

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN CERITA
RAKYAT NUSANTARA (CETARA) BERBASIS *AUGMENTED
REALITY* PADA MATERI MENCERITAKAN KEMBALI ISI
CERITA SISWA KELAS IV SDN GEGER 1**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Penulisan Skripsi Guna Memenuhi Salah Satu
Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Pada Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri



OLEH:

SALSA LATIFA RAHMASARI

NPM: 2014060303

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK
INDONESIA UN PGRI KEDIRI**

2024

Skripsi oleh:

SALSA LATIFA RAHMASARI

NPM: 2014060303

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN CERITA
RAKYAT NUSANTARA (CETARA) BERBASIS *AUGMENTED
REALITY* PADA MATERI MENCERITAKAN KEMBALI ISI
CERITA SISWA KELAS IV SDN GEGER 1**

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

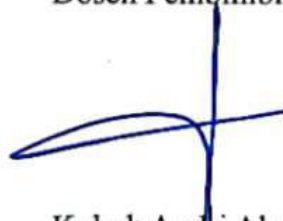
Tanggal : 4 Juli 2024

Dosen Pembimbing I,



Rian Damariswara, M.Pd.
NIDN. 0728129001

Dosen Pembimbing II,



Kukuh Andri Aka M.Pd.
NIDN. 0713118901

Skripsi oleh :

SALSA LATIFA RAHMASARI
NPM: 2014060303

Judul :

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN CERITA
RAKYAT NUSANTARA (CETARA) BERBASIS *AUGMENTED*
REALITY PADA MATERI MENCERITAKAN KEMBALI ISI
CERITA SISWA KELAS IV SDN GEGER 1**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi
Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri
Pada tanggal : 17 Juli 2024

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

1. Ketua : Rian Damariswara, M.Pd.
2. Penguji I : Novi Nitya Santi, S.Pd., M.Psi.
3. Penguji II : Kukuh Andri Aka, M.Pd.







Mengetahui,
Dekan FKIP



Ari Agus Widodo, M.Pd.
KEMIPN. 0024086901

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : SALSA LATIFA RAHMASARI

Jenis Kelamin : Perempuan

Tempat, tanggal lahir : Tulungagung, 26 Oktober 2001

NPM : 2014060303

Fakultas/Jurusan/Prodi : FKIP/ S1 – PGSD

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar sarjana di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya – 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, 4 Juli 2024,

Yang menyatakan,


SALSA LATIFA RAHMASARI
NPM. 2014060303

MOTTO

“Yang terpenting **mulailah**. Karena menunggu waktu yang tepat tidak akan pernah datang, saat kamu tidak pernah **memulai**.”

“Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan.”, “Maka apabila engkau telah selesai (dari suatu urusan), tetaplah bekerja keras (untuk urusan yang lain)”, dan hanya kepada Tuhanmulah engkau berharap.”

Al – Insyirah 94: 6-8

PERSEMBAHAN

Puji syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan nikmat, rahmat, serta atas kurnia-Nya, dan kemudahan yang diberikan akhirnya skripsi ini dapat terselesaikan dengan tepat waktu. Segala perjuangan yang telah saya lalui hingga berada di titik ini. Saya mempersembahkan teruntuk orang – orang yang hebat dan sabar yang selalu menjadi penyemangat, menjadi alasan saya kuat dalam mengerjakan skripsi ini sehingga dapat menyelesaikannya. Sebagai ungkapan terima kasih, skripsi ini penulis persembahkan kepada:

1. Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, nikmat serta karunia-Nya dalam memberikan kelancaran dan kemudahan dalam penyusunan skripsi. Sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan tepat waktu.
2. Kedua orang tua saya, Ibu Supriati dan Bapak Supriadi yang selalu melangitkan doa yang tak pernah terputus. Dukungan dan motivasi kepada saya sehingga bisa sampai pada titik ini. Terima kasih atas kasih sayang, segala perjuangan, dan pengorbanan yang selalu engkau berikan. Rasanya tidak dapat saya kembalikan hanya dengan tulisan ini, semoga untaian doa senantiasa menyertainya.
3. Diri saya sendiri Salsa Latifa Rahmasari, terima kasih telah berjuang dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Kedua kakak saya Fitri Ayu Indriasari dan Dedi Setiadi Suryo Wicaksono yang sudah memberikan motivasi, semangat, dan doa yang

selalu kalian berikan untukku.

5. Kepada Bapak Rian Damariswara, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing 1 yang sangat sabar, terima kasih telah banyak membimbing, mengarahkan, dan memotivasi saya sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
6. Bapak Kukuh Andri Aka, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing 2 yang telah sabar membimbing, mengarahkan, dan membantu saya dalam menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
7. Segenap civitas akademika UN PGRI Kediri, dosen, karyawan, staf pengajar khususnya dosen Prodi PGSD yang telah memberikan pengetahuan, wawasan, ilmu yang bermanfaat bagi saya selama menempuh gelar S1.
8. Teruntuk sahabat – sahabat saya yang berada di Prodi PGSD angkatan 2020 maupun yang di luar. Terima kasih atas segala dukungan dan semangat dalam bentuk tenaga, waktu, pikiran kepada penulis sehingga dapat membantu terselesainya skripsi ini.

ABSTRAK

Salsa Latifa Rahmasari Pengembangan Media Pembelajaran Cerita Rakyat Nusantara (Cetara) berbasis *Augmented Reality* pada Materi Menceritakan Kembali Isi Cerita Siswa Kelas IV SDN Geger 1, Skripsi, PGSD, FKIP UN PGRI Kediri, 2024.

Kata Kunci: Pengembangan Media Pembelajaran, *Augmented Reality*, Bahasa Indonesia, Keterampilan Berbicara, Menceritakan Kembali.

