

**PENGEMBANGAN BUKU CERITA RAKYAT TOMBAK KIAI UPAS
BERBASIS AUGMENTED REALITY UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN LITERASI BUDAYA SISWA KELAS V SEKOLAH
DASAR**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Penulisan Skripsi Guna Memenuhi Salah Satu Syarat

Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

Pada Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri



OLEH:

RIZKI NURAZMI FADHILAH DIYAURRAHMAN

NPM: 2114060167

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP) UNIVERSITAS
NUSANTARA PGRI KEDIRI

2025

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi oleh:

RIZKI NURAZMI FADHILAH DIYAURRAHMAN
NPM: 2114060167

Judul:

**PENGEMBANGAN BUKU CERITA RAKYAT TOMBAK
KIAI UPAS BERBASIS AUGMENTED REALITY UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN LITERASI BUDAYA
SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR**

Telah disetujui untuk diajukan Kepada Panitia Ujian/Sidang
Skripsi Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal : 18 Juli 2025

Pembimbing I



Dr. Alfi Laila, S.Pd.I., M.Pd.
NIDN. 0708087703

Pembimbing II



Bagus Amirul Mukmin, M. Pd.
NIDN. 0710059001

Skripsi oleh:

RIZKI NURAZMI FADHILAH DIYAURRAHAMAN

NPM: 2114060167

Judul:

**PENGEMBANGAN BUKU CERITA RAKYAT TOMBAK KIAI
UPAS BERBASIS AUGMENTED REALITY UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN LITERASI BUDAYA
SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi

Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Pada tanggal: 18 Juli 2025

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

1. Ketua : Dr. Alfi Laila, S. Pd.I., M. Pd.
2. Penguji I : Farida Nurlaila Zunaidah, M. Pd
3. Penguji II : Bagus Amirul Mukmin, M. Pd

Mengetahui,



PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Rizki Nurazmi Fadhilah Diyaurrehman
Jenis Kelamin : Laki-laki
Tempat/tgl.lahir : Tulungagung / 1 April 2002
NPM : 2114060167
Fak./Jur./Prodi. : FKIP/S1 PGSD

menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 18 Juli 2025
Yang Menyatakan


RIZKI NURAZMI F. D
NPM. 2114060167

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto:

Tetap kamu ini, kuatkan hatimu, jangan lemah semangatmu, karena ada upah bagi usahamu.

Semua kemuliaan dipersembahkan untuk Tuhan yang lebih besar.

Kupersembahkan karya ini:

Tuhan Yang Maha Esa, sumber kekuatan dan harapan dalam setiap langkah hidup saya. Almarhum Kakek tercinta dan Keluarga besar saya, yang selalu berharap bisa melihat saya di hari wisuda. Kedua orang tua saya, atas segala doa, kasih sayang, dan dukungan tanpa henti. Sahabat-sahabat saya (Angga, Naomi, Susi, Sefty, Putri, Sr Imelda, Ajeng, Mbak Manfia, Bela, Shofia, Fani, Nadyla, Mas Ersava, Rita, Saiful, Sahabat Kesusteran & Asrama Putri Kasih, teman-teman PAKASA), serta keluarga besar saya yang telah memberikan dukungan, semangat, dan kehadiran yang berarti dalam menjaga kesehatan mental saya baik secara langsung maupun tidak langsung.

ABSTRAK

Rizki Nurazmi Fadhilah Diyaurrahman: Pengembangan Buku Cerita Rakyat Tombak Kiai Upas Berbasis Augmented Reality untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Budaya Siswa Kelas V Sekolah Dasar.

Skripsi, PGSD, FKIP, Universitas Nusantara PGRI Kediri, 2025.

Kata Kunci: Buku Cerita Rakyat, Augmented Reality, Literasi Budaya.

Rendahnya literasi budaya di Indonesia disebabkan oleh minimnya ketersediaan buku referensi yang inovatif dan kontekstual. Hal ini berdampak pada rendahnya kemampuan interpretasi teks narasi khususnya pada siswa kelas V sekolah dasar. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan pengembangan buku cerita rakyat yang disusun melalui pendekatan inovatif dan berbasis konteks lokal.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui 1) kevalidan, 2) keefektifan, dan 3) kepraktisan media buku cerita rakyat *Tombak Kiai Upas* berbasis Augmented Reality dalam meningkatkan literasi budaya siswa. Jenis penelitian ini adalah Research and Development (R&D) dengan model ADDIE, yang terdiri dari lima tahap 1) Analysis, 2) Design, 3) Development, 4) Implementation, dan 5) Evaluation. Subjek penelitian adalah siswa kelas V di empat sekolah dasar di Kecamatan Pakel, Tulungagung, dengan total 168 siswa dan 4 guru.

Teknik pengumpulan data meliputi 1) angket validasi ahli oleh ahli materi dan media, 2) pretest dan posttest pada tahapan uji coba skala kecil dan besar, serta angket kepraktisan guru dan siswa sebagai pengguna. Hasil penelitian menunjukkan 1) Hasil validasi menunjukkan bahwa aspek materi memperoleh skor rata-rata sebesar 96%, dan aspek media memperoleh skor rata-rata sebesar 95,31%, yang keduanya termasuk dalam kategori sangat valid. 2) keefektifan media berdasarkan analisis N-Gain menunjukkan peningkatan signifikan dalam kemampuan interpretasi teks narasi memperoleh skor N-Gain pada uji coba skala kecil 0,46 (kategori sedang) dan pada uji coba luas memperoleh skor 0,93 (kategori tinggi), dan 3) Kepraktisan media dengan hasil uji kepraktisan skala kecil guru 89% (sangat praktis), siswa 80% (praktis) dan skala besar guru 91%, siswa 90% (keduanya sangat praktis).

Dengan demikian, media buku cerita rakyat *Tombak Kiai Upas* berbasis Augmented Reality layak digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia karena terbukti sangat valid, efektif, dan praktis untuk meningkatkan interpretasi teks narasi dan literasi budaya siswa kelas V SD. Penelitian selanjutnya disarankan mengembangkan media serupa dengan tema cerita rakyat dari daerah lain.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kehadiran Allah Tuhan Yang Maha Kuasa, karena hanya atas perkenan-Nya tugas penyusunan Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Buku Cerita Rakyat Tombak Kiai Upas Berbasis Augmented Reality Untuk Meningkatkan Literasi Budaya Siswa Kelas V Sekolah Dasar” ini dapat diselesaikan.

Penyusunan Skripsi ini merupakan bagian dari rencana penelitian guna penyusunan skripsi sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada jurusan PGSD.

Pada kesempatan ini diucapkan terimakasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada:

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd., selaku rektor UN PGRI Kediri;
2. Dr. Agus Widodo, M.Pd., selaku Dekan FKIP UN PGRI Kediri;
3. Bagus Amirul Mukmin, M.Pd., selaku Kepala Prodi PGSD UN PGRI Kediri;
4. Dr. Alfi Laila, S.Pd.I.,M.Pd., selaku Dosen Pembimbing, yang telah memberikan bimbingan serta waktunya yang sangat berharga hingga terselesaikannya penyusunan proposal ini;
5. Bapak dan Ibu Dosen UN PGRI Kediri, yang telah memberikan ilmu serta bantuan kepada penulis selama penyusunan proposal ini;
6. Nurhasim, S.Pd., selaku Kepala Sekolah SD Negeri 1 Tamban;
7. Nurkhulis, S. Pd., selaku Kepala Sekolah SD Negeri 2 Tamban;
8. Winarsih, S. Pd., selaku Kepala Sekolah SD Negeri 1 Ngebong;
9. Sukanto, S. Pd., selaku Kepala Sekolah SD Negeri 2 Ngebong;
10. Bapak dan Ibu Guru Kelas V SD Negeri 1 Tamban, SD Negeri 2 Tamban, SD Negeri 1 Ngebong, SD Negeri 2 Ngebong yang telah membantu memberikan data dan informasi pada saat observasi berlangsung;
11. Kedua orang tua penulis yang telah memberikan dukungan moral dan materi;
12. Ucapan terimakasih juga disampaikan kepada pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah banyak membantu menyelesaikan proposal ini.

