* maka dari itu dapat menyediakan lebih banyak informasi dibanding buku konvensional (Rifaldi, 2017, p. 626). *E-Book* berbasis *Flip PDF Professional* dapat dimanfaatkan sebagai salah satu sumber belajar mandiri karena dapat di akses dengan sangat mudah, yang di susun berdasarkan kebutuhan, dan pertimbangan kemampuan pengembang, serta dapat disesuaikan pada program dengan tingkat kemudahan pada penerapannya.

(Batubara, 2021, p. 3) mengungkapkan bahwa media pembelajaran digital adalah media pendidikan yang bekerja dengan data-data digital yang menghasilkan sebuah citra digital dan bisa diakses menggunakan perangkat digital

seperti, komputer, tablet, smartphome, kamera digital, jam digital, dan televisi digital.

Berdasarkan observasi pada tanggal 13 Januari 2023 mengarahkan peneliti untuk memilih lokasi penelitian di SD N 4 Palembang. Didapatkan hasil pengisian kuesioner oleh salah satu guru kelas IV SD N 4 Palembang yaitu, saat ini siswa sangat tertarik dengan pembelajaran pada Materi Keragaman Rumah Adat Indonesia dengan menggunakan media gambar berupa rumah adat. Namun siswa masih kesulitan dalam mengingat dan memahami materi pada banyaknya Rumah Adat di Indonesia. Dalam mengatasi permasalahan tersebut guru membuat sebuah permainan yang dapat mengenalkan dan mengedukasi tentang Keragaman Rumah Adat di Indonesia. Diketahui juga bahwa di sekolah belum pernah menggunakan media ajar berupa *E-Book* Berbasis *Flip PDF Professional*. Kemudian ketersediaan Sarana dan prasarana seperti laptop dan proyektor untuk mengimplementasikan media ajar juga sudah sangat mendukung di sekolah.

Berdasarkan uraian di atas bahwa, sangat dibutuhkannya suatu media pembelajaran guna meningkatkan ketertarikan siswa pada Materi Keragaman Rumah Adat Indonesia. Salah satunya yaitu dengan mengembangkan *E-Book* berbasis *Flip PDF Professional* pada Materi Keragaman Rumah Adat Indonesia yang mana belum pernah di gunakan pada proses belajar di kelas. Hal ini sejalan dengan penelitian (Nurjamilah, 2022, p. 1055) yang menyarankan untuk menambahkan game atau kuis interaktif yang lebih menarik pada produk yang akan di buat. Dengan adanya *E-Book* berbasis *Flip PDF Professional* ini di harapkan dapat memudahkan siswa dalam mengingat dan memahami pembelajaran pada Materi Keragaman Rumah Adat. Produk ini nantinya dapat akses dengan mudah dan dapat digunakan di sekolah maupun di rumah.

B. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D), yang memiliki untuk mengembangkan suatu produk yang baru ataupun menyempurnakan sebuah produk

yang sudah ada. (Sugiyono, 2022, p. 395). Penelitian ini bertujuan mengembangkan *E-Book* berbasis *Flip PDF Professional* pada Materi Keragaman Rumah Adat Indonesia. Penelitian pengembangan ini memiliki beberapa proses pengembangan yaitu, validasi produk serta uji coba produk. Dengan penelitian pengembangan, peneliti hendak mengembangkan suatu produk yang valid dan praktis agar dapat dipergunakan dalam proses pembelajaran.

Produk yang akan dihasilkan pada penelitian ini ialah media ajar berupa *E-Book* berbasis *Flip PDF Professional* pada materi keragaman rumah adat Indonesia. Banyak model pengembangan yang dapat digunakan, salah satunya yaitu model pengembangan ADDIE meliputi analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*) yang dikembangkan oleh Dick and Carry (1996) yang digunakan untuk merancang suatu sistem pembelajaran.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Prosedur Pengembangan *E-Book* berbasis *Flip PDF Professional* pada