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran Cerita Rakyat Nusantara (Cetara) berbasis *Augmented Reality* pada Materi Menceritakan Kembali Isi Cerita kelas IV SDN Geger 1. Penelitian ini untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan, keefektifan Cerita Rakyat Nusantara (Cetara) berbasis *Augmented Reality* pada Materi Menceritakan Kembali Isi Cerita kelas IV SDN Geger 1. Penelitian ini menggunakan metode pengembangan R&D dengan model pengembangan ADDIE yang tahapannya meliputi *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Instrumen untuk memperoleh data menggunakan angket validasi ahli materi, angket validasi ahli media pembelajaran, angket respon guru dan siswa, dan penilaian keterampilan berbicara melalui unjuk kerja menceritakan kembali isi cerita. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV SDN Geger 1 yang berjumlah 24 siswa, dengan uji coba terbatas 10 siswa dan uji coba luas 24 siswa. Teknik analisis data menggunakan analisis data kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Teknik analisis data yang digunakan ialah Teknik analisis data kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Media pembelajaran Cerita Rakyat Nusantara (Cetara) berbasis *Augmented Reality* pada Materi Menceritakan Kembali Isi Cerita kelas IV SDN Geger 1 dinyatakan sudah layak digunakan dalam pembelajaran. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil validasi ahli materi memperoleh skor 80% yang termasuk pada kriteria “valid”, hasil validasi ahli media pembelajaran memperoleh skor 88% yang termasuk kategori “sangat valid”. Kepraktisan media pembelajaran diperoleh dari angket respon guru dan siswa. Pada uji coba terbatas diperoleh angket respon guru dengan skor 90% dan siswa dengan skor 87% yang termasuk kategori “sangat praktis”. Pada uji coba luas diperoleh angket respon guru dengan skor 90% dan siswa dengan skor 91,25% yang termasuk kategori “sangat praktis”. Keefektifan media pembelajaran diperoleh dari nilai keterampilan berbicara siswa pada uji coba terbatas memperoleh skor ketercapaian sebesar 80% dan uji coba luas memperoleh skor ketercapaian sebesar 87,5%. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Cerita Rakyat Nusantara (Cetara) berbasis *Augmented Reality* dinyatakan valid, praktis, dan efektif.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur Kami panjatkan kehadirat Allah SWT, karena hanya atas perkenan-Nya tugas penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan.

Skripsi dengan judul “Media Pembelajaran Cerita Rakyat Nusantara (Cetara) Berbasis *Augmented Reality* pada Materi Menceritakan Kembali Isi Cerita Siswa kelas IV SDN Geger” penyusunan skripsi ini digunakan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada jurusan PGSD FKIP UN PGRI Kediri.

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

1. Bapak Dr. Zainal Afandi, M.Pd. selaku Rektor UN PGRI Kediri.
2. Bapak Dr. Agus Widodo, M.Pd. selaku Dekan FKIP UN PGRI Kediri.
3. Bapak Bagus Amirul Mukmin, M.Pd. selaku Ketua Program Studi PGSD UN PGRI Kediri.
4. Bapak Rian Damariswara, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing 1.
5. Bapak Kukuh Andri Aka, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing 2.
6. Ibu Encil Puspitoningrum, M.Pd. selaku Dosen Validator Ahli Materi.
7. Ibu Kharisma Eka Putri, M.Pd. selaku Dosen Validator Ahli Media Pembelajaran.
8. Bapak Andi Setyawan, S.Pd. selaku Kepala SDN Geger 1.
9. Ibu Fitri Ayu Indriasari, S.Pd. selaku Guru Kelas IV SDN Geger 1.
10. Kedua orang tua saya yang selalu melangitkan doa, dukungan, dan motivasi kepada saya.
11. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada rekan - rekan yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah banyak membantu menyelesaikan skripsi ini.

Disadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, maka diharapkan tegur sapa, kritik, dan saran – saran, dari berbagai pihak sangat diharapkan.

Akhirnya, disertai harapan dan doa semoga skripsi ini bermanfaat bagi kita

semua khususnya bagi dunia pendidikan. Terima kasih.

Kediri, 4 Juli 2024



SALSA LATIFA RAHMASARI
NPM: 2014060303

DAFTAR ISI

| | |
|--|------|
| HALAMAN JUDUL | i |
| HALAMAN PERSETUJUAN | ii |
| HALAMAN PENGESAHAN | iii |
| HALAMAN PERNYATAAN..... | iv |
| MOTTO | v |
| HALAMAN PERSEMBAHAN | vi |
| ABSTRAK | viii |
| KATA PENGANTAR | ix |
| DAFTAR ISI | xi |
| DAFTAR TABEL | xiv |
| DAFTAR GAMBAR | xvi |
| DAFTAR LAMPIRAN..... | xvii |
| BAB I PENDAHULUAN | 1 |
| A. Latar Belakang | 1 |
| B. Identifikasi Masalah | 10 |
| C. Batasan Masalah..... | 11 |
| D. Rumusan Masalah | 11 |
| E. Tujuan Pengembangan..... | 12 |
| F. Manfaat Pengembangan | 12 |
| G. Sistematika Penulisan..... | 14 |
| BAB II LANDASAN TEORI..... | 16 |
| A. Kajian Teori | 16 |
| 1. Media Pembelajaran | 16 |
| a. Hakikat Media Pembelajaran..... | 16 |
| b. Fungsi Media Pembelajaran | 18 |
| c. Macam-macam Media Pembelajaran | 19 |
| d. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran | 20 |
| 2. Hakikat Media Cetera Berbasis <i>Augmented Reality (AR)</i> | 23 |
| a. Pengertian Media Cetera Berbasis <i>Augmented Reality (AR)</i> | 23 |
| b. Kelebihan dan Kekurangan Media Cetera Berbasis <i>Augmented</i> | |

