

Validitas Pengembangan Media Pembelajaran Cerita Rakyat Berbasis *Augmented Reality* Materi Unsur Intrinsik Cerita Siswa Kelas IV SDN Geger 1

Salsa Latifa Rahmasari*, Rian Damariswara, Kukuh Andri Aka

Universitas Nusantara PGRI Kediri

Abstrak: Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan penyebaran angket pada kelas IV SDN Geger 1 yang menjadi permasalahan saat pembelajaran di kelas melalui aktivitas guru dan siswa pada kegiatan pembelajaran didapatkan guru masih menggunakan media konvensional berupa buku cerita. Membuat siswa harus membaca berulang kali agar dapat memahami isi dalam cerita tersebut. Dengan jumlah buku dan judul cerita yang terbatas membuat siswa harus bergantian ketika membaca. Kegiatan pembelajaran masih bersifat pasif dikarenakan guru masih minim dalam menggunakan media yang bervariasi, serta pemanfaatan penggunaan media teknologi yang belum optimal penelitian ini bertujuan untuk menganalisis validitas dalam pengembangan penggunaan media cerita rakyat berbasis *Augmented Reality* pada materi unsur intrinsik cerita siswa kelas IV SDN Geger 1. Penelitian ini menerapkan metode pengembangan R&D dengan pendekatan model ADDIE. Dalam proses penggalan data menggunakan angket validasi yang dilakukan ahli materi mata pelajaran Bahasa Indonesia dan ahli media pembelajaran. Didasarkan pada temuan hasil validasi isi materi menyatakan jika media cerita rakyat berbasis *Augmented Reality* mencapai persentase 80%, memiliki tingkat validitas yang tergolong "valid". Sedangkan untuk validitas isi media pembelajaran memperoleh persentase sebesar 88%, dapat dikategorikan "sangat valid" dan layak digunakan sebagai media pembelajaran. Mengacu pada rata-rata dari kedua hasil validasi tersebut memperoleh persentase 84%. Dengan demikian media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* yang mengangkat cerita rakyat pada materi unsur intrinsik cerita telah memenuhi seluruh aspek termasuk dalam kategori "sangat valid" dan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: Validitas, Pengembangan, Media Pembelajaran

DOI:

<https://doi.org/10.47134/pgsd.v2i2.1453>

*Correspondence: Salsa Latifa Rahmasari

Email: latifasalsa.r@gmail.com

Received: 17-12-2024

Accepted: 19-01-2025

Published: 26-02-2025



Copyright: © 2025 by the authors. Submitted for open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY) license (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>).

Abstract: Based on classroom observations, interview, and distribution of questionnaires at SDN Geger 1 Grade IV, a notable issue during lessons is the prevalent use of conventional media, specifically storybooks, by teachers during instructional activities. Students must re-read the story multiple times to comprehend its meaning. Due to the restricted number of books and story titles, students must take turns reading. The learning process remains passive due to inadequate utilization of varied media and suboptimal technology integration. Learning activities remain passive because teachers have limited use of diverse media and have not yet optimized the use of technological media. This study aims to analyze the validity of developing the use of *Augmented Reality* based folk tale media in teaching intrinsic story elements to fourth-grade students at SDN Geger 1. This study employs the R&D method using the ADDIE model approach. In the data collection process, a validation questionnaire was used, conducted by subject matter experts in Indonesian language and instructional media experts. Based on the findings from the content validation results, it is stated that the *Augmented Reality* based folk tale media achieved a percentage of 80%, indicating a validity level classified as "valid". Meanwhile the validity of the instructional media content obtained a percentage of 88%, which is classified as "highly valid" and deemed suitable for use as a learning. Referring to the average of both validation results, a percentage of 84% was obtained. As a result the *Augmented Reality* based instructional media featuring folk tales in the intrinsic story elements material has met all aspects is classified as "highly valid" and is suitable for use in the learning process.