Penulis menyadari bahwa penyusunan proposal ini masih jauh dari kata sempurna, baik dari segi materi, bahasa dan penulisannya. Hal ini disebabkan karena keterbatasan kemampuan dan pengetahuan yang penulis miliki.

Oleh karena itu, penulis mengharapkan segala bentuk kritik dan saran yang membangun dari berbagai pihak demi perbaikan proposal lebih lanjut. Semoga proposal ini dapat bermanfaat untuk berbagai pihak, khususnya untuk kemajuan dunia pendidikan di masa yang akan datang.

Kediri, 1 Juli 2026



RIZKI NURZMI FADHILA. D
NPM: 21140601

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Batasan Masalah	5
C. Rumusan Masalah	6
D. Tujuan Penelitian	6
E. Manfaat Penelitian	7
BAB II	9
KAJIAN PUSTAKA	9
A. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu	9
B. Landasan Teori	12
1. Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar	12
2. Media Pembelajaran	20
3. Media Visual	24
4. Augmented Reality	28
5. Media Buku Cerita Augmented Reality	30
6. Kearifan lokal	34
C. Kerangka Berfikir	40
BAB III	41
METODE PENELITIAN	41
A. Model Pendekatan Penelitian	41
B. Prosedur Pengembangan	41
C. Desain Pengembangan	43

D. Tempat dan Waktu Perancangan	52
E. Instrumen Penelitian.....	53
F. Teknik Pengumpulan Data.....	61
G. Teknik Analisis Data.....	62
H. Uji Coba.....	66
BAB IV	70
HASIL DAN PEMBAHASAN.....	70
A. Data Produk Hasil Pengembangan.....	70
1. Analysis (Analisis).....	70
2. <i>Design</i> (Desain).....	73
3. <i>Development</i> (Pengembangan)	77
4. <i>Implementation</i> (Implementasi).....	84
5. Evaluation (Evaluasi).....	87
B. Data Uji Coba	89
1. Uji Coba Skala Kecil	89
2. Uji Coba Skala Besar.....	91
C. Analisis Data.....	93
1. Analisis Kebutuhan (Need Assesment).....	93
2. Analisis data Kevalidan Media Buku Cerita Rakyat Tombak Kiai Upas.....	95
3. Analisis Keefektifan Media.....	98
4. Analisis Kepraktisan Media	102
D. Revisi Produk.....	105
E. Kajian Produk Akhir	106
BAB V	113
PENUTUP	113
A. Kesimpulan	113
B. Saran	114
1. Untuk Pengembang:	114
2. Untuk Guru:.....	114
3. Untuk Sekolah :	114
4. Untuk Peneliti Selanjutnya:	114
DAFTAR PUSTAKA.....	116
LAMPIRAN.....	126

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Capaian Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas V (Kemendikbudristek, 2022)	16
Tabel 3. 1 waktu penelitian 2024	52
Tabel 3. 2 Subjek Penelitian.....	53
Tabel 3. 3 Aspek Yang Dinilai	54
Tabel 3. 4 Pertanyaan Wawancara Guru	55
Tabel 3. 5 Kisi-kisi Angket Need Asessment Guru.....	55
Tabel 3. 6 Kisi-kisi Angket Need Assesment Siswa	56
Tabel 3. 7 Kisi-Kisi Validasi Perangkat Pembelajaran.....	57
Tabel 3. 8 Kisi-Kisi Angket Validasi Media.....	58
Tabel 3. 9 Kisi-Kisi Soal Pre-test dan Post-test	59
Tabel 3. 10 Kisi-Kisi Angket Kepraktisan Guru	60
Tabel 3. 11 Kisi-Kisi Angket Kepraktisan Siswa	60
Tabel 3. 12 Skala Likert	63
Tabel 3. 13 Kriteria Kevalidan	63
Tabel 3. 14 kriteria keefektifan media	64
Tabel 3. 15 Skala Likert Kepraktisan (Modifikasi Sugiyono, 2029)	65
Tabel 3. 16 Kriteria Kepraktisan	66
Tabel 3. 17 Pembagian Skor N-Gain.....	68
Tabel 3. 18 Kategori Tafsiran Efektifitas N-Gain	69
Tabel 4. 1 Hasil Angket Need Assesment oleh Guru dan Siswa	71
Tabel 4. 2 Hasil Wawancara Guru Kelas 5.....	72
Tabel 4. 3 Penialian Ahli Materi	78
Tabel 4. 4 Pernyataan dan Hasil Validasi Ahli Materi 1.....	79
Tabel 4. 5 Pernyataan dan Hasil Validasi Ahli Materi 2	80
Tabel 4. 6 Penialian Ahli Media	81
Tabel 4. 7 Bagian Tabel Pernyataan Angket Validator Media 1	82
Tabel 4. 8 Bagian Tabel Keputusan dan Komentar Validator Media 1	82
Tabel 4. 9 Bagian Tabel Pernyataan Angket Validator Media 2.....	83
Tabel 4. 10 Bagian Tabel Keputusan dan Komentar Validator Media 2	84
Tabel 4. 11 Penialian Ahli Materi.....	84

Tabel 4. 12 Tabulasi Hasil Kepraktisan Media Skala Kecil	88
Tabel 4. 13 Penilaian Hasil Kepraktisan Media Skala Besar	89
Tabel 4. 14 Hasil Pre-Test dan Post-Test Uji Coba Skala kecil (SD Negeri 2 Tamban).....	90
Tabel 4. 15 Perhitungan N-Gain Uji Skala Kecil	90
Tabel 4. 16 Tabulasi Hasil Kepraktisan Media Skala Kecil	91
Tabel 4. 17 Hasil Pre-test dan Post Test Uji Skala Besar	92
Tabel 4. 18 Perhitungan N-gain Uji Coba Skala Besar	92
Tabel 4. 19 Penilaian Hasil Kepraktisan Media Skala Besar	93
Tabel 4. 20 Presentase Need Asesment Guru	94
Tabel 4. 21 Presentase Need Asesment Siswa	94
Tabel 4. 22 Kriteria Need Asesment	94
Tabel 4. 23 Tabulasi Need Asesment Media	95
Tabel 4. 24 Kriteria Kelayakan (sugiyono, 2022)	97
Tabel 4. 25 Tabulasi Hasil Kevalidan Media	98
Tabel 4. 26 Kriteria Interpretasi Skor N-gain (Hake,1999):.....	99
Tabel 4. 27 Kriteria Uji N-gain Persen (Hake,1999)	99
Tabel 4. 28 Hasil Pre-test dan Post Test Uji Skala Kecil	99
Tabel 4. 29 Hasil Pre-test dan Post Test Uji Skala Kecil	100
Tabel 4. 30 Tabulasi N-gain Hasil Keefektifan Media pada uji skala kecil dan besar	101
Tabel 4. 31 Kriteria Keputusan Kepraktisan Media (sugiyono, 2022)	103
Tabel 4. 32 Tabulasi Hasil Kepraktisan Media	103
Tabel 4. 33 Kriteria Keputusan Kepraktisan Media (sugiyono, 2022)	104
Tabel 4. 34 Tabulasi Hasil Kepraktisan Media	104
Tabel 4. 35 Rincian Revisi Produk Buku Cerita Rakyat Tombak Kiai Upas Berbasis Augmented Reality	105
Tabel 4. 36 Rincian Revisi Produk Berdasarkan Respons Pengguna terhadap Media Buku Cerita Rakyat Tombak Kiai Upas Berbasis Augmented Reality	106

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Karnaval Reog Gendang dan Jaranan dalam rangka HUT Tulungagung tahun 1970.....	38
Gambar 2. 2 Ritual Jamasan Pusaka Tombak Kiai Upas	39
Gambar 2. 3 Kerangka berfikir	40
Gambar 3. 1 menunjukkan siklus dan tahapan model pengembangan ADDIE	42
Gambar 3. 2 Desain Uji Coba Terbatas.....	49
Gambar 3. 3 Desain Uji Coba Skala Luas	50
Gambar 3. 4 Uji Coba Terbatas	67
Gambar 3. 5 Uji Coba luas	68
Gambar 4. 1 <i>Desain Cover Produk</i>	75
Gambar 4. 2 <i>Kata Pengantar</i>	75
Gambar 4. 3 Cara Penggunaan.....	76
Gambar 4. 4 <i>Desain Isi Konten</i>	76
Gambar 4. 5 <i>QR Code Augmented reality</i>	77
Gambar 4. 6 Diagram Desain Uji Coba Skala Kecil.....	86
Gambar 4. 7 Diagram Desain Uji Coba Skala Luas	87