| | | |
|----------------|--|----|
| | <i>Reality (AR)</i> | 25 |
| | c. Karakteristik Media Berbasis Augmented Reality (AR)... | 27 |
| | d. Prinsip Media Berbasis Augmented Reality (AR) | 28 |
| | 3. Keterampilan Berbicara | 28 |
| | a. Pengertian Keterampilan Berbicara | 28 |
| | b. Tujuan Keterampilan Berbicara..... | 29 |
| | 4. Menceritakan Kembali Isi Cerita | 30 |
| | a. Pengertian Menceritakan Kembali Isi Cerita..... | 30 |
| | 5. Unsur Instrinsik Cerita..... | 30 |
| | a. Pengertian Unsur Instrinsik Cerita | 30 |
| | 6. Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV Kurikulum Merdeka | 33 |
| | B. Kajian Penelitian Dahulu yang relevan | 34 |
| | C. Kerangka Berfikir | 36 |
| BAB III | METODE PENGEMBANGAN | 37 |
| | A. Model Pengembangan | 37 |
| | B. Prosedur Pengembangan..... | 39 |
| | C. Lokasi dan Subyek Penelitian | 45 |
| | D. Uji Coba Model/Produk..... | 45 |
| | E. Validasi Model/Produk | 47 |
| | F. Instrumen Pengumpulan Data | 48 |
| | 1. Pengembangan Instrumen..... | 48 |
| | 2. Validasi Instrumen..... | 50 |
| | G. Teknik Analisis Data..... | 56 |
| | 1. Analisis Data Kevalidan | 56 |
| | 2. Analisis Data Kepraktisan..... | 57 |
| | 3. Analisis Data Keefektifan | 59 |
| | H. Norma Pengujian..... | 62 |
| BAB IV | DESKRIPSI, INTERPRETASI, DAN PEMBAHASAN | 63 |
| | A. Hasil Studi Pendahuluan..... | 63 |
| | B. Pengujian Model Terbatas | 73 |

| | |
|--|-----|
| C. Pengujian Model Perluasan..... | 90 |
| D. Validasi Model/Produk..... | 97 |
| E. Pembahasan Hasil Penelitian | 102 |
| BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN | 106 |
| A. Simpulan | 106 |
| B. Implikasi..... | 108 |
| C. Saran | 109 |
| DAFTAR PUSTAKA | 111 |

DAFTAR TABEL

Tabel :

| | |
|--|----|
| 2.1: Fase Berdasarkan Elemen Capaian Pembelajaran | 33 |
| 2.2: Tujuan Pembelajaran..... | 34 |
| 2.3: Penelitian Terdahulu | 35 |
| 3.1: Angket Penilaian Materi | 51 |
| 3.2: Angket Penilaian Media Pembelajaran | 52 |
| 3.3: Angket Respon Guru..... | 53 |
| 3.4: Angket Respon Siswa | 54 |
| 3.5: Penilaian Menceritakan Kembali Isi Cerita..... | 55 |
| 3.6: Tabel Skala Likert | 56 |
| 3.7: Kriteria Persentase Kelayakan Validasi | 57 |
| 3.8: Tabel Skala Likert..... | 58 |
| 3.9: Kriteria Tingkat Kepraktisan..... | 58 |
| 3.10: Rubrik Penilaian Menceritakan Kembali | 59 |
| 3.11: Skala Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) | 61 |
| 3.12: Kriteria Tingkat Keefektifan | 62 |
| 4.1: Desain Awal Media..... | 66 |
| 4.2: Hasil Validasi Ahli Materi | 74 |
| 4.3: Hasil Validasi Ahli Media Pembelajaran | 76 |
| 4.4 Hasil Angket Respon Guru Uji Coba Terbatas..... | 79 |
| 4.5: Hasil Angket Respon Siswa Uji Coba Terbatas | 81 |
| 4.6: Hasil Nilai Siswa Uji Coba Terbatas | 83 |

| | |
|--|----|
| 4.7: Desain Media Sebelum dan Sesudah Revisi | 85 |
| 4.8: Hasil Angket Respon Guru Uji Coba Luas | 91 |
| 4.9: Hasil Angket Respon Siswa Uji Coba Luas | 93 |
| 4.10: Hasil Nilai Siswa Uji Coba Luas | 95 |

DAFTAR GAMBAR

Gambar :

| | |
|---|----|
| 1.1: Konsep TPaCK..... | 3 |
| 3.1: Bagan Model Pengembangan ADDIE | 38 |

DAFTAR LAMPIRAN

| | |
|--|-----|
| Lampiran 1 Lembar Pengajuan Judul | 116 |
| Lampiran 2 Berita Acara Bimbingan Skripsi | 118 |
| Lampiran 3 Angket Kebutuhan Siswa | 120 |
| Lampiran 4 Perangkat Pembelajaran | 125 |
| Lampiran 5 Penggunaan Media Pembelajaran | 143 |
| Lampiran 6 Validasi Ahli Materi..... | 147 |
| Lampiran 7 Validasi Ahli Media Pembelajaran | 150 |
| Lampiran 8 Surat Izin/Pengantaran Penelitian | 153 |
| Lampiran 9 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian | 154 |
| Lampiran 10 Angket Respon Guru..... | 155 |
| Lampiran 11 Angket Respon Siswa..... | 158 |
| Lampiran 12 Penilaian Keterampilan Berbicara | 163 |
| Lampiran 13 Dokumentasi | 169 |
| Lampiran 14 Hasil Cek Plagiasi | 170 |
| Lampiran 15 Surat Keterangan Pemanfaatan Produk/ Media | 172 |

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan pada saat ini sangat berpengaruh dan tidak dapat dipisahkan dengan adanya perkembangan teknologi yang ada. Dimana peran pendidik dituntut untuk dapat mengenal dan mengakomodasikannya sebagai bentuk mewujudkan kemajuan teknologi terhadap dunia pendidikan. Penggunaan teknologi tersebut dikhususkan sebagai bentuk peningkatan mutu pendidikan dalam setiap proses pembelajaran. Adanya teknologi tersebut harus berkesinambungan dengan kompetensi guru dalam membuat kreativitas di dalam kelas. Kompetensi yang dimaksudkan guru dapat mengintegrasikan antara kemampuan teknologi, pedagogi, dan professional. Ketiga kemampuan tersebut merupakan kerangka teoritis untuk mengintegrasikan teknologi, pedagogi, dan materi pelajaran disetiap proses pembelajaran atau bisa disebut dengan *Technological Pedagogical Content Knowledge (TPaCK)* (Sintawati & Indriani, 2019).

Sangat penting bagi calon guru sekolah dasar harus menguasai semua materi pada mata pelajaran, termasuk mata pelajaran Bahasa Indonesia melalui kompetensi *Technological Pedagogical Content Knowledge (TPaCK)*. Bahwa asumsi siswa mengenai pelajaran tersebut ialah sekedar mengenai bacaan yang membosankan dan melelahkan. Dengan adanya kompetensi *Technological Pedagogical Content Knowledge (TPaCK)*, guru dapat mengemas media pembelajaran menggunakan teknologi ke dalam rencana pembelajarannya.