Keywords: Validity, Development, Learning Media

Pendahuluan

Seiring perkembangan zaman teknologi berkembang sangat pesat. Peran teknologi memberikan berbagai manfaat di berbagai bidang, termasuk dalam dunia pendidikan. Adanya perkembangan teknologi, pendidikan mengalami perubahan pesat yang mendukung peningkatan kualitas pembelajaran. Dalam proses pembelajaran terdapat tuntutan yang mengharuskan dunia pendidikan untuk mengikuti perkembangan teknologi dan meningkatkan mutu pendidikan dalam proses pembelajaran (Permana, 2024). Oleh karena itu, pendidik perlu mengembangkan media pembelajaran guna menciptakan proses belajar yang lebih menarik, dinamis, dan efektif (Afifah et al., 2022). Dengan adanya teknologi metode pembelajaran yang digunakan oleh guru perlu beralih, dari pendekatan konvensional berbasis kertas beralih ke pendekatan berbasis TIK (Aka, 2017). Selain hal tersebut pemanfaatan teknologi terkait dunia pendidikan, khususnya untuk sarana pembelajaran mampu mengoptimalkan efisiensi serta mutu kegiatan belajar mengajar (Salsabila & Agustian, 2021).

Pada saat ini penggunaan sarana pembelajaran harus dikemas dengan inovatif, menarik, dan interaktif. Media pembelajaran dapat diartikan sebagai alat menyajikan informasi dari sumber untuk pendengar/penerima, bertujuan untuk menstimulasi pemikiran, perasaan, fokus, dan antusiasme siswa saat proses belajar (Tafonao, 2018). Media pembelajaran menjadi salah satu faktor pendukung siswa agar termotivasi dan memiliki kemampuan untuk mengikuti kegiatan pembelajaran secara menyeluruh dan bermakna. Ketika media pembelajaran dapat dirancang dan dikembangkan secara efektif dan efisien, maka media pembelajaran dapat mengambil peran tersebut dan mendukung guru sebagai sarana/alat fisik untuk menyampaikan informasi dalam kegiatan proses belajar mengajar (Sungkono et al., 2022).

Informasi yang dimaksud merujuk pada materi ajar, yang bertujuan supaya informasi yang disampaikan mudah dipahami serta dimengerti oleh siswa. Pemanfaatan media dalam penyampaian materi ajar dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran. Selain itu penggunaan media juga dapat membangkitkan motivasi belajar peserta didik, memperdalam pemahaman, membuat pembelajaran lebih menarik, dan memberikan manfaat lainnya (Zahwa & Syafi'i, 2022). Apabila media berfungsi sebagai sumber pengetahuan, dengan demikian media pembelajaran mampu berkembang seiring dengan kemajuan teknologi pendidikan (Rohima, 2023).

Penting bagi guru sekolah dasar untuk menguasai seluruh materi dalam tiap bidang studi, satu diantaranya bidang studi Bahasa Indonesia. Pembelajaran Bahasa Indonesia berperan dalam mengembangkan aktivitas siswa, karena bahasa berfungsi sebagai alat komunikasi. Mempelajari bahasa berarti melatih keterampilan berkomunikasi. Tujuan

pembelajaran ini sejalan dengan mata pelajaran lain, yakni untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan, kreativitas, serta membentuk sikap yang baik. (Ali, 2020). Bahwa asumsi siswa mengenai pelajaran tersebut ialah sekedar mengenai bacaan yang membosankan dan melelahkan. Dengan adanya teknologi, guru dapat memanfaatkan media untuk merencanakan strategi belajar yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa.

Hasil dari observasi, wawancara, dan penyebaran angket yang berlangsung dalam aktivitas belajar di kelas IV SDN Geger 1 yang menjadi permasalahan ketika memahami materi unsur intrinsik dalam bidang studi Bahasa Indonesia. Dalam kegiatan proses pembelajaran di 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. Serta keterbatasan jumlah buku dan judul cerita yang ada di sekolah. Dengan hal tersebut membuat kurang efektifnya kegiatan dalam pembelajaran. Kegiatan pembelajaran masih bersifat pasif dikarenakan guru masih minim dalam menggunakan media yang bervariasi, serta pemanfaatan penggunaan media teknologi yang belum optimal. Akibatnya antusiasme dan dorongan belajar siswa berkurang.