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Lembar Pengajuan Judul	127
Lampiran 2. Angket <i>Need Assesment</i> Siswa	128
Lampiran 3. Angket <i>Need Assesment</i> Guru.....	130
Lampiran 4. Lembar Wawancara Guru	131
Lampiran 5. Angket Validasi Perangkat Pembelajaran	132
Lampiran 6. Angket Validasi Media.....	136
Lampiran 7. Soal Pre-tets dan Soal Post-test	142
Lampiran 8. Angket Respon Guru	148
Lampiran 9. Angket Respon Siswa	150
Lampiran 10. Hasil <i>Need Assesment</i> Siswa	152
Lampiran 11. Hasil <i>Need Asesment</i> Guru	155
Lampiran 12. Hasil Wawancara Guru	156
Lampiran 13. Hasil Validasi Ahli Materi	158
Lampiran 14. Hasil Validasi Media.....	162
Lampiran 15. Hasil Nilai Pre-test dan Post-test Uji Coba Skala Kecil.....	168
Lampiran 16. Hasil Nilai Pre-test dan Post-test Uji Coba Skala Besar	168
Lampiran 17. Hasil Kepraktisan Guru dan Siswa Uji Skala Kecil	172
Lampiran 18. Hasil Kepraktisan Guru dan Siswa Uji Skala Besar.....	173
Lampiran 19. Perangkat Pembelajaran	177
Lampiran 20. Lembar Media Buku Cerita Rakyat Tombak Kiai Upas.....	195
Lampiran 21. Surat Keterangan Penelitian	197
Lampiran 22. Surat Pemanfaatan Produk.....	201
Lampiran 23. Dokumentasi Penelitian.....	205
Lampiran 24. Berita Acara	207
Lampiran 25. Surat Bebas Similarity	209

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Rendahnya tingkat literasi di Indonesia merupakan masalah mendesak yang harus segera ditangani, karena berpengaruh besar terhadap pengembangan sumber daya manusia dan pelestarian budaya nasional. Di era globalisasi, literasi tidak hanya mencakup keterampilan membaca dan menulis, tetapi juga pemahaman serta apresiasi terhadap budaya lokal sebagai bagian penting dari identitas nasional. Untuk mengatasi risiko disintegrasi bangsa dan melindungi warisan intelektual dari pengaruh eksternal, pemerintah telah meluncurkan program literasi budaya. Inisiatif ini bertujuan untuk memperdalam pemahaman masyarakat tentang tradisi lokal sekaligus meningkatkan kesadaran akan pentingnya menjaga warisan budaya sebagai simbol identitas bangsa. Selain itu, literasi budaya juga berfungsi untuk mengedukasi masyarakat mengenai hak kekayaan intelektual guna mencegah klaim serta penyalahgunaan oleh pihak luar yang tidak berwenang. Dengan menanamkan rasa bangga terhadap budaya sendiri dan memperkuat solidaritas nasional, program ini diharapkan dapat mempererat ikatan sosial. Untuk mencapai tujuan tersebut, berbagai kegiatan seperti lokakarya, seminar, dan kampanye kesadaran publik akan dilaksanakan (Aeni, 2023; Laila & Shari, 2016; Midhol, 2022; Mukharoh, 2022; Ratumanan et al., 2022).

Terdapat beberapa faktor yang berpotensi mengancam persatuan bangsa Indonesia dan pencurian kekayaan intelektual oleh negara asing. Pertama, luasnya wilayah Indonesia dengan karakteristik multikultural yang beragam, mencakup berbagai bahasa, budaya, agama, etnis, dan suku yang tersebar dari barat hingga timur (Abu Kholish & Wafa, 2022; Aeni, 2023; Laila et al., 2024). Kedua, kerja sama antara pemerintah Indonesia dan pihak asing yang tidak dikelola dengan baik dapat memicu kekacauan (Amalina, 2022; Laila et al., 2020; Suwarti, Alfi Laila, 2017). Untuk mencegah konflik di masyarakat, diperlukan sikap saling menghargai keanekaragaman suku, bangsa, ras, bahasa, budaya, agama, serta golongan lainnya. Jika diterapkan dengan baik, hal ini akan berdampak positif pada generasi muda, yang akan tumbuh menjadi individu

unggul dalam memahami budaya Indonesia melalui literasi budaya, serta siap menghadapi tantangan abad ke-21 (Dunosel Ir. Koebanu, 2024; Ekowati et al., 2021; Laila et al., 2021).

Maraknya globalisasi dan pengaruh asing yang terus berkembang pesat berdampak pada lunturnya budaya lokal serta melemahnya jiwa nasionalisme (Dwi Anugrah, 2023; Saragih, 2022; Suwarti, Alfi Laila, 2017; Syahira Azima et al., 2021). Pada tahun 2022, Badan Pusat Statistik (BPS) melaporkan bahwa jumlah penduduk Indonesia mencapai 279.072.446 jiwa, menjadikannya negara dengan populasi terbesar keempat di dunia (BPS, 2023). Jumlah penduduk yang besar ini berpotensi memicu desintegrasi bangsa karena keberagaman suku, agama, etnis, budaya, dan adat istiadat yang sangat luas. Globalisasi juga berdampak signifikan pada pendidikan, di mana siswa lebih tertarik pada konten hiburan yang mengadopsi budaya asing. Akibatnya, informasi tentang budaya sendiri semakin berkurang dan dianggap membosankan. Metode yang berulang dan hanya bergantung pada LKS serta buku teks membuat siswa kehilangan minat dalam belajar. Oleh karena itu, diperlukan inovasi untuk melibatkan generasi muda dalam literasi budaya (Bestari et al., 2023; Hidayati et al., 2023).

Observasi yang dilakukan pada 13 April 2023 dan 15 April 2023 oleh peneliti di empat sekolah dasar di Kecamatan Pakel, khususnya pada kelas V dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia, saat pembelajaran berlangsung, guru hanya mengandalkan cerita narasi dari buku paket. Meskipun materi telah dijelaskan, siswa tetap kurang terlibat dalam sesi tanya jawab yang berkaitan dengan materi yang diberikan. Selain itu, Guru tidak menggunakan sumber belajar konkret yang dapat memudahkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Tanpa penggunaan teknologi interaktif, pendekatan pengajaran sering kali berulang dan hanya bergantung pada teks bahan ajar buku paket. Akibatnya, siswa cenderung kurang termotivasi untuk berpartisipasi secara penuh dalam proses pembelajaran. Salah satu faktor yang menyebabkan rendahnya pemahaman siswa terhadap materi pelajaran adalah kurangnya penggunaan media yang menarik dan interaktif. Oleh karena itu, untuk meningkatkan partisipasi siswa dan hasil belajar, diperlukan metode pengajaran inovatif, seperti pemanfaatan teknologi interaktif.

Selain observasi, peneliti mewawancarai guru kelas V di tiga sekolah dasar di Kecamatan Pakel terkait mata pelajaran Bahasa Indonesia, guru menyatakan bahwa mereka hanya menggunakan buku paket sebagai media pembelajaran. Hal ini disebabkan oleh keterbatasan platform media yang sesuai dan selaras dengan kebutuhan siswa, seperti buku cerita yang dapat memberikan contoh konkret. Akibatnya, penyampaian materi melalui buku paket menjadi kurang maksimal. Siswa kesulitan memahami teks narasi karena kurangnya media pembelajaran yang interaktif dan menarik. Kemampuan kognitif siswa dalam menjawab pertanyaan tentang teks naratif terpengaruh oleh kondisi ini, terutama dalam mengenali pola cerita. Siswa kurang terlibat dalam proses pembelajaran ketika tidak ada variasi dalam strategi pengajaran yang digunakan. Oleh karena itu, media yang lebih kreatif harus dibuat untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap teks naratif.