Dengan cara yang sesuai dengan materi pelajarannya dan konsisten terhadap gaya belajar serta mengetahui karakteristik siswanya.

Kemampuan *Technological Pedagogical Content Knowledge (TPaCK)* merujuk pada pemahaman dan penggabungan pengetahuan guru dalam tiga domain utama: teknologi (T), pedagogi (P), dan pengetahuan konten (C). Konsep ini pertama kali diperkenalkan oleh Matthew J. Koehler dan Punya Mishra dari Michigan State University pada tahun 2006. Berikut adalah penjelasan singkat tentang setiap domain:

1. Pengetahuan Konten (*Content Knowledge - CK*):

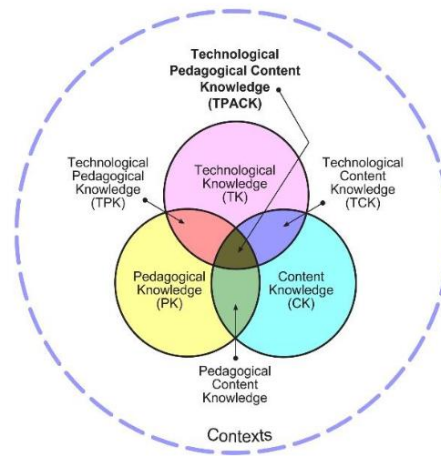
Mencakup pemahaman guru terhadap materi pelajaran atau kurikulum yang diajarkan. Guru harus memiliki pemahaman yang mendalam tentang materi pelajaran agar dapat mengajar dengan efektif.

2. Pengetahuan Pedagogi (*Pedagogical Knowledge - PK*):

Pemahaman guru terhadap metode pengajaran dan strategi pembelajaran. Guru harus tahu bagaimana mengajar dan menyampaikan materi pelajaran agar dapat memfasilitasi pemahaman siswa.

3. Pengetahuan Teknologi (*Technological Knowledge - TK*):

Melibatkan pemahaman guru terhadap penggunaan teknologi, termasuk pengetahuan tentang alat-alat dan aplikasi teknologi yang relevan untuk pembelajaran.



Gambar 1.1 Konsep TPACK

Sumber: (Spector, et.al., 2014)

Integrasi dari ketiga domain di atas, guru dengan *Technological Pedagogical Content Knowledge (TPaCK)* dapat memahami bagaimana menggabungkan teknologi, pedagogi, dan pengetahuan konten untuk merancang pengalaman pembelajaran yang efektif dan relevan (Akhwani, 2021). Dengan *Technological Pedagogical Content Knowledge (TPaCK)*, seorang guru dapat mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih kontekstual dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Misalnya, guru dapat menggunakan teknologi untuk mengilustrasikan konsep – konsep yang sulit, merancang aktivitas pembelajaran interaktif, atau mengintegrasikan alat teknologi untuk mendukung pemahaman siswa terhadap materi pelajaran.

Sama halnya dengan proses pembelajaran perlu adanya media yang dapat menunjang siswa dalam memahami materi yang dipaparkan. Prinsip mendasar dari media pembelajaran adalah bahwa media memuat sebuah pesan dan dapat membantu menyampaikan informasi kepada *audiens* yang dituju yaitu siswa.

Media pembelajaran juga berfungsi sebagai alat yang membantu proses pembelajaran, serta dapat menjelaskan makna dari pesan yang disampaikan sehingga tujuan pembelajaran lebih jelas dan dapat tercapai. Saat ini media pembelajaran yang sedang berjalan berdasarkan perkembangan revolusi industri di era globalisasi adalah media berbasis teknologi. Dengan adanya globalisasi metode pembelajaran guru harus diubah dari yang tradisional berbasis *paper* menjadi yang berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) (Aka, 2017).

Berbagai macam media pembelajaran berbasis teknologi yang berkembang pada saat ini. Salah satunya adalah media pembelajaran berbasis *Augmented Reality (AR)* yang merupakan bentuk realitas virtual dan konkret. Penerapan *Augmented Reality (AR)* telah dikembangkan secara luas di banyak bidang, namun dalam dunia pendidikan belum maksimal dalam pengaplikasiannya. Secara umum *Augmented Reality (AR)* adalah suatu jenis teknologi digital yang menghubungkan elemen – elemen dari dunia nyata dengan dunia maya tanpa mengubah bentuk objek itu sendiri di dunia tersebut (Atmajaya, 2017). Pengenalan objek gambar digunakan untuk menyampaikan berbagai informasi tentang objek yang dimaksud meliputi gambar 2 dimensi dan 3 dimensi yang sesuai dengan karakter objek tersebut. Tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran melalui pemanfaatan teknologi berbasis *Augmented Reality (AR)* menjadikan proses pembelajaran lebih interaktif dengan bantuan visualisasi gambar 2 dimensi dan 3 dimensi yang dapat bergerak.

Dalam pemanfaatan teknologi berbasis *Augmented Reality (AR)*, dapat membantu guru dalam kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia. Melalui kaidah yang ada siswa tidak dapat menyampaikan dan menerima pesan, pikiran, dan gagasan secara efektif apabila siswa tersebut tidak menguasai bahasa sebagai sarannya berkomunikasi. Untuk itu diperlukannya keterampilan dalam menggunakan bahasa, salah satunya adalah keterampilan berbicara. Pada aspek keterampilan berbicara yang paling sering dilakukan adalah menceritakan kembali isi cerita yang pernah dibaca atau diketahui sebelumnya. Siswa dapat menceritakan kembali suatu peristiwa/cerita rakyat dengan tepat dalam pembelajaran di kelas. Kenyataan yang diperoleh dilapangan, siswa kesulitan apabila diminta untuk menceritakan kembali secara lisan mengenai isi cerita yang pernah diketahui sebelumnya. Siswa merasa sulit dalam merangkai kata-kata menjadi suatu kalimat yang akan disampaikan atau diceritakan kembali. Kurangnya keterampilan siswa dalam berbicara khususnya dalam menceritakan kembali suatu cerita salah satunya dapat disebabkan oleh media yang digunakan.