Materi Keragaman Rumah Adat Indonesia

Pengembangan *E-Book* berbasis *Flip PDF Professional* adalah *E-Book* yang berisi materi keragaman rumah adat Indonesia khususnya Rumah Adat Sumatera Selatan yaitu Rumah Limas dan Rumah Ulu yang disajikan dalam bentuk *Flip* menggunakan *software Flip PDF Professional*. Pemilihan materi keragaman rumah adat Indonesia karna berdasarkan hasil *review* yang telah dilakukan pada buku tematik Tema 7 Indahnya Keberagaman Negeriku Revisi 2017 terbitan Kemendikbud untuk siswa kelas IV sekolah dasar, didapati bahwa materi tentang rumah adat di Indonesia dimuat dengan materi yang singkat, dimana hanya terdapat nama asal daerah dan nama rumah adat dalam bentuk tabel. Selain itu, tidak terdapat gambar yang menunjukkan bagian dan ciri khas dari setiap rumah adat, serta tidak adanya penjabaran materi terkait keunikan berbagai rumah adat. Terlebih dengan pesatnya kemajuan zaman, kini rumah adat sudah mulai tergantikan keberadaannya oleh rumah dengan gaya modern. Maka dari itu untuk mengenalkan materi mengenai rumah adat dapat

divisualisasikan kedalam sebuah *E-Book* berbasis *Flip PDF Professional* dan dikembangkan menggunakan model pengembangan ADDIE dari Dick and Carry, yang memiliki lima tahapan yaitu meliputi analisis (analyze), desain (design), pengembangan (development), implementasi (implementation) dan evaluasi (evaluation). Produk disajikan dengan menarik serta mendukung pembelajaran IPS khususnya pada materi keragaman rumah adat Indonesia. Sasaran pembaca *E-Book* berbasis *Flip PDF Professional* adalah siswa kelas IV SD. Dengan adanya pengenalan produk ini diharapkan bisa meningkatkan keingintahuan siswa mengenai keragaman rumah adat Indonesia.

Pemilihan pengembangan berupa *E-Book* berbasis *Flip PDF Professional* yaitu guna meningkatkan kemandirian belajar siswa baik disekolah maupun dirumah, untuk mengenalkan media pembelajaran yang lebih modern dan juga sebagai sarana dalam meningkatkan pengetahuan mengenai materi keragaman rumah adat Indonesia khususnya Rumah adat Sumatera

Selatan yaitu Rumah Limas dan Rumah Ulu.

E-Book berbasis *Flip PDF Professional* dioperasikan dengan laptop dan handphone berbantu jaringan internet yang dapat diakses dimanapun dan kapanpun, baik di dalam maupun di luar ruangan. Pemilihan berbasis internet sebagai pendukung dalam pembuatan produk yang dikembangkan karna perkembangan teknologi yang pesat pada zaman sekarang ini sehingga menjadi salah satu faktor yang dipilihnya produk berbasis internet ini.

2. Kelayakan *E-Book* berbasis *Flip PDF Professional* pada Materi Keragaman Rumah Adat Indonesia

Penelitian ini dilakukan bertujuan guna mengembangkan suatu produk berupa *E-Book* berbasis *Flip PDF Professional* pada materi keragaman rumah adat Indonesia dengan mengetahui seberapa tinggi tingkat validitas dan praktikalitas produk yang akan di kembangkan. Untuk mengetahui seberapa tinggi tingkat validitas penelitian ini membutuhkan teknik validasi yang ditujukan kepada ahli media, ahli materi dan ahli bahasa guna

mengetahui kelayakan produk berdasarkan aspek-aspek penilaian tertentu. Selanjutnya untuk mengetahui kepraktisan produk yang dikembangkan penelitian ini melakukan analisis kepraktisan berupa angket yang diberikan kepada siswa pada saat implementasi. Pada saat implementasi dilakukan dua langkah, yaitu *one to one* dan *small group*. Pada langkah *one to one* sebanyak tiga siswa dengan memperlihatkan produk yang telah dikembangkan satu per satu kepada siswa, siswa sangat senang belajar menggunakan produk berupa *E-Book* berbasis *Flip PDF Professional* pada Materi Keragaman Rumah Adat Indonesia yang mana belum pernah digunakan sebelumnya. Sedangkan *small group* sebanyak delapan siswa dengan membagikan link produk yang telah dikembangkan guna mengetahui kepraktisan produk saat digunakan secara mandiri.