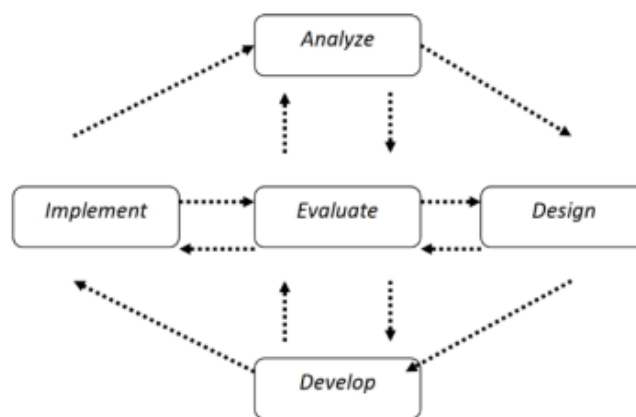
Satu dari sekian media yang cocok untuk siswa sekolah dasar adalah media yang menarik, terdapat animasi gambar 3D agar siswa dapat melihat dengan nyata, dan *colorful*. Media pembelajaran tersebut sejalan dengan penerapan teknologi media pembelajaran saat ini yang berbasis *Augmented Reality*. *Augmented Reality* merupakan teknologi digital yang menyatukan elemen virtual dalam bentuk dua serta tiga dimensi ke dalam dunia nyata, lalu menampilkan objek virtual tersebut secara langsung dalam waktu nyata. (Sudiartini et al., 2016). Dalam *Augmented Reality* terdapat tiga prinsip dasar yang menjadi fondasi sistem tersebut. Pertama, integrasi antara elemen dunia nyata dengan elemen virtual. Kedua, adanya interaksi *real-time* antara pengguna dan objek virtual. Ketiga, penggunaan objek yang berupa model 3D (Ginting et al., 2017).

Merujuk pada penjelasan yang telah diuraikan, penelitian ini terfokus pada pengembangan alat bantu belajar yang didukung oleh fitur *Augmented Reality*. Dengan adanya media ini, diharapkan dapat memperbaiki efektivitas penyampaian materi selama pembelajaran dan sekaligus meningkatkan minat serta motivasi siswa dalam berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Proses pengembangan pada dasarnya mencakup tiga aspek pokok, yakni validitas, kepraktisan, efektivitas. Akan tetapi dalam tinjauan kali ini akan diarahkan dalam aspek validitas, agar maksud dari riset ini untuk mengetahui tingkat validitas sarana/alat bantu belajar bidang studi Bahasa Indonesia cerita rakyat berbasis *Augmented Reality* materi unsur intrinsik cerita yang akan dikembangkan. Validitas mengacu pada kemampuan alat tes untuk mengukur kelayakan produk yang telah dikembangkan. Validitas berfungsi untuk menilai sejauh mana akurasi suatu alat dalam

menjalankan fungsinya (Fadli et al., 2023).

Metode

Penelitian ini merupakan bagian dari jenis *Research and Development (R&D)*. Tujuannya untuk merancang dan menghasilkan media pembelajaran cerita rakyat *Augmented Reality* materi unsur intrinsik cerita sebagai produk akhir. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE yang terdiri dari lima tahap utama, yaitu: *Analysis* (Analisis), *Design* (Perencanaan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Bagan berikut ini diagram alur pengembangan media berdasarkan model ADDIE:



Gambar 1. Model Pengembangan ADDIE

Sumber: (Anglada, D., 2007)

Instrumen yang dipakai pada penelitian ini berupa lembar validasi produk yang mencakup sepuluh aspek penilaian. Tahapan validasi ini dilaksanakan oleh dua tenaga pendidik yang ahli dalam bidangnya, yaitu Dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang berperan sebagai pakar/ahli di bidang media pembelajaran, serta Dosen Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yang berperan sebagai pakar/ahli di bidang materi pembelajaran. Tingkat validitas didapatkan dari lembar validasi yang diisi oleh pakar media pembelajaran dan pakar materi mata pelajaran Bahasa Indonesia. Angket dari kedua ahli validasi penilaiannya menggunakan skala likert:

Tabel 1. Skala Likert

Kriteria	Skor
Sangat baik	5
Baik	4
Cukup Baik	3
Kurang baik	2
Sangat kurang baik	1