Berdasarkan hasil analisis data need assessment yang dilakukan pada tanggal 13 April 2023 dan 15 April 2023 terhadap siswa di 4 Sekolah Dasar di Kecamatan Pakel, diketahui bahwa kebutuhan terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis Augmented Reality (AR) sangat tinggi. Dari total tiga guru responden, sebanyak 90% di antaranya menyatakan sangat membutuhkan inovasi media pembelajaran yang memadukan teknologi AR dengan muatan kearifan lokal sebagai upaya meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia. Selain itu, hasil survei terhadap 168 siswa menunjukkan bahwa sebesar 89% siswa mengaku sangat membutuhkan media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan mudah dipahami, khususnya dalam bentuk visual animasi yang dapat meningkatkan motivasi serta mempermudah mereka dalam memahami isi materi pelajaran. Temuan tersebut menunjukkan bahwa baik guru maupun siswa sama-sama memerlukan media inovatif berbasis AR untuk mendukung peningkatan kemampuan memahami teks narasi serta menumbuhkan kecintaan terhadap budaya lokal di lingkungan sekolah dasar.

Pembuatan materi pembelajaran yang kreatif merupakan cara terbaik untuk mengatasi masalah ini, berdasarkan informasi yang dikumpulkan dari kuesioner penilaian kebutuhan. Salah satu bentuk pengembangan yang sesuai adalah buku cerita berbasis kearifan lokal Tulungagung yang dipadukan dengan teknologi

augmented reality (AR). Pemilihan buku cerita kearifan lokal didasarkan pada materi pembelajaran yang berfokus pada teks narasi serta minat siswa terhadap media buku. Selain itu, penggunaan cerita lokal bertujuan untuk mengenalkan dan melestarikan budaya daerah, sehingga dapat mencegah terjadinya desintegrasi bangsa. Sementara itu, teknologi AR dipilih karena karakteristik siswa yang lebih tertarik pada gambar, hologram, video, dan animasi. Dengan memanfaatkan AR, gambar dalam buku cerita akan tampak lebih hidup, sehingga meningkatkan minat dan semangat belajar siswa. Teknologi AR juga membuka peluang baru dalam pendidikan dengan meningkatkan keterlibatan siswa serta pemahaman konsep secara lebih interaktif (Hariyono, 2023).

Penggunaan Augmented Reality (AR) dalam pembelajaran terbukti meningkatkan efektivitas dan motivasi belajar. Buku bergambar berbasis AR yang dibuat oleh Lubis dan Dasopang (2020) dianggap sesuai dan bermanfaat untuk Generasi Z. Saurina (2016) menemukan bahwa AR membantu anak usia dini dalam memahami bacaan melalui visualisasi interaktif. Erna (2018) menunjukkan bahwa AR meningkatkan pemahaman sains sederhana dengan pengalaman belajar konkret. Cahyaningtyas (2020) menyoroti peran AR dalam meningkatkan motivasi belajar anak usia dini. Di kelas V sekolah dasar, Chairunnisa dkk. (2023) menunjukkan efektivitas AR dalam pembelajaran sains. Studi-studi ini menunjukkan bahwa AR meningkatkan minat belajar melalui metode interaktif sekaligus meningkatkan pengetahuan konseptual. Teknologi Augmented Reality (AR) memiliki potensi besar dalam meningkatkan literasi budaya serta mendukung pembelajaran berbasis cerita rakyat di tingkat sekolah dasar.

Dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan Augmented Reality (AR) di kelas dapat meningkatkan pengetahuan konseptual dan motivasi belajar siswa berdasarkan temuan beberapa penelitian. Penggunaan teknologi augmented reality memungkinkan penyajian materi yang lebih interaktif, meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, serta memperdalam pemahaman mereka terhadap materi. Penerapan Augmented Reality dalam media pembelajaran, seperti buku cerita bergambar yang terbukti mampu meningkatkan literasi, pemahaman konseptual, dan pengalaman belajar yang lebih menarik. Selain itu,

Augmented Reality juga berkontribusi dalam membangun minat belajar melalui pendekatan visual yang inovatif dan interaktif. Oleh karena itu, pemanfaatan Augmented Reality dalam pendidikan perlu dikembangkan lebih lanjut, terutama untuk memperkuat literasi budaya dan mendukung pemahaman peserta didik terhadap cerita rakyat serta nilai-nilai kearifan lokal di lingkungan mereka.

Meskipun media buku cerita augmented reality (AR) bertambah telah banyak diteliti dan dikembangkan, masing-masing penelitian memiliki manfaat tersendiri. Salah satu keunggulannya adalah mengangkat cerita lokal Tombak Kiai Upas dari tulungagung dan penyediaan materi yang secara khusus menjelaskan unsur-unsur intrinsik cerita, seperti tokoh, latar, sifat tokoh, dan amanat. Siswa dapat memahami inti cerita dan pelajaran lebih mudah dengan bantuan informasi tambahan ini. Penggabungan augmented reality dalam buku cerita juga semakin memperjelas materi, sehingga meningkatkan efektivitas pembelajaran. Berdasarkan definisi uraian di atas, tujuan penelitian ini adalah untuk menciptakan materi pembelajaran yang kreatif dan menarik berbasis budaya lokal. Oleh karena itu, judul penelitian ini adalah **“Pengembangan Buku Cerita Rakyat Tombak Kiai Berbasis Augmented Reality untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Budaya Siswa SD”**.

B. Batasan Masalah

Setelah mengenali berbagai permasalahan yang telah dijelaskan sebelumnya, peneliti mendalami isu-isu tersebut sebagai fokus utama penelitian dengan mengambil langkah-langkah berikut:

1. Mengembangkan media belajar berupa buku cerita rakyat yang memuat materi teks naratif yang disertakan dalam Augmented reality.
2. Fokus pada literasi budaya melalui pemanfaatan materi teks narasi pada kurikulum merdeka elemen Membaca dan memirsa dengan capaian pembelajarannya mampu menginterpretasi data dan pesan dari presentasi tertulis dan lisan tentang subjek terkenal dalam teks naratif.
3. Melakukan riset di kelas V pada SDN 1 Tamban, SDN 2 Tamban, SDN 1 Ngebong, serta SDN 2 Ngebong.

C. Rumusan Masalah

Berikut ini adalah beberapa rumusan masalah yang mungkin dapat diselesaikan dengan mempertimbangkan informasi latar belakang yang disajikan di atas:

1. Bagaimana kelayakan Media Buku Cerita Rakyat Tombak Kiai Upas digunakan dalam meningkatkan literasi budaya dan keterampilan interpretasi teks narasi pada siswa kelas 5 SD?
2. Bagaimana keefektifan Media Buku Cerita Rakyat Tombak Kiai Upas dalam meningkatkan literasi budaya dan kemampuan siswa kelas 5 SD dalam menginterpretasi teks narasi?
3. Bagaimana kepraktisan Media Buku Cerita Rakyat Tombak Kiai Upas digunakan meningkatkan literasi budaya dan kemampuan interpretasi teks narasi siswa SD kelas 5?

Berdasarkan tujuan penelitian yang diuraikan di atas, diharapkan bahwa penelitian ini akan menghasilkan manfaat teoritis dan praktis, yang utama adalah bahwa temuannya akan membantu kemajuan ilmu pengetahuan dan penelitian ini akan membantu berbagai pemangku kepentingan, khususnya pendidik dan siswa, untuk mencapai kinerja yang lebih baik. Manfaat berikut disarankan sebagai hasil dari penelitian ini.

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan di atas, adapun rumusan masalah yang dapat diambil adalah sebagai berikut.