a. Kevalidan

Hasil kevalidan terdapat pada penelitian yang terdiri dari tiga validator yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Validasi dari ahli media mendapatkan skor 64 dari skor 80 dengan presentase 80%, penilaian oleh validator materi

mendapatkan skor 58 dari skor 60 dengan presentase 96%, penilaian validasi dari ahli bahasa mendapatkan 55 dari skor 60 didapatkan presentase 91%. Dengan seluruh totalnya mendapatkan skor 177 dari 200 dengan presentase 89% yang dinyatakan dalam kriteria **“Sangat Valid”**. Hal ini sejalan dengan penelitian (Ela Nurjamilah, dkk, 2022, p. 1055) hasil penelitian menunjukkan bahwa *E-Book* berbasis *Flip PDF* dikatakan valid atau layak dengan nilai validitas materi sebesar 96,95%.

No.	Validasi Ahli	Skor (%)
1.	Media	80%
2.	Materi	96%
3.	Bahasa	91%
Jumlah		267%
Rata-rata Keseluruhan Presentase		89%

Tabel 4. 1 Perolehan Data Keseluruhan Oleh Validasi Ahli

b. Kepraktisan

Pada kepraktisan dilakukannya uji coba *one to one* yang di mulai dengan melibatkan siswa dalam proses pembelajaran yang didukung dengan produk berupa *E-Book* berbasis *Flip PDF Professional* pada materi keragaman rumah adat Indonesia di dalam kelas. Tiga siswa dengan kemampuan tinggi, sedang

dan rendah yang mengikuti penelitian ini selanjutnya mengisi lembar angket yang berisikan 12 pernyataan (dilampirkan pada hal 112) untuk melihat kepratisan suatu produk yang dikembangkan dan mendapatkan hasil **“Praktis”** yang mendapatkan rata-rata **81,33%**. Agar lebih mengetahui kepraktisan produk yang dikembangkan, kemudian pada tahap berikutnya yaitu uji coba pada tahapan *small group* sebanyak delapan orang siswa yang mendapatkan presentase **90,5%** pada kategori **“Sangat Praktis”** Dari pengumpulan analisis data, dapat di simpulkan bahwa hasil penelitian ini menunjukkan; 1.) Hasil validasi ahli media, ahli materi dan ahli bahasa memperoleh rata-rata keseluruhan sebesar 76,25% valid; 2.) hasil uji coba lapangan *one to one* dan *small group* produk yang dikembangkan dikatakan praktis yang di tunjukkan hasil lembar angket siswa dengan presentase nilai pada tahap *one to one* **81,33%** dan *small group* **90,5%**.

Produk *E-Book* berbasis *Flip PDF Professional* pada materi keragaman rumah adat Indonesia Kelas IV Sekolah Dasar tentunya memiliki kelebihan dan kekurangan sebagai berikut.

1. Produk mampu memotivasi siswa karena memiliki gambar, warna menarik yang disesuaikan dengan siswa sekolah dasar sehingga dapat memberikan daya tarik untuk mempelajari dan membacanya.
2. Produk dapat memudahkan siswa belajar dikarenakan dapat diakses dengan mudah dan dapat digunakan secara mandiri.

Adapun kekurangan produk *E-Book* berbasis *Flip PDF Professional* pada materi keragaman rumah adat Indonesia ini adalah sebagai berikut.

1. Pada gambar maupun warna yang masih dikembangkan sederhana, namun Produk ini telah diusahakan menjadi bentuk pengembangan yang dapat menarik perhatian siswa.
2. Pada gambar maupun warna yang masih dikembangkan sederhana, namun Produk ini telah diusahakan menjadi bentuk pengembangan yang dapat menarik perhatian siswa.
3. Pada gambar maupun warna yang masih dikembangkan sederhana, namun Produk ini telah diusahakan menjadi bentuk pengembangan yang dapat menarik perhatian siswa.