Hasil yang diperoleh akan dikaji dengan menghitung skor didapat dari kedua hasil validasi. Menurut (Akbar, 2015) data kevalidan bisa diukur menggunakan konsep perhitungan sebagai berikut:

$$V_{ah} = \frac{T_{se}}{T_{sh}} \times 100 \%$$

Keterangan:

V_{ah} = Validasi ahli

T_{se} = Total skor empirik

T_{sh} = Total skor maksimal

Untuk mengetahui kriteria persentase kelayakan validasi, dapat dikategorikan sesuai dengan rentang tabel validitas berikut ini:

Tabel 2. Kriteria Persentase Kelayakan Validasi

Skala Nilai (%)	Tingkat Validitas	Keterangan
81 – 100 %	Sangat Valid	Tidak perlu direvisi
61 – 80 %	Valid	Perlu direvisi
41 – 60 %	Cukup Valid	Dapat dipergunakan namun ada revisi
21 – 40 %	Tidak Valid	Perlu revisi besar
0 – 20 %	Sangat Tidak Valid	Tidak dapat dipergunakan

Media pembelajaran cerita rakyat berbasis *Augmented Reality* dinyatakan sebagai “valid” jika hasil penilaian para pakar/ahli sesuai dengan kategori “valid” dengan skala 61 – 80% dan jika hasil penilaian “sangat valid” terdapat pada skala 81 – 100%.

Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan hasil pengembangan media pembelajaran cerita rakyat berbasis *Augmented Reality* dalam pembelajaran unsur intrinsik cerita. Proses pembuatan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* melalui lima tahap utama berdasarkan model ADDIE, yakni *Analysis* (Analisis), *Design* (Perencanaan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi).

Kajian terhadap kebutuhan proses belajar bidang studi Bahasa Indonesia pada materi unsur intrinsik cerita diawali dengan menganalisis aspek yang diperlukan dalam pengembangan media serta mengidentifikasi kebutuhan dan karakteristik siswa. Analisis ini dilakukan melalui observasi, wawancara, serta penyebaran angket kepada siswa dan wali kelas IV SDN Geger 1. Hasil wawancara dan observasi mengungkapkan adanya perbedaan antara penerapan pembelajaran dalam praktik dengan ketentuan ketentuan

Kurikulum Merdeka yang diterapkan di lapangan. Langkah penting dalam meningkatkan proses belajar yang efektif sesuai dengan Kurikulum Merdeka ialah menyesuaikan proses belajar dengan kebutuhan, kompetensi, serta karakteristik siswa (Putri et al., 2022). Dalam proses belajar mengajar yang menerapkan Kurikulum Merdeka, guru memiliki keleluasaan dalam memilih media pembelajaran yang selaras dengan perkembangan siswa.

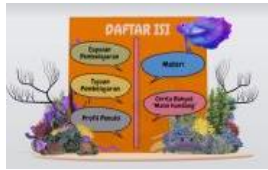
Pada penerapannya guru hanya menggunakan buku cerita sebagai sarana tambahan dalam proses belajar mengajar. Dari hasil proses belajar dalam bidang studi Bahasa Indonesia pada topik unsur intrinsik cerita, guru memerlukan sarana pendukung yang dapat mendorong motivasi dan antusiasme siswa dalam belajar. Saat memilih sarana pendukung dalam pembelajaran guru dapat memilih media yang selaras dengan materi yang akan disampaikan, juga mempertimbangkan karakteristik siswa dalam menentukan media yang tepat untuk digunakan (Wulandari et al., 2023).

Melalui data wawancara dan observasi menunjukkan bahwa dalam kegiatan pembelajaran di kelas IV SDN Geger 1 guru masih menggunakan media konvensional berupa buku cerita. Hal ini membuat siswa harus membaca berulang kali untuk dapat memahami isi cerita. Serta jumlah buku dan judul cerita yang tersedia di sekolah juga terbatas, mengakibatkan kurang efektifnya proses pembelajaran. Guru mengungkapkan bahwa terdapat siswa belum sepenuhnya mampu memahami makna cerita yang terdapat dalam buku. Selain itu saat proses belajar Bahasa Indonesia sering dianggap membosankan oleh siswa. Berdasarkan hasil analisis angket, kegiatan pembelajaran masih cenderung pasif karena guru masih jarang menggunakan media yang bervariasi dan pemanfaatan media teknologi dalam pembelajaran belum optimal.