Berdasarkan hasil observasi pada siswa kelas IV SDN Geger 1 yang menjadi permasalahan dan dianggap sulit adalah saat memahami materi menceritakan kembali isi cerita pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Dari aktivitas guru dan siswa pada kegiatan pembelajaran kelas IV SDN Geger 1 didapatkan guru masih menggunakan media konvensional berupa buku cerita. Membuat siswa harus membaca berulang kali agar dapat memahami isi dalam cerita tersebut. Penggunaan media buku cerita yang diberikan oleh guru tidak

merata, karena keterbatasan jumlah buku cerita yang ada di sekolah. Dengan hal tersebut membuat keterbatasan interaktivitas dan kesempatan berbicara siswa dalam kegiatan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran bersifat pasif dikarenakan guru masih minim dalam menggunakan media yang bervariasi, serta pemanfaatan penggunaan media teknologi yang belum optimal.

Pembelajaran berbicara lebih diarahkan kearah kognitif sekedar pengetahuan siswa dapat menceritakan kembali sesuai dengan yang dibaca. Berbagai cara yang digunakan guru agar membuat siswa dapat bercerita di depan teman sekelasnya, melalui media yang digunakan berupa media buku cerita. Hal ini menyebabkan rendahnya daya ingat karena tidak terdapat tampilan visual dari cerita, kurangnya interaktivitas antara guru dan siswa, serta keterbatasan siswa dalam pengembangan keterampilan berbicara.

Diperoleh data terkait dengan pembelajaran tersebut, hal ini tentunya berdampak pada hasil belajar siswa. Dibuktikan dengan hasil penilaian keterampilan berbicara melalui unjuk kerja pada materi menceritakan kembali isi cerita tahun ajaran 2023/2024 masih belum semuanya mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), terdapat 16 dari 24 siswa yang rata-rata dari nilai deskripsi kriteria masih belum tercapai. Aspek yang dinilai pada penilaian berbicara terfokus pada ketepatan artikulasi memuat (pelafalan, penggunaan intonasi, kelantangan, kelancaran), pemilihan kata dan keruntutan isi cerita. Sebanyak 16 siswa berada pada rentang interval 41 – 65% yang berarti termasuk pada kriteria belum mencapai tujuan/ketuntasan dengan intervensi remedial di seluruh bagian. Terdapat 5 siswa pada interval 66 – 85%

yang berarti masuk kedalam kriteria sudah mencapai tujuan/ketuntasan dengan intervensi tidak perlu mengikuti remedial. Selanjutnya terdapat 3 siswa pada rentang interval 86 – 100% memasuki kriteria sudah mencapai tujuan/ketuntasan dengan intervensi perlu pengayaan atau tantangan lebih.

Dengan adanya permasalahan tersebut, memberikan terobosan baru bagi guru dengan menggunakan media Cerita Rakyat Nusantara (Cetara) berbasis *Augmented Reality (AR)*. Jenis media pembelajaran yang digunakan berupa media cerita audio visual berbasis *Augmented Reality (AR)* yang dikemas dengan menggabungkan elemen – elemen dari dunia nyata dengan elemen digital yang disajikan melalui perangkat teknologi, yaitu *handphone*. Jenis media pembelajaran cerita berbasis *Augmented Reality (AR)* memuat gambar 2 dimensi dan 3 dimensi yang dapat “hidup” dan memberikan pengalaman visual yang lebih interaktif. Seperti karakter tiga dimensi yang dapat bergerak dalam cerita yang ditampilkan. Pemanfaatan *Augmented Reality (AR)* dalam media pembelajaran cerita dapat meningkatkan antusias keterlibatan siswa dan membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan interaktif. Media berbasis *Augmented Reality (AR)* juga dapat membantu meningkatkan pemahaman konsep – konsep abstrak melalui representasi visual yang lebih dinamis.

Dinamakan Media Cetara berasal dari kata “Cerita”, “Rakyat”, dan “Nusantara” yang disingkat menjadi istilah Cetara. “Cerita” menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) memiliki arti, tuturan yang membentangkan terjadinya suatu peristiwa, kejadian, yang menuturkan pengalaman, penderitaan, dan sebagainya. Baik yang sebenarnya terjadi maupun yang hanya

fiksi. Kata “Rakyat” menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah penduduk dari masyarakat suatu negara. Sedangkan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) “Nusantara” adalah istilah yang mengacu pada seluruh kepulauan yang ada di Indonesia. Jadi Cerita Rakyat Nusantara memiliki arti tuturan yang membentangkan terjadinya suatu peristiwa pada zaman dahulu yang hidup di kalangan masyarakat Indonesia yang diwariskan turun temurun secara lisan.

Nantinya media tersebut dapat memuat seluruh cerita rakyat yang terdapat di Nusantara. Dalam media tersebut berisikan cerita audio visual, terdapat gambar 2 dimensi dan 3 dimensi serta animasi yang bergerak. Dengan tambahan suara dan bantuan objek visual pada media cerita dapat membantu siswa dalam mengingat isi cerita. Serta dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih interaktif dan melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran.

Media cerita berbasis *Augmented Reality (AR)* memiliki beberapa karakteristik khusus yang membedakannya dari media buku cerita konvensional. *Augmented Reality (AR)* menggabungkan dunia nyata dengan elemen – elemen digital, menciptakan pengalaman yang lebih mendalam. Media cerita berbasis *Augmented Reality (AR)* memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya dan objek – objek dunia nyata yang ditingkatkan dengan elemen digital. Pengantar visual yang tinggi dapat memberikan daya tarik dan meningkatkan daya ingat siswa. Penting untuk diingat bahwa media audio visual dapat menjadi alat yang sangat efektif,

interaksi langsung, dan latihan praktis juga tetap krusial dalam pengembangan keterampilan berbicara siswa. Kombinasi pendekatan ini dapat memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih menyeluruh dan bermakna.