4. Pada saat implementasi Produk kepada siswa cara siswa kurang memahami dalam menggunakan produk dengan benar. dikarenakan media belum pernah digunakan sebelumnya oleh siswa, tetapi peneliti mengajarkan secara bertahap

No.	Nama Siswa	Pernyataan												Presentasi (%)	Kategori
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12		
1.	ANA	4	5	4	5	5	4	5	4	2	3	4	4	81%	Praktis
2.	VAK	4	3	5	4	5	5	3	5	4	4	4	5	85%	Praktis
3.	CNK	5	3	5	3	5	5	1	5	5	3	3	5	78%	Praktis
Jumlah														244%	
Rata-rata Keseluruhan														81,33%	
Kategori														Praktis	

Tabel 4. 2 Data Rekapitulasi Hasil Angket Respon Siswa *one to one*

No.	Nama Siswa	Pernyataan												Presentasi (%)	Kategori
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12		
1.	MSK	5	4	5	5	4	3	3	5	4	5	5	5	88%	Sangat Praktis
2.	KA	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	98%	Sangat Praktis
3.	KAF	5	5	4	4	4	5	4	4	5	5	5	5	91%	Sangat Praktis
4.	FN	5	5	5	5	5	5	5	4	5	3	5	5	95%	Sangat Praktis
5.	KN	4	3	4	5	3	5	5	4	4	3	4	5	88%	Sangat Praktis
6.	AD	4	4	5	5	4	4	4	5	5	5	4	4	88%	Sangat Praktis
7.	APR	5	5	4	5	5	4	4	5	5	3	4	3	86%	Sangat Praktis
8.	MAR	5	4	4	4	5	3	3	5	4	5	5	3	90%	Sangat Praktis
Jumlah														724%	
Rata-rata Keseluruhan														90,5%	
Kategori														Sangat Praktis	

Tabel 4. 3 Data Rekapitulasi Hasil Angket Respon Siswa *Small Group*

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari rumah adat Indonesia kelas IV penelitian pengembangan produk Sekolah Dasar di SD Negeri 4 berupa E-Book berbasis Flip PDF Palembang yang telah dilakukan Professional pada materi keragaman dapat disimpulkan bahwa produk yang

dikembangkan berdasarkan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation And Evaluation) yang dikembangkan oleh Dick and Carry dinyatakan valid berdasarkan hasil nilai kevalidan oleh ahli media sebesar

80%; ahli materi sebesar 96%; dan ahli bahasa sebesar 91%. Produk juga dinyatakan praktis berdasarkan hasil uji kepraktisan pada ujicoba lapangan one to one memperoleh 81,33% dan uji lapangan small group sebesar 90,5%.

DAFTAR PUSTAKA

Batubara. (2021). *Media Pembelajaran Digital*. Bandung: Pt Remaja Rosadakarya.

Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Alwan, M. (2018). Pengembangan Multimedia E-Book3d Berbasis Mobile Learning Untuk Mata Pelajaran Geografi Sma Guna Mendukung Pembelajaran Jarak Jauh. *Jurnal At-Tadbir Stai Darul Kamal Nw Kembang Kerang*, 30.

Anisa, Yadi, F., & Pratama, A. (2023). Analisis Kemandirian Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Tematik Kelas V Sd Negeri 11 Muara Telang. *Journal On*

Education volume 06, No. 01, September-Desember2023, .

Arimbi, K. R. (2017). Berselancar Ke Rumah Adat Y. 4.

Ela Nurjamilah, Dkk. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis E-Book Keragaman Rumah Adat Dii Indonesoa. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 1055.

Kurniasih. (2016). Prototipe Media Kocerin (Kotak Cerdas Interaktif) Berbasis Pendidikan Karakter Di Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Pendidikan*, 281.

Mentari. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran E-Book Berdasarkan Hasil Riset Elektroforesis 2-D Untuk Mengukur Kemampuan Berpikir Kreatif Mahasiswa.

*Pendipa Journal Of Science
Education*, 131.

Nurjamilah. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis E-Book Keragaman. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*.

Pertiwi. (2022). Media Pembelajaran Digital Berbasis Instagram Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas Iv Sekolah Dasar. *Caxra: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 402.

Rifaldi. (2017). Aplikasi Android Untuk Berbagi Ebook Di Lingkungan Telkom University. *Eproceedings Of Applied Science*, 626.

Suryati, Sukardi, & Dkk. (2020). Penguatan Ekosistem Pembelajaran Digital Dimasa Pandemi Covid-19 Menggunakan Aplikasi Edmodo. *Wahana Dedikasi Jurnal Pkm Ilmu Kependidikan*.

Wahidin. (2019). Aplikasi Pengenalan Rumah Adat Indonesia Menggunakan Augmented Reality. *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika*, 108.