Menyadari adanya permasalahan tersebut, peneliti berinovasi dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi sebagai solusi inovatif dalam proses pembelajaran. Pemanfaatan media berbasis teknologi *Augmented Reality* menjadi inovasi terkini dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Penggunaan *Augmented Reality* dalam proses pembelajaran adalah langkah untuk menghubungkan pembelajaran dengan kemajuan teknologi yang ada (Usmaedi et al., 2020). Salah satu platform *Augmented Reality* yang banyak digunakan adalah *Assemblr Edu*, memungkinkan pengguna menciptakan dan mengintegrasikan objek virtual ke dalam dunia nyata melalui perangkat mobile yang dapat diakses secara online melalui pemindaian *AR marker*. Pembelajaran yang memanfaatkan teknologi *Augmented Reality* juga mampu meningkatkan partisipasi siswa dalam proses belajar. Teknologi canggih serta interaktif seperti *Augmented Reality* memiliki daya tarik khusus bagi anak-anak, yang secara alami tertarik pada hal-hal baru dan menarik (Rochmah et al., 2024). Dengan menggunakan media inovatif, guru mampu menghadirkan kegiatan belajar mengajar yang lebih menarik dan mengasyikkan, sehingga dapat meningkatkan antusiasme belajar siswa.

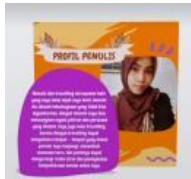
Setelah melakukan analisis selanjutnya menyusun kerangka media. Tahap ini disebut sebagai tahap perencanaan dan perancangan. Pada tahap perancangan kerangka media, dilakukan pengumpulan serta pemilihan materi ajar dan soal-soal yang sesuai dengan topik pembahasan. Penyusunan media dirancang dengan komprehensif, sistematis, serta menarik agar dapat mendukung pencapaian alur tujuan pembelajaran yang lebih efektif dan berkualitas sesuai dengan Kurikulum Merdeka. Desain yang telah dirancang kemudian diajukan kepada dosen pembimbing untuk ditinjau. Setelah memperoleh persetujuan, peneliti dapat melanjutkan ke tahap pengembangan. Berikut struktur media pembelajaran yang telah disusun:

Tabel 3. Desain Media Pembelajaran Sebelum dan Sesudah Revisi

Deskripsi Media Pembelajaran	Media Sebelum Revisi	Media Sesudah Revisi	Keterangan
Sampul Depan (<i>cover</i>) Pada halaman ini terdiri dari judul media yaitu “Media Pembelajaran Cerita Rakyat berbasis <i>Augmented Reality</i>”. Serta terdapat tokoh utama cerita yaitu “Malin Kundang dan kapal lautnya yang terjatuh serta terdapat batu. Dalam cerita, batu tersebut hasil dari kutukan seorang anak yang durhaka terhadap ibunya. Tampilan belakang dibuat dengan latar tempat di pantai. Selain itu terdapat nama penyusunan media dan kelas yang digunakan.			Pada bagian halaman depan terdapat tambahan obyek 3D.
Halaman Daftar Isi Pada halaman ini terdiri dari capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, materi, cerita rakyat “Malin Kundang”, dan profil penulis. Halaman daftar isi dibuat agar memberikan informasi kepada siswa dan guru mengenai isi dari media pembelajaran Cerita Rakyat berbasis <i>Augmented Reality</i> yang telah dibuat.			Pada bagian daftar isi terdapat tambahan obyek 3D.
Halaman Capaian Pembelajaran Pada halaman ini menjelaskan informasi mengenai sebagian capaian pembelajaran pada elemen berbicara fase B.			Pada bagian capaian pembelajaran terdapat tambahan obyek 3D.