1. Mengetahui kevalidan media buku Cerita Rakyat Tombak Kiai Upas dalam meningkatkan literasi budaya dan kemampuan menginterpretasi teks narasi siswa SD kelas V.
2. Mengetahui keefektifan dari Media Buku Cerita Rakyat Tombak Kiai Upas untuk meningkatkan literasi budaya dan kemampuan menginterpretasi teks narasi siswa SD kelas V
3. Mengetahui kepraktisan dari Media Buku Cerita Rakyat Tombak Kiai Upas untuk meningkatkan literasi budaya dan kemampuan menginterpretasi teks narasi siswa SD kelas V

E. Manfaat Penelitian

1. Kegunaan Teoritis

Penelitian ini dapat menginspirasi pengembangan media bahan ajar yang menggunakan cerita rakyat sebagai media pembelajaran. Penelitian ini memberikan kontribusi baru terhadap pengetahuan dalam bidang pendidikan, teknologi pembelajaran, dan psikologi pendidikan. Hasil penelitian memperkaya literatur ilmiah dan memperluas pemahaman tentang penggunaan cerita rakyat dalam konteks pembelajaran. Melalui penelitian ini, peneliti akan mengembangkan keterampilan penelitian yang berharga, termasuk merancang studi, mengumpulkan dan menganalisis data, serta menyusun laporan penelitian, yang meningkatkan kemampuan peneliti untuk melakukan penelitian berkualitas di masa depan.

2. Kegunaan Praktis

Berikut beberapa manfaat praktis yang diharapkan setelah pengembangan dari media buku cerita tombak kiai upas

a. Bagi Guru

Penelitian ini dapat menjadi media untuk pendidikan guru dan dapat digunakan sebagai sumber belajar. Diharapkan dengan tersedianya buku cerita rakyat "Tombak Kiai Upas" akan meningkatkan pemahaman siswa kelas V terhadap teks naratif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Guru dapat menggunakan hasil penelitian ini untuk mempelajari teknik dan strategi terbaru dalam penggunaan cerita rakyat sebagai media pembelajaran. Hal ini membantu mereka meningkatkan keterampilan pengajaran dan menyediakan pengalaman pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik bagi siswa.

b. Bagi Siswa

Buku cerita rakyat "Tombak Kiai Upas" dapat berfungsi sebagai alat bantu pengajaran yang bermanfaat untuk konten yang terkait dengan teks naratif dan nilai-nilai budaya daerah. Buku ini diharapkan mampu meningkatkan minat baca siswa, memperkaya kosa kata, dan mengembangkan keterampilan berpikir kritis serta kreatif.

c. Bagi Sekolah

Melalui media cerita rakyat, penelitian ini meningkatkan hasil belajar siswa dalam memahami teks naratif dan nilai-nilai budaya daerah. sekolah dapat mempertimbangkan temuan ini ketika memutuskan kebijakan untuk meningkatkan standar pengajaran, khususnya ketika membuat materi pembelajaran yang relevan dan kontekstual yang menggabungkan budaya lokal.

DAFTAR PUSTAKA

- Abu Kholish, & Wafa, M. C. A. (2022). Pendidikan Multikultural di Pondok Pesantren Tradisional dan Modern sebagai Upaya Menjaga Negara Kesatuan Republik Indonesia (Studi di Pondok Pesantren Asy Syamsuriyah Brebes). *Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Sains Islam Interdisipliner*, 1(1), 1–12. <https://doi.org/10.59944/jipsi.v1i1.1>
- Aditya, I. P. T., Udayana, A. A. G. B., & Swandi, I. W. (2020). Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Ensiklopedia Wayang Kamasan Berbasis Augmented Reality. *Amarasi: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 1(01), 9–21. <https://doi.org/10.59997/amarasi.v1i01.32>
- Aeni, T. N. (2023). Implementasi Literasi Budaya Sebagai Solusi Disintegrasi Bangsa di Tengah Pandemi. *Jurnal Dinamika Sosial Budaya*, 25(1). <https://doi.org/10.26623/jdsb.v25i1.4501>
- Aghni, R. I. (2018). Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 16(1). <https://doi.org/10.21831/jpai.v16i1.20173>
- AKBAR, A. A., HANUM, N. C., DAULAY, N. S., & BHAKTI, C. P. (n.d.). *MEDIA BIBLIOTERAPI BERBASIS CERITA RAKYAT PENGUATAN NILAI KARAKTER SISWA menggunakan media apa untuk melakukan proses konseling . Perlu cyber counseling , namun di samping itu seorang konselor yang*. 87–94.
- Amalina, S. N. (2022). Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Indonesia berbasis Pendidikan Multikultural. *Briliant: Jurnal Riset Dan Konseptual*, 7(4), 853. <https://doi.org/10.28926/briliant.v7i4.1182>
- Apriani Riyanti. (2022). *Strategi Pembelajaran BAHASA INDONESIA*. Widina Bakti Prasada.
- Aprilutfi, D. N. (2022). Flipbook tematik: Alternatif media pembelajaran PKN berbasis fliphtml5 di SD. *Educenter : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(9), 650–655. <https://doi.org/10.55904/educenter.v1i9.111>
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York: Springer.
- Branson, R. K., Rayner, G. T., Cox, J. L., Furman, J. P., King, F. J., & Hannum, W. H. (1975). *Interservice Procedures for Instructional Systems Development* (5 volumes). Fort Monroe, VA: US Army Training and Doctrine Command. – Dikutip dalam O'Reilly (2025).
- Breukelen, D. v. (2017). *Teaching and learning science through design activities*. [tesis/disertasi].
- Astuti, B., & Pratama, A. I. (2020). Hubungan antara efikasi diri dengan keterampilan komunikasi siswa. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 13(2), 147–155. <https://doi.org/10.21831/jpipfip.v13i2.33757>
- Astuti, I. A., Harwanto, A., & Hidayat, T. (2019). Pengembangan Media Interaktif

- Pengenalan Sistem Tata Surya Menggunakan Framework MDLC. *Eksplora Informatika*, 8(2), 158–166. <https://doi.org/10.30864/eksplora.v8i2.220>
- Atmazaki. (2013). *Mengungkap Masa Depan: Inovasi Pembelajaran Bahasa Indonesia dalam Konteks Pengembangan Karakter Cerdas*. UNP.
- Bakri, F., Kencana, H. P., Permana, H., & Mulyati, D. (2019). The 3-D animation of radiation concept using augmented reality technology. *Journal of Physics: Conference Series*, 1402(6), 3–7. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1402/6/066077>
- Billinghurst, M., Clark, A., & Lee, G. (2014). A survey of augmented reality. *Foundations and Trends in Human-Computer Interaction*, 8(2–3), 73–272. <https://doi.org/10.1561/11000000049>
- Billinghurst, M., Clark, A., & Lee, G. (2015). A Survey of Augmented Reality Foundations and Trends R in Human-Computer Interaction. *Human-Computer Interaction*, 8(3), 73–272. <http://dx.doi.org/10.1561/11000000049>
- Boboc, R. G., Băutu, E., Gîrbacia, F., Popovici, N., & Popovici, D. M. (2022). Augmented Reality in Cultural Heritage: An Overview of the Last Decade of Applications. *Applied Sciences (Switzerland)*, 12(19). <https://doi.org/10.3390/app12199859>
- BPS. (2023). Catalog : 1101001. In *Statistik Indonesia 2023* (Vol. 1101001). <https://www.bps.go.id/publication/2020/04/29/e9011b3155d45d70823c141f/statistik-indonesia-2020.html>
- Cahyaningtyas, A. S. (2020). Pembelajaran Menggunakan Augment Reality Untuk Anak Usia Dini Di Indonesia. *Jurnal Teknologi Pendidikan : Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pembelajaran*, 5(1), 20. <https://doi.org/10.33394/jtp.v5i1.2850>
- Chairunnisa, C., Sarifah, I., & Sutrisno, S. (2023). Pengembangan Media Augmented Reality Berbasis Android Pada Pembelajaran Ipa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(2), 281–297. <https://doi.org/10.46368/jpd.v11i2.885>
- Davis, F. D. (1989). Perceived usefulness, perceived ease of use, and user acceptance of information technology. *MIS Quarterly: Management Information Systems*, 13(3), 319–339. <https://doi.org/10.2307/249008>
- Dendikbud. (2022). *Wajib Tahu! Perbedaan Capaian Pembelajaran, Tujuan Pembelajaran, dan Alur Tujuan Pembelajaran Pada Kurikulum Merdeka*. cabdin2 sulbar. <https://www.cabdin2sulbar.id/2022/10/wajib-tahu-perbedaan-capaian.html>
- Dewi, F. (2024). PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS KEARIFAN LOKAL PADA MATERI ELASTISITAS UNTUK TINGKAT SMA/MA. *Ar-Raniry*, 15(1), 37–48.
- Dianti, N. P., Lyesmaya, D., & Nurasiah, I. (2023). Pengembangan Modul Ajar Sejarah Berbasis Augmented Reality di Sekolah Dasar. *Pedagogi: Jurnal*