Berdasarkan kenyataan tersebut harus ada upaya pembenahan dalam rancangan kegiatan pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi menceritakan kembali isi cerita. Upaya yang dilakukan adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang dianggap dapat membantu proses belajar terhadap siswa, yaitu media cerita berbasis *Augmented Reality (AR)*. Penggunaan media ini dipilih karena sesuai dengan capaian pembelajaran pada kelas tinggi yang harus dipahami oleh siswa kelas IV SDN Geger 1. Media ini nantinya dapat memudahkan siswa dalam fokus untuk memahami pokok – pokok yang akan diceritakan melalui gambar animasi interaktif 2 dimensi dan 3 dimensi yang divisualisasikan. Serta tambahan suara untuk membantu pengucapan kosakata dan intonasi yang benar. Dengan mendengarkan dapat membantu siswa untuk meningkatkan daya ingat, memahami kosakata, struktur kalimat, dan penggunaan intonasi.

Dengan adanya media ini dapat menarik motivasi belajar siswa serta dapat meningkatkan hasil belajarnya. Oleh karena itu dipilihnya media pembelajaran Cerita Rakyat Nusantara (Cetara) berbasis *Augmented Reality Reality (AR)* sebagai upaya pemecahan masalah yang muncul terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SDN Geger 1 melalui penelitian berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Cerita Rakyat Nusantara (Cetara) Berbasis *Augmented Reality* pada Materi Menceritakan Kembali**

Isi Cerita Siswa Kelas IV SDN Geger 1”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, dapat diidentifikasi permasalahan yang muncul sebagai berikut:

1. Guru kurang mengenal adanya media teknologi terkini.

Media yang digunakan guru kelas IV SDN Geger 1. Masih menggunakan media yang berbentuk buku teks bacaan dan video. Tidak efektif dan efisiensinya media tersebut karena sudah terlalu umum bagi siswa. Dengan adanya media pengembangan media audio visual berbasis *Augmented Reality (AR)* dapat memberikan warna baru bagi siswa agar media yang digunakan jauh lebih bervariasi. Serta dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam memahami isi cerita.

2. Mata pelajaran Bahasa Indonesia belum menggunakan media berbasis *Augmented Reality (AR)*.

Pada saat observasi di kelas IV SDN Geger 1, ketika proses pembelajaran materi menceritakan kembali isi cerita media yang digunakan cenderung menggunakan media konvensional. Menggunakan media buku cerita yang disampaikan secara lisan dikarenakan jumlah buku cerita yang terbatas. Siswa diminta untuk mendengarkan cerita yang disampaikan guru selanjutnya siswa diminta untuk bercerita di depan temannya. Ketika pada waktunya bercerita, siswa merasa bingung dalam merangkai kata – kata karena kurangnya pemahaman isi cerita.

3. Kurangnya keterampilan berbahasa yaitu berbicara.

Kemampuan berbicara siswa dapat dilakukan melalui menentukan pokok bacaan dalam cerita. Dengan menggunakan media buku cerita mereka tidak mendapatkan representasi gambaran (visual) dengan hanya mendengarkan penyampaian secara lisan isi cerita dari guru atau siswa lain. Media yang menarik sangat mempengaruhi siswa dalam kegiatan pembelajaran, meningkatkan motivasi siswa, dan hasil dalam belajar.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas maka akan dilakukan batasan masalah yang diteliti. Penelitian ini dibatasi pada pengembangan media pembelajaran Cerita Rakyat Nusantara (Cetara) berbasis *Augmented Reality (AR)* sebagai media pembelajaran yang belum dikembangkan oleh guru di SDN Geger 1. Penelitian ini difokuskan untuk mengembangkan media interaktif Cerita Rakyat Nusantara (Cetara) berbasis *Augmented Reality (AR)* dengan materi menceritakan kembali isi cerita pada siswa kelas IV SDN Geger 1.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah dan fokus penelitian, maka rumusan masalah dalam penelitian pengembangan ini adalah:

1. Bagaimana kevalidan media pembelajaran Cerita Rakyat Nusantara (Cetara) berbasis *Augmented Reality (AR)* pada materi menceritakan kembali isi cerita pada siswa kelas IV SDN Geger 1?
2. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran Cerita Rakyat Nusantara

(Cetara) berbasis *Augmented Reality (AR)* dengan materi menceritakan kembali isi cerita pada siswa kelas IV SDN Geger 1?

3. Bagaimana keefektifan media pembelajaran Cerita Rakyat Nusantara (Cetara) berbasis *Augmented Reality (AR)* dengan materi menceritakan kembali isi cerita pada siswa kelas IV SDN Geger 1?

E. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah pada penelitian, maka tujuan penelitian pengembangan ini adalah:

1. Mengetahui kevalidan media pembelajaran Cerita Rakyat Nusantara (Cetara) berbasis *Augmented Reality (AR)* pada materi menceritakan kembali isi cerita untuk siswa kelas IV SDN Geger 1.
2. Mengetahui kepraktisan media pembelajaran Cerita Rakyat Nusantara (Cetara) berbasis *Augmented Reality (AR)* pada materi menceritakan kembali isi cerita pada siswa kelas IV SDN Geger 1.
3. Mengetahui keefektifan media pembelajaran Cerita Rakyat Nusantara (Cetara) berbasis *Augmented Reality (AR)* pada materi menceritakan kembali isi cerita pada siswa kelas IV SDN Geger 1.

F. Manfaat Pengembangan

Hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat teoritis dan manfaat praktis, yaitu:

1. Manfaat teoritis

Terdapat 2 manfaat teoritis, diantaranya:

- a. Dari segi materi, memudahkan dalam mengimplementasikan mata

pelajaran Bahasa Indonesia pada materi menceritakan kembali isi cerita. Siswa dapat memahami cerita melalui animasi gambar 2 dimensi dan 3 dimensi. Serta melalui hal tersebut kegiatan pembelajaran antara guru dan siswa lebih interaktif.

- b. Dari segi media, dapat digunakan sebagai sumber informasi dalam pengembangan media pembelajaran cerita berbasis *Augmented Reality (AR)*. Serta sebagai panduan bagi guru dalam mengembangkan media khusus untuk pengajaran yang membantu siswa dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar mereka.