Deskripsi Media Pembelajaran	Media Sebelum Revisi	Media Sesudah Revisi	Keterangan
Halaman Tujuan Pembelajaran Halaman ini berisi informasi tentang tujuan pembelajaran yang merupakan pengembangan dari capaian pembelajaran pada elemen berbicara fase B.			Pada bagian tujuan pembelajaran terdapat tambahan obyek 3D.
Halaman Materi Pada halaman ini terdapat materi cerita rakyat dan unsur intrinsik. Dijabarkan melalui pengertiannya dan diambil poin – poin penting yang terdapat pada materi. Pada bagian ini dibuat untuk memberikan stimulus terhadap siswa sebelum mengerjakan soal. Agar mendapatkan umpan balik dalam pemahaman materi saat kegiatan pembelajaran.	   	   	Pada bagian materi secara keseluruhan terdapat tambahan obyek 3D. Selain itu terdapat revisi tambahan kutipan pada materi.
Halaman cerita rakyat “Malin Kundang” Pada halaman ini menjelaskan kisah legenda dari Sumatera Barat yaitu “Malin Kundang”. Dirancang dan disesuaikan dengan latar cerita agar antara tampilan gambar dan isi cerita selaras.	  	  	Pada bagian cerita rakyat “Malin Kundang” terdapat tambahan obyek 3D.

Deskripsi Media Pembelajaran	Media Sebelum Revisi	Media Sesudah Revisi	Keterangan
			
			
			
			
			
			
			
			

Deskripsi Media Pembelajaran	Media Sebelum Revisi	Media Sesudah Revisi	Keterangan
Halaman Profil Penulis Pada halaman ini menjelaskan secara singkat tentang penulis atau penyusun media pembelajaran Cerita Rakyat berbasis <i>Augmented Reality</i>. Adapun isi dari halaman ini terdiri dari foto dan biodata singkat penulis.	 	 	Pada bagian profil penulis terdapat tambahan obyek 3D.

Proses pengembangan media dimulai dengan merealisasikan kerangka yang telah disusun menjadi media yang siap digunakan. Pada tahap ini proses pengembangan media pembelajaran cerita rakyat berbasis *Augmented Reality* dengan materi unsur intrinsik cerita menjalani proses uji validasi. Dalam pengembangan media pembelajaran cerita rakyat berbasis *Augmented Reality*, beberapa jenis validasi yang dilakukan antara lain:

1. Validasi Media

Tahap validasi media pembelajaran dilakukan untuk menilai aspek desain dan operasional media yang telah dibuat. Melalui validasi ini diperoleh umpan balik dan revisi yang diperlukan guna memastikan media pembelajaran yang dirancang memenuhi standar kelayakan sebagai media berbasis teknologi *Augmented Reality*. Proses validasi media dilakukan oleh dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Nusantara PGRI Kediri. Dosen tersebut dipilih sebagai ahli media karena memiliki keahlian dan pengalaman mengajar dalam bidang media pembelajaran interaktif.

Validasi media pembelajaran dilakukan untuk menilai kevalidan media pembelajaran cerita rakyat berbasis *Augmented Reality* yang berfokus pada materi unsur intrinsik cerita. Validasi ini diawali dengan validator mengoperasikan media pembelajaran tersebut guna mengevaluasi fungsionalitas dan kelayakannya. Selanjutnya para pakar/ahli diminta untuk menilai media melalui pengisian lembar validasi yang telah disiapkan. Instrumen validasi media pembelajaran mencakup penilaian terhadap sepuluh aspek utama.

Ahli media pembelajaran dapat memberikan masukan dan rekomendasi perbaikan untuk media pembelajaran tersebut melalui kolom yang disediakan. Salah satu masukan yang disampaikan adalah penambahan objek animasi 3D agar lebih

sesuai dengan cerita yang disampaikan dalam media cerita. Hasil validasi media pembelajaran dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. Hasil Validasi Oleh Ahli Media Pembelajaran