- Penelitian Pendidikan*, 10(1), 119–129.
<https://doi.org/10.25134/pedagogi.v10i1.7812>
- Dr. Moh. Toifur, M. S., Dr. Widodo, M. S., Sulisworo, Dwi, D., & Drs. Ishafit, M. S. (1981). Prosiding Seminar Nasional Fisika Dan Pendidikan Fisika. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Dunosel Ir. Koebanu, Y. A. S. (2024). REFLEKSI NILAI-NILAI PANCASILA DALAM PRAKTIK. *CITIZEN: Jurnal Ilmiah Multidisiplin Indonesia*, 4(1), 1–8. <https://doi.org/10.53866/jimi.v4i1.465>
- Dwi Anugrah. (2023). *Pengaruh Arus Globalisasi Terhadap Budaya Lokal*. FISIP UMSU. <https://fisip.umsu.ac.id/pengaruh-arus-globalisasi-terhadap-budaya-lokal/>
- Ekowati, D. W., Yayuk, E., & Wahyuni, S. (2021). Gerakan Literasi Sekolah Selama Belajar Dari Rumah Bagi Siswa Sekolah Dasar. *Jp2Sd (Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar)*, 9(2), 198–207. <https://ejournal.umm.ac.id/index.php/jp2sd/article/view/18262>
- Endah, S. N. (2020). Pengembangan Handout dengan Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik Indonesia (PMRI) untuk Memfasilitasi Siswa dalam Membuat Model Matematika pada Materi Program Linear. *Repository UM Metro*, 5–24.
- Erina Susanti, N. K., Asrin, A., & Khair, B. N. (2021). Analisis Tingkat Pemahaman Konsep IPA Siswa Kelas V SDN Gugus V Kecamatan Cakranegara. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 6(4), 686–690. <https://doi.org/10.29303/jipp.v6i4.317>
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 4.
- Fahrurrazi, F., Setia, S., & Jayawardaya, P. (2024). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SD Melalui Metode Pembelajaran Interaktif. *Bahasa Dan Budaya*, 2(3), 101–110. <https://doi.org/10.61132/semantik.v2i3.776>
- Fauzi Ahmad. (2022). *Metodelogi Penelitian*. Pena Persada.
- Giona, N. A., Wicaksono, A., & Zain, M. Y. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Media Audio Visual Berbasis Powerpoint untuk Menumbuhkan Minat Menulis Permulaan di Kelas I SD Negeri 5 Jatimulyo. *Pedagogia: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar Indonesia*, 4(2), 171–184. <https://doi.org/10.52217/pedagogia.v4i2.1034>
- Harefa, A. O. (2009). Penilaian Dan Hasil Belajar. *Didaktik*, 16.
- Haslena. (2012). Penggunaan Media Visual untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPA Tentang Struktur Permukaan Bumi Kelas III SDN Siumbatu. *Jurnal Kreatif Tadulako Online*, 3(1).
- Hidayatulloh, I., Kurniati, & Maimunah. (2023). Karakteristik Pembelajaran Siswa Tingkat Sekolah Dasar. *Seminar Nasional Teknologi Pendidikan*, 3(1), 123–

127.

- Indaryanti, Meryansumayeka, Scristia, Kurniadi, E., & Nuraeni, Z. (2023). Development of mind mapping and learning objectives flow (ATP) based on Kikuduko for mathematics teachers in the MGMP of junior high schools in Kayuagung city. *Transformasi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 19(2), 344–355. <https://doi.org/10.20414/transformasi.v19i2.8680>
- Ismayani, A. (2020). *Membuat Sendiri Aplikasi Augmented Reality*. PT. Elex Media Komputindo.
- Kalantzis, M., & Cope, B. (2000). *Multiliteracies: Literacy Learning and the Design of Social Futures*. Routledge.
- Kemendikbud. (2022). *Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Sejarah Fase E Fase F*.
- Ki, M. (2023). *Media Pembelajaran*. umsu.ac.id. <https://umsu.ac.id/berita/media-pembelajaran-adalah/>
- Krissandi, A. D. S. (2018). *Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk SD*. Media Maxima.
- Kurniawati, PutriIsran Rasyid Karo-Karo S, R. (2018). MANFAAT MEDIA DALAM PEMBELAJARAN. *AXIOM: Jurnal Pendidikan Dan Matematika*, 01, 1–7.
- Kusworo, N., Soepriyanto, Y., & Husna, A. (2021). Pengembangan Adaptive E-Learning Sistem Berbasis Vark Learning Style Pada Materi IP Address. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 4(1), 70–79. <https://doi.org/10.17977/um038v4i12021p070>
- Laila, A., Asri Budiningsih, C., & Syamsi, K. (2021). Textbooks based on local wisdom to improve reading and writing skills of elementary school students. *International Journal of Evaluation and Research in Education*, 10(3), 886–892. <https://doi.org/10.11591/ijere.v10i3.21683>
- Laila, A., Mukmin, B. A., Permana, E. P., Imron, I. F., Saidah, K., Putri, K. E., Primasatya, N., Damariswara, R., Wiguna, F. A., & Angzalna, U. (2024). Penguatan Karakter melalui Penggalan Kearifan Lokal Kediri bagi Karang Taruna Desa Rejomulyo Kecamatan Pesantren Kota Kediri. *Jurnal ABDINUS: Jurnal Pengabdian Nusantara*, 8(2), 416–423. <https://doi.org/10.29407/ja.v8i2.22319>
- Laila, A., Saidah, K., Budiningsih, C. A., & Syamsi, K. (2020). Potential and barrier analysis, implementation of education based on local wisdom in SDN burengan 2 kediri, Indonesia. *Proceedings of the International Conference on Industrial Engineering and Operations Management*, 0(March), 1955–1963.
- Laila, A., & Shari, S. (2016). Peningkatan kreativitas mahasiswa dalam pemanfaatan barang-barang bekas pada mata kuliah media pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 1(2), 1–15. <http://efektor.unpkediri.ac.id>
- Larasati. (2024). *Media Pembelajaran*. Lakaesa.

- Latifah, N., Pd, M., Munajah, R., & Hasanah, U. (2021). *PENGANTAR SASTRA ANAK Tim Penyusun*.
- Lubis, A. H., & Dasopang, M. D. (2020). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Augmented Reality untuk Mengakomodasi Generasi Z. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 5(6), 780. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v5i6.13613>
- Mailani, O., Nuraeni, I., Syakila, S. A., & Lazuardi, J. (2022). Bahasa Sebagai Alat Komunikasi Dalam Kehidupan Manusia. *Kampret Journal*, 1(1), 1–10. <https://doi.org/10.35335/kampret.v1i1.8>
- Mailida. (2023). Karakteristik Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Journal of Social Science Research*, 3, 1–2.
- Marwah, R., & Context, A. H. (2024). Augmented Reality Assistive Technologies for People with Disabilities : Enhancing Accessibility and Independence. *Computer Science > Human-Computer Interaction*, 1–8.
- Mayer, R. E. (2009). Multimedia learning. *Psychology of Learning and Motivation - Advances in Research and Theory*, 41, 85–139. [https://doi.org/10.1016/s0079-7421\(02\)80005-6](https://doi.org/10.1016/s0079-7421(02)80005-6)
- Maulana, T. (2021). Pemanfaatan asesmen tes dengan platform learning manajemen system Google Classroom terhadap hasil belajar peserta didik pada masa pandemi COVID-19. Skripsi tidak diterbitkan, Universitas Islam Negeri Sultan Thaha Saifuddin Jambi. <https://core.ac.uk/download/489797407.pdf>
- Midhol, A. B. (2022). *Analisis Manajemen Resiko Program Kewirausahaan Sosial" Bacadulu"*. <https://ideas.repec.org/p/osf/osfxxx/ktprb.html>
- Miftah, M. (2013). Fungsi, Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Jurnal Kwangsan*, 1(2), 95. <https://doi.org/10.31800/jurnalkwangsan.v1i2.7>
- Mochamad Arsad Ibrahim¹, Muhamad lufti Yasin Fauzan², Paqih Raihan³, S. N., & Nurhadi⁴, Usep Setiawan⁵, Y. N. D. (2022). Jenis, Klasifikasi dan Karakteristik Media Pembelajaran. *AL-MIRAH: JURNAL PENDIDIKAN ISLAM*, 4(8.5.2017), 2003–2005. www.aging-us.com
- Motejlek, J., & Alpay, E. (2021). Taxonomy of Virtual and Augmented Reality Applications in Education. *IEEE Transactions on Learning Technologies*, 14(3), 415–429. <https://doi.org/10.1109/TLT.2021.3092964>
- Mukharoh, L. (2022). *KREATIVITAS GURU DALAM MENANAMKAN BUDAYA LITERASI PESERTA DIDIK*.
- Mustika. (2015). Media Pembelajaran Sistem Audio Untuk Pemberdayaan Pendidikan Di Komunitas Masyarakat. *Jurnal Masyarakat Telematika Dan Informasi*, 6(1), 57–68.
- Nabila, N. I., Pratiwi, A. R., & Sari, R. D. K. (2022). Pentingnya Bahasa Indonesia dalam Komunikasi di Kehidupan Masyarakat Indonesia. *Prosiding Samasta*