2. Manfaat praktis

Menemukan penggunaan manfaat praktis dalam penelitian ini yang berguna bagi siswa, guru, dan kepala sekolah:

a. Bagi siswa

Penelitian ini diharapkan dapat membantu proses belajar dan meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada materi menceritakan kembali isi cerita dengan media Interaktif Cerita Rakyat Nusantara (Cetara) berbasis *Augmented Reality (AR)*. Media yang dikembangkan termasuk media audio visual. Dengan adanya media ini membantu siswa yang belum cakap membaca, dapat memahami isi cerita dengan runtut. Serta dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih interaktif dan melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran.

b. Bagi guru

Produk media pembelajaran yang diidentifikasi dalam penelitian ini diharapkan dapat membantu guru dalam proses pengajaran yang terdiri dari materi menceritakan kembali isi cerita menggunakan media interaktif Cerita Rakyat Nusantara (Cetara) berbasis *Augmented Reality (AR)*.

c. Bagi kepala sekolah

Salah satu manfaat dari penelitian ini untuk kepala sekolah adalah dapat digunakan sebagai bahan evaluasi dan pertimbangan saat pembelajaran di kelas.

G. Sistematika Penulisan

Adapun sistematika pembahasan skripsi ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan tentang latar belakang, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan pengembangan, manfaat pengembangan, dan sistematika penulisan yang digunakan pada penelitian pengembangan ini.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan kerangka acuan komprehensif mengenai konsep, prinsip, atau teori yang digunakan sebagai landasan dalam memecahkan masalah yang dihadapi atau dalam mengembangkan produk yang diharapkan, kajian penelitian terdahulu, kerangka berfikir.

BAB III METODE PENGEMBANGAN

Bab ini menjelaskan tentang model pengembangan, prosedur

pengembangan, lokasi dan subyek penelitian, uji coba produk, validasi produk, instrumen pengumpulan data, dan norma pengujian yang digunakan pada penelitian pengembangan ini.

BAB IV DESKRIPSI, INTERPRETASI, DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan hasil studi pendahuluan, pengujian model terbatas, pengujian model perluas, validasi model, pembahasan hasil penelitian.

BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

Bab ini menjelaskan simpulan, implikasi, dan saran pada penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Afdhaluzzikri, M. (2022). *Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas II Jenjang Sekolah Dasar Negeri Reusak Kabupaten Aceh Barat*. Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan: Universitas Islam Negeri Arraniry Banda Aceh.
- Afifah, B., Widiyaningtyas, T., & Pujianto, U. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Perakitan Computer Bermuatan Augmented Reality Untuk Menumbuhkan Keaktifan Belajar Siswa. *Tekno*, 29(2), 97. <https://core.ac.uk/download/pdf/328160377.pdf>
- Ahmad Zaki, D. Y. (2020). Penggunaan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa pada Pelajaran PKN SMA Swasta Darussa'adah Kec. Pangkalan Susu. *Al-Ikhtibar: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7(2), 809–820. <https://doi.org/10.32505/ikhtibar.v7i2.618>
- Aka, K. A. (2017). *Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) sebagai Wujud Inovasi Sumber Belajar di Sekolah Dasar*. 1, 28–37. <http://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/pgsd/article/view/1041/724>
- Akbar, Sa'dun. (2015). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: Remaja Posdakaya.
- Amirah, B., & Liansari, V. (2023). Meningkatkan Metode Bermain Peran dalam Menceritakan kembali Cerita Rakyat Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(5), 2117–2126. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i5.5608>
- Andi Rustandi, & Rismayanti. (2021). Penerapan Model ADDIE dalam Pengembangan Media Pembelajaran di SMPN 22 Kota Samarinda. *Jurnal Fasilkom*, 11 (2), 57–60. <https://doi.org/10.37859/jf.v11i2.2546>
- Anglada, D. 2007. "An Introduction to Instructional Design: Utilizing a Basic Design Model". Tersedia pada <http://www.pace.edu/ctl/newsletter> (diakses tanggal 15 Januari 2024).
- Arrum, A. H., & Fuada, S. (2021). Penguatan Pembelajaran Daring di SDN Jakasampurna V Kota Bekasi, Jawa Barat Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Augmented Reality (AR). *ABDIMAS: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(1), 502–510. <https://doi.org/10.35568/abdimas.v4i1.1181>
- Atmajaya, D. (2017). Implementasi Augmented Reality Untuk Pembelajaran Interaktif. *ILKOM Jurnal Ilmiah*, 9(2), 227-232. <https://doi.org/10.33096/ilkom.v9i2.143.227-232>

- Haq, N. M. (2020). Augmented Reality Sejarah Pahlawan Pada Uang Kertas Rupiah Dengan Teknologi Facial Motion Capture Berbasis Android. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 1(1), 100–108. <https://doi.org/10.33365/jatika.v1i1.229>
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)*, 1 (1), 28 –38. <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>
- Indriyani, L. (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kognitif Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan, FKIP, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa*, 2 (1),17–26.
- Juhaeni, J., Cahyani, E. I., Utami, F. A. M., & Safaruddin, S. (2023). Pengembangan Media Game Edukasi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas III Siswa Madrasah Ibtidaiyah. *Journal of Instructional and Development Researches*, 3(2), 58–66. <https://doi.org/10.53621/jider.v3i2.225>
- Kantun, S. (2013). Hakikat dan Prosedur Penelitian Pengembangan. Universitas Negeri Jember.
- Kemendikbud. 2014. Bahasa Indonesia-Ekspresi Diri dan Akademik. Jakarta: Kemendikbud.
- Koderi, R. (2015). Pengembangan ICT dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Sebelas Maret, November*,102–114. <http://repository.unib.ac.id/490/1/04>. Isi vol x 2012 - Nurul AstutyYensi024-035.pdf
- Kurniawan, M. H., & Julianto. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis AR “Augmented Reality” pada Materi Sistem Tata Surya Kelas 6 SD. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10 (06), 1401–1414.
- Kristanto, P. D., & Setiawan, P. G. F. (2020). Pengembangan Soal HOTS (Higher Order Thinking Skills) Terkait Dengan Konteks Pedesaan. *PRISMA: Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 3, 370–376.
- Mardianto, Y., Azis, L. A., & Amelia, R. (2022). MENGANALISIS RESPON SISWA TERHADAP PEMBELAJARAN MATERI PERBANDINGAN DAN SKALA MENGGUNAKAN PENDEKATAN KONTEKSTUAL. 5(5), 1313–1322. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v5i5.1313-1322>