No.	Komponen Penilaian	Skor	Kriteria
1.	Media pembelajaran yang diterapkan selaras dengan materi.	4	Baik
2.	Media pembelajaran dapat dibuat dan dikelola dengan mudah.	4	Baik
3.	Penyajian isi materi tersusun dengan sistematis dan jelas.	5	Sangat Baik
4.	Kualitas objek 2D dan 3D.	5	Sangat Baik
5.	Keberfungsian deteksi AR marker.	4	Baik
6.	Penggunaan dan kesesuaian bentuk <i>font</i> yang memudahkan untuk dibaca.	5	Sangat Baik
7.	Media pembelajaran dilengkapi petunjuk yang jelas dan runtut.	5	Sangat Baik
8.	Desain isi media pembelajaran menarik dan sederhana.	4	Baik
9.	Media pembelajaran cerita rakyat berbasis <i>Augmented Reality</i> fleksibel dalam pemakaiannya.	4	Baik
10.	Kemudahan dalam pengoperasian media pembelajaran.	4	Baik
Total skor empirik			44
Total skor maksimal			50
Hasil validasi ahli			88%

Hasil validasi dari ahli media pembelajaran, menunjukkan bahwa mendapat total skor 44 dari skor maksimal 50, dengan persentase mencapai 88%, dikategorikan “sangat valid” yang artinya media pembelajaran cerita rakyat berbasis *Augmented Reality* materi unsur intrinsik cerita dapat digunakan.

2. Validasi Materi

Proses peninjauan materi melalui validasi bertujuan untuk menilai aspek materi pembelajaran yang dihasilkan memenuhi standar kelayakan dan dapat digunakan secara efektif sebagai media berbasis *Augmented Reality*. Proses validasi materi dilakukan oleh seorang Dosen Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

di Universitas Nusantara PGRI Kediri. Dosen ini dipilih karena keahliannya dalam bidang pendidikan Bahasa Indonesia.

Validasi materi dilakukan untuk menilai tingkat kevalidan materi pada media cerita rakyat berbasis *Augmented Reality*. Proses validasi dimulai dengan validator yang mengoperasikan media pembelajaran cerita rakyat berbasis *Augmented Reality* materi unsur intrinsik cerita. Setelah itu Validator diarahkan untuk mengisi lembar angket validasi materi yang tersedia. Instrumen validasi materi mencakup penilaian terhadap sepuluh aspek. Ahli materi selanjutnya memberikan masukan serta rekomendasi penyesuaian materi dalam media pembelajaran cerita rakyat berbasis *Augmented Reality* materi unsur intrinsik cerita pada kolom yang tersedia. Salah satu saran dan perbaikan yang diberikan adalah perlunya tambahan kutipan rujukan dalam materi yang ditampilkan agar memudahkan pengguna dalam mencari literatur bacaan terkait. Hasil validasi materi disajikan dalam tabel berikut ini:

Tabel 5. Hasil Validasi Oleh Ahli Materi

No.	Komponen Penilaian	Skor	Kriteria
1.	Materi sesuai TP yang disusun berdasarkan CP.	5	Sangat Baik
2.	Materi ditampilkan menggunakan Bahasa Indonesia dengan memperhatikan kaidah kebahasaan yang ditetapkan.	4	Baik
3.	Materi yang digunakan telah disesuaikan dengan kemampuan serta karakteristik siswa sekolah dasar.	3	Cukup Baik
4.	Kedalaman dan kelengkapan materi yang digunakan.	4	Baik
5.	Konten cerita rakyat berhubungan dengan materi.	4	Baik
6.	Bahasa yang diterapkan dalam cerita rakyat bersifat jelas dan mudah dipahami.	4	Baik
7.	Penyusunan kalimat pada cerita rakyat sesuai dengan tata cara Bahasa Indonesia yang sesuai dengan kaidah.	4	Baik
8.	Kelengkapan penyajian isi cerita rakyat sesuai dengan materi unsur intrinsik cerita.	4	Baik

No.	Komponen Penilaian	Skor	Kriteria
9.	Isi cerita rakyat yang digunakan sistematis, runtut, dan logis dalam penyajian.	4	Baik
10.	Isi materi dan cerita rakyat dapat memotivasi siswa untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran.	4	Baik
Total skor empirik		40	
Total skor maksimal		50	
Hasil validasi ahli		80%	

Hasil validasi materi diperoleh jumlah skor 40, dengan skor maksimal 50, didapatkan persentase 80%, sehingga termasuk kategori “valid” yang artinya media pembelajaran cerita rakyat berbasis *Augmented Reality* materi unsur intrinsik cerita dapat digunakan namun perlu adanya perbaikan kecil. Perolehan dari validasi media 88% dan validasi materi 80% jika dirata – rata diperoleh dengan skala nilai 84% dengan tingkat validasi “sangat valid” artinya media pembelajaran Bahasa Indonesia cerita rakyat berbasis *Augmented Reality* materi unsur intrinsik cerita layak untuk digunakan.