Seminar Nasional Bahasa Dan Sastra Indonesia, 373–375.

- Niapele, S. (2013). Bentuk pengelolaan hutan dengan Kearifan Lokal Masyarakat Adat Tugutil. *Agrikan: Jurnal Agribisnis Perikanan*, 6, 62–72. <https://doi.org/10.29239/j.agrikan.6.0.62-73>
- Nieveen, N. (1999). Prototyping to Reach Product Quality. *Design Approaches and Tools in Education and Training*, 125–135. https://doi.org/10.1007/978-94-011-4255-7_10
- Nikolajeva, M. (2014). *Reading for Learning: Cognitive Approaches to Children's Literature*. Amsterdam. John Benjamins Publishing.
- Nugraheni, W. (2018). Penanaman Nilai-Nilai Moral Melalui Kesenian Reog Kendang Terhadap Pelajar Di Kabupaten Tulungagung. *Imaji*, 16(2), 162–171. <https://doi.org/10.21831/imaji.v16i2.22744>
- Nugroho, T. W. (2023). Implementasi Pembelajaran Drama Sebagai Upaya Penguatan Pendidikan Karakter. *Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran)*, 2, 60–68. <https://proceeding.unpkediri.ac.id/index.php/semdikjar/article/view/3616>
- Nurdiana, N., Hasiyati, H., Marsono, M., & Fakhrudin, W. (2020). *Panduan penggunaan augmented reality*. <https://repositori.kemdikbud.go.id/21450/>
- Nurhaliza, N. S., & Purnomo, A. D. (2021). Membaca Kearifan Lokal Pada Interior Masjid Jamie Kampung Naga. *Jurnal Vastukara: Jurnal Desain Interior, Budaya, Dan Lingkungan Terbangun*, 1(2), 101–107. <https://doi.org/10.59997/vastukara.v1i2.334>
- Nurjani, N., & Safrizal, S. (2023). Manfaat Media Gambar pada Pembelajaran Menulis Deskripsi Peserta Didik SD IT an-Nahl. *As-Sabiqun*, 5(3), 644–658. <https://doi.org/10.36088/assabiqun.v5i3.3210>
- Nurjannah, A. I., Hidayati, Y. M., & Samsiyah, S. (2022). Peningkatan Keterampilan Menulis Cerpen Melalui Media Flash Card Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Educatif Journal of Education Research*, 4(3), 187–194. <https://doi.org/10.36654/edukatif.v4i3.221>
- Nurlelah. (2022). *Strategi Pembelajaran Bahasa Indonesia* (p. 11). zahir.
- Nurotun Mumtahanah1. (2014). PENGGUNAAN MEDIA VISUAL DALAM PEMBELAJARAN PAI Nurotun Mumtahanah 1. *AL HIKMAH Jurnal Studi Keislaman*, 4, 2–14.
- Nursetiawati, S., Siregar, J. S., & Pursari, R. (2021). A literature review: Augmented reality-based learning in Sundanese Siger Bridal Make-up. *IOP Conference Series: Materials Science and Engineering*, 1098(3), 032085. <https://doi.org/10.1088/1757-899x/1098/3/032085>
- Panjaitan, D. J., Al-washliyah, U. M. N., & Teaching, P. C. (2016). *Penerapan Pendekatan Contextual Teaching and Learning (Ctl) Untuk Meningkatkan*. 1(1), 1–10.

- Pribadi, R. B. A. (2009). *Model MOdel Desain Sitem Pembelajaran*. 2016.
- Purba, A., & Saragih, A. (2023). Peran Teknologi dalam Transformasi Pendidikan Bahasa Indonesia di Era Digital. *All Fields of Science Journal Liaison Academia and Society*, 3(3), 43–52. <https://doi.org/10.58939/afosj-las.v3i3.619>
- Purnawan, P., & Hidayati, D. (2021). Pelatihan dan Penerapan E-Learning dan M-Learning di SMK Muhammadiyah Minggir Sleman. *Surya Abdimas*, 5(1), 41–46. <https://doi.org/10.37729/abdimas.vi.866>
- Rachmadyanti, P. (2014). Pengembangan E-Modul IPS berbasis Kearifan Lokal Kabupaten Jombang bagi Siswa Kelas V SD. *Ejournal.Unesa.Ac.Id*, 1425–1435. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/53905%0Ahttps://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/53905/42981>
- Rahman, A., Arifin, T. R., Oktari, S. S., Yusra, S. N., Rizaldo, A. D., Kurniawan, D., Ferawati, I., & Lampung, U. M. (2024). *Penerapan Media Ajar Berbasis Audio Visual Pada Pelajaran IPAS di SDN 2 Kutadalom*. 2(4).
- Ramdhani, T. A. (2021). PERAN MEDIA BIG BOOK DALAM MENGATASI. *Seminar Nasional Pendidikan*, 77–82.
- Rankohi, S., & Waugh, L. (2013). Review and analysis of augmented reality literature for construction industry. *Visualization in Engineering*, 1(1), 1–18. <https://doi.org/10.1186/2213-7459-1-9>
- Ratminingsih, N. M., & Budasi, I. G. (2018). Local culture-based picture storybooks for teaching English for young learners. *SHS Web of Conferences*, 42, 00016. <https://doi.org/10.1051/shsconf/20184200016>
- Ratumanan, S. D., Rahman, H., Karlina, D. A., Dani, G., Rahayu, S., Anggraini, G. F., Unpatti, P. P., Bahasa, P., Upi, D., Upi, P., Siliwangi, P. I., & Unila, P. (2022). Upaya Pemberdayaan Penggunaan Bahasa Daerah Melalui Budaya Literasi Digital. *Journal of Elementary Education*, 05(01), 69–76.
- Riska Aini Putri. (2023). Pengaruh Teknologi dalam Perubahan Pembelajaran di Era Digital. *Journal of Computers and Digital Business*, 2(3), 105–111. <https://doi.org/10.56427/jcbd.v2i3.233>
- Rismana, M. Z., & Hendriani, D.-. (2022). Sejarah Tombak Kyai Upas Di Kabupaten Tulungagung. *Historia: Jurnal Program Studi Pendidikan Sejarah*, 7(2), 76–86. <https://doi.org/10.33373/hstr.v7i2.4898>
- Rohendi, D., Daryanto, E., & Siregar, B. M. (2023). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Augmented Reality. *Jurnal Insinyur Profesional*, 3(1). <https://doi.org/10.24114/jip.v3i1.42488>
- Rusli, M., Pendidikan, D., & Timur, L. (2014). *Merancang Penelitian Kualitatif Dasar / Deskriptif dan Studi Kasus*. 1–13.
- Salwa, N. (2023). Mengembangkan Bakat Menulis Siswa SMK: Strategi Inovatif Untuk Menjadi Penulis Cerpen Yang Handal. *Jurnal Bahasa, Sastra, Budaya*,