- Miftah, M., & Rokhman, N. (2022). *Kriteria pemilihan dan prinsip pemanfaatan media pembelajaran berbasis TIK sesuai kebutuhan peserta didik. 1(4)*, 412–420. <https://doi.org/10.55904/educenter.v1i4.92>
- Muqorrobin, F. (2010). Instrumen Penelitian. *Metodelogi Penelitian*, 15–20.
- Mulia, F., Azizah, M., Lestari, A. B., & Nasichin, M. (2023). *Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru Peningkatan Hasil Belajar Penjumlahan dan Pengurangan Kelas 2 SD Negeri Sawah Besar 01 melalui Problem Based Learning Berbantuan Media Kongkret. November*, 2525–2533.
- Novitasari, Y., Aka, K. A., & Damariswara, R. (2022). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Berbasis Android Dan Kearifan Lokal Terhadap Materi Teks Nonfiksi. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 11(3)*, 816. <https://doi.org/10.33578/jpfkip.v11i3.8915>
- Nurfadhillah, S., Cahyani, A. P., Haya, A. F., Ananda, P. S., Widyastuti, T., & Tangerang, U. M. (2021). Penerapan Media Audio Visual Berbasis Video Pembelajaran Pada Siswa Kelas IV di SDN Cengklong 3. *Jurnal Pendidikan Dan Dakwah, 3 (2)*, 396–418. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pandawa>
- Nurhidayanti, R., Haq, S. C., Islam, U., Syarif, N., & Jakarta, H. (2023). *The Influence of Cartoons on Language Development In Children Aged 4-6 Years. 1(10)*, 134–140.
- Octaviani, S. W. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Berbasis Scientific Approach Pada Pembelajaran IPA Di Kelas IV Sekolah Dasar. *Educational Technology Journal, 1(2)*, 66–77. <https://doi.org/10.26740/etj.v1n2.p66-77>
- Rohani. (2020). *Media Pembelajaran*. Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan: Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.
- Rohmah, N. (2021). Media Pembelajaran Masa Kini: Aplikasi Pembuatan dan Kegunaannya. *Awwaliyah: Jurnal PGMI, 4*, 128–132. <https://doi.org/10.58518/awwalayah.v4i2.771>
- Ruslan, H. (2023). Unsur Intrinsik dan Ekstrinsik Cerita Rakyat Vova Saggayu di Kabupaten Pasangkayu. *3(2)*, 73–90. <https://doi.org/10.53769/deiktis.v3i2.449>
- Rusnandi, E., Sujadi, H., Fibriyany, E., & Fauzyah, N. (2016). Implementasi Augmented Reality (AR) pada Pengembangan Media Pembelajaran Pemodelan Bangun Ruang 3D untuk Siswa Sekolah Dasar. *Infotech*

Journal, 24–31.

- Samiha, Y. T., Zakiyah, A. N., Anisah, N., Riyani, R., Putri, S. P., & Juliana, S.A. (2023). *Penerapan konsep dasar bahasa indonesia di sekolah dasar dalam kurikulum merdeka*. 02, 53–65.
- Sintawati, M., & Indriani, F. (2019). Pentingnya Literasi ICT Gurudi Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 1(2), 417 –422.
- Spector, J. M., Merrill, M. D., Elen, J., & Bishop, M. J. 2014. *Handbook Of Research On Educational Communications And Technology: Fourth Edition*. Handbook of Research on Educational Communications and Technology: Fourth Edition, 1–1005.
- Suryaningrum, S. (2023). Edukasi Tematik: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar website Strategi Pengembangan Keterampilan Berbahasa Anak Sekolah Dasar Melalui Cerita Bergambar. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 4(4), 2746–8011.
- Sudiartini, N. M., Darmawiguna, I. G. M., & Sunarya, I. M. G. (2016). Pengembangan Aplikasi Markerless Augmented Reality Balinese Story “Calon Arang” *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 13(2), 233 – 242. <https://doi.org/10.23887/jptk.v13i2.8531>
- Sugiyono (2015). *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Sunarya, I. M. G., & Arthana, I. K. R. (2014). *Augmented Reality Story Book Panji Sakti*. 3,364–372. <https://doi.org/10.23887/karmapati.v3i5.19729>
- Suryani, I. (2017). Pengelolaan Perpustakaan Sekolah Sebagai Sumber Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 2(2), 292 –309. <https://doi.org/10.22437/gentala.v2i2.6812>
- Syaifa, H., Khairunnisa, Y., & Yulinda, R. (2023). Pengembangan Poster Digital Multimodal Sistem Pernapasan Manusia Dalam Melatih Kemampuan Literasi Sains Pada Aspek Pengetahuan Sains Peserta Didik Smp. *Dalton : Jurnal Pendidikan Kimia Dan Ilmu Kimia*, 6(1), 40. <https://doi.org/10.31602/dl.v6i1.10459>
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2). <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Ummul Khair. (2018). Pembelajaran Bahasa Indonesia dan Sastra (BASASTRA) di SD dan MI. *AR-RIAYAH: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 81.

- Widodo, A., & Utomo, A. (2021). Media Pembelajaran Taksonomi Hewan Berbasis Augmented Reality dengan Fitur Multi Target. *Edu Komputika Journal*, 8(1), 1-8. <https://doi.org/10.15294/edukomputika.v8i1.40611>
- Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi*, 19(01), 61–78. <https://doi.org/10.25134/equi.v19i01.3963>
- Zaki, A., & Yusri, D. (2020). Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Pelajaran PKN SMA Swasta Darussa'adah Kec. Pangkalan Susu. *Al-Ikhtibar: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7 (2), 809 - 820. <https://doi.org/10.32505/ikhtibar.v7i2.618>
- Zzulfa, Z., Maulida, R., & Hasyim, I. (2022). *Inovasi pembelajaran Bahasa Indonesia dalam kurikulum merdeka belajar dalam profil pelajar Pancasila*. 4 (1), 24 – 23.