Pernyataan tersebut diperkuat oleh penelitian yang dijalankan (Ayu et al., 2020) berjudul “Aplikasi *Augmented Reality* Pada Buku Cerita Bilingual ‘The Shrimp And The Crab’.” Menjelaskan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* pada cerita mampu meningkatkan minat membaca siswa serta menyajikan pengalaman pembelajaran interaktif melalui objek yang disajikan dalam bentuk aslinya disesuaikan melalui isi buku cerita. Bukan hanya itu, penelitian yang telah dilakukan oleh (Somadayo et al., 2024) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Teknologi *Augmented Reality*” menyatakan pembelajaran dengan *Augmented Reality* dinilai sesuai dan cocok untuk tingkat pemahaman siswa sekolah dasar. Hal ini dikarenakan media tersebut bersifat interaktif, menyenangkan, menantang, serta mampu memotivasi siswa dan memberikan lebih banyak peluang bagi mereka untuk mengembangkan kreativitas serta kemandirian.

Berdasarkan temuan studi sebelumnya, serta diperkuat dengan pendapat para ahli dan penelitian serupa, media pembelajaran cerita rakyat berbasis *Augmented Reality* materi unsur intrinsik cerita dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dinyatakan layak untuk digunakan dalam kegiatan belajar mengajar.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang didapat bahwa lembar validasi yang telah diisi oleh dua pakar/ahli, yaitu Dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar sebagai ahli media pembelajaran dan Dosen Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia sebagai ahli materi, menunjukkan bahwa media pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis *Augmented Reality* dengan materi unsur intrinsik cerita memenuhi kriteria kelayakan dari aspek materi dinyatakan valid dengan persentase 80%, sedangkan dari aspek kelayakan media pembelajaran, diperoleh persentase 88%, yang tergolong dalam kriteria “sangat valid”. Mengacu pada hasil rata-rata penilaian kedua pakar/ahli, standar kelayakan materi dan media pembelajaran cerita rakyat berbasis *Augmented Reality* yang dikembangkan telah terpenuhi secara keseluruhan dengan rata-rata skor 84%, sehingga dikategorikan “sangat valid” dan dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi unsur intrinsik cerita.

Saran

Merujuk pada penelitian pengembangan yang telah dilaksanakan, rekomendasi utama bagi peneliti lain adalah menjadikan media ini sebagai referensi dalam mengkaji dan mengembangkan penelitian mengenai media pembelajaran yang menggunakan teknologi *Augmented Reality* agar dikemas lebih bervariasi serta disesuaikan dengan kebutuhan siswa, konten media, dan materi pembelajaran.

Daftar Pustaka

- Afifah, N., Kurniaman, O., & Noviana, E. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 1(1), 33–42.
- Aka, K. A. (2017). Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) sebagai Wujud Inovasi Sumber Belajar di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 1(2), 28-37.
- Akbar, Sa’dun. (2015). Instrumen Perangkat Pembelajaran. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Ali, M. (2020). Pembelajaran Bahasa Indonesia Dan Sastra (Basastra) Di Sekolah Dasar. *PERNIK : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 35–44.
- Anglada, D. 2007. “An Introduction to Instructional Design: Utilizing a Basic Design Model”. <http://www.pace.edu/ctl/newsletter>
- Ayu, G., Mitha, P., Dewi, K., Luh, N., Ning, P., & Putri, S. (2020). Aplikasi Augmented Reality Pada Buku Cerita Bilingual “ the Shrimp and the Crab .” *Paedagoria : Jurnal Kajian, Penelitian Dan