- Dan Pengajarannya (Protasis)*, 2(1), 229–244.
<https://doi.org/10.55606/protasis.v2i1.94>
- Saragih, D. K. (2022). Dampak Perkembangan Bahasa Asing terhadap Bahasa Indonesia di Era Globalisasi. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(1), 2569–2577.
<https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/3312>
- Saurina, N. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini Menggunakan Augmented Reality. *Jurnal IPTEK*, 20(1), 95.
<https://doi.org/10.31284/j.ipitek.2016.v20i1.27>
- Selamet, I. K. (2024). PENGGUNAAN MEDIA VISUAL UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN IPS SISWA KELAS V SD INPRES TUMPUJAYA I. *JURNAL PAEDAGOGY*, 21(1), 1–9.
- Septianti, N., & Afiani, R. (2020). Pentingnya Memahami Karakteristik Siswa Sekolah Dasar di SDN Cikokol 2. *As-Sabiqun*, 2(1), 7–17.
<https://doi.org/10.36088/assabiqun.v2i1.611>
- Simandjuntak, R. (2015). Negara Kesatuan Republik Indonesia Perspektif Yuridis Konstitusional. *De Jure, Syariah Dan Hukum*, 07(01), 57–67.
- Suaib, N. (2019). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN ELEKTRONIK TERHADAP EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN PESERTA DIDIK MI DDI SILOPO KECAMATAN BINUANG KABUPATEN POLEWALI MANDAR. *Central OF LIBRARY*, 8(5), 55.
- Sugiyono. (2018). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. ALFABET.
- Suhartono, Salimi, M., Hidayah, R., Fajari, L. E. W., Lestari, H., & Fitriyah, N. K. (2024). *Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar (Konsep, Model, dan Perancangan Pembelajaran)*.
- Sulastri, Y. L., & Ahmatika, D. (2020). Analisis Keterampilan Abad 21 Melalui Model Problem Based Calculus Learning Berbantuan Geogebra. *SJME (Supremum Journal of Mathematics Education)*, 4(1), 42.
<https://doi.org/10.35706/sjme.v4i1.2254>
- SULBAR, L. (2022). *Capaian Pembelajaran (Cp), Tujuan Capaian Pembelajaran dan prinsip perumusan Capaian Pembelajaran*. ledsulbar.id.
<https://www.ledsulbar.id/2022/05/capaian-pembelajaran-cp-tujuan-capaian.html#gsc.tab=0>
- Sulistiyowati, E. (2013). Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Edukasia : Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, 8(2), 311–330.
<https://doi.org/10.21043/edukasia.v8i2.756>
- Suliswaningsih, S., Achmad Masruri, Ganang Eko Saputro, Anugerah Bagus Wijaya, & Chyntia Raras Ajeng Widiawati. (2023). Animasi “Keluarga Aman” Sebagai Media Sosialisasi Pencegahan Penularan COVID-19.

- Infotekmesin*, 14(1), 8–13. <https://doi.org/10.35970/infotekmesin.v14i1.1484>
- Sumarni, M. L., Jewarut, S., Silvester, S., Melati, F. V., & Kusnanto, K. (2024). Integrasi Nilai Budaya Lokal Pada Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Journal of Education Research*, 5(3), 2993–2998. <https://doi.org/10.37985/jer.v5i3.1330>
- Sureni, S., Suroso Mukti Leksono, & Lulu Tunjung Biru. (2023). Pengembangan Modul Elektronik (E-Modul) Berbasis Flip PDF Profesional pada Tema Pencemaran Lingkungan untuk Meningkatkan Literasi Sains Siswa SMP Kelas VII. *Jurnal Pendidikan Mipa*, 13(2), 350–357. <https://doi.org/10.37630/jpm.v13i2.944>
- Suryaman, E. D. (2018). *Teks narasi dan literasi buku fiksi-non fiksi (cas dari cerita dan buku)*. 3–6.
- Suwarti, Alfi Laila, & E. P. P. (2017). Pengembangan Media Komik Berbasis Kearifan Lokal untuk Menentukan Pesan dalam Dongeng pada Siswa Sekolah Dasa. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 5–24. [http://repo.iain-tulungagung.ac.id/5510/5/BAB 2.pdf](http://repo.iain-tulungagung.ac.id/5510/5/BAB%202.pdf)
- Syahira Azima, N., Furnamasari, Y. F., & Dewi, D. A. (2021). Pengaruh Masuknya Budaya Asing Terhadap Nasionalisme Bangsa Indonesia di Era Globalisasi. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3), 7491–7496.
- Syamiluddin. (2023). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUGMENTED REALITY (AR) BERBASIS ANDROID PADA MATERI MODEL ATOM. *Nucl. Phys.*, 13(1), 104–116.
- Syamsuri, A. S. (2013). Bahasa Indonesia sebagai penghela ilmu pengetahuan wahana IPTEKS; pembentukan istilah sebagai salah satu usaha mewujudkannya. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1–216.
- Tosto, C., Hasegawa, T., Mangina, E., Chifari, A., Treacy, R., Merlo, G., & Chiazzese, G. (2021). Exploring the effect of an augmented reality literacy programme for reading and spelling difficulties for children diagnosed with ADHD. *Virtual Reality*, 25(3), 879–894. <https://doi.org/10.1007/s10055-020-00485-z>
- Tresnawati, D., Rahayu, S., & Yusuf, K. (2021). Pengenalan Sistem Tata Surya Menggunakan Teknologi Augmented Reality pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Algoritma*, 18(1), 182–191. <https://doi.org/10.33364/algoritma/v.18-1.954>
- UNESCO. (2006). Education for all: Literacy for life; EFA Global Monitoring Report, 2006, Summary. In *Education for all: Literacy for life; EFA Global Monitoring Report, 2006, Summary*. <https://doi.org/10.54676/bqlu6071>
- Vargas-Diaz, D., Kim, J., Karunaratna, S., Reinhardt, M., Hornburg, C., Choi, K., & Lee, S. W. (2024). TaleMate: Exploring the use of Voice Agents for Parent-Child Joint Reading Experiences. *CHI 2024 Workshop on Child-Centred AI Design*, May 11, 2024, Honolulu, HI, USA, 1(1), 1–4. <http://arxiv.org/abs/2405.13968>

- Wakano, A. (2019). Nilai-nilai Pendidikan Multikultural dalam Kearifan Lokal Masyarakat Maluku. *Al-Iltizam: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 4(2), 26–43. <https://doi.org/10.33477/alt.v4i2.1006>
- Walter R. Borg, M. D. G. (1983). *Educational research: An introduction (4th ed.)*. Longman.
- Wijayanti, I., Hartati, D., & Adham, M. J. I. (2022). Masalah Sosial Dalam Kumpulan Cerpen Riwayat Negeri Yang Haru Cerpen Kompas Pilihan 1980-1990. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(3), 13616–13629. <https://doi.org/10.31004/jptam.v6i3.4483>
- Wulandari, A., & Hapsari, T. P. R. N. (2018). Pop-Up Legenda Sindoro Sumbing Berbasis Kearifan Lokal sebagai Media Literasi Siswa. *Transformatika: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 2(2), 130. <https://doi.org/10.31002/transformatika.v2i2.929>
- YATMIN, Y., & WIDIATMOKO, S. (2023). *Sejarah Perkembangan Tari Reog Kendang Tulungagung Sebagai Kearifan Lokal Sampai Tahun 2022*. 9(1), 10–20. http://repository.unpkediri.ac.id/id/eprint/9202%0Ahttp://repository.unpkediri.ac.id/9202/3/RAMA_87201_2114020002_0709076301_0717076301_01_frontend_ref.pdf
- Yuliariatiningsih, M. S. (2010). Media Komik Pada Pelajaran IPA Untuk Meningkatkan. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 20.
- Zhang, C., Li, C., & Gao, S. (2025). *MDSF: Context-Aware Multi-Dimensional Data Storytelling Framework based on Large language Model*. <http://arxiv.org/abs/2501.01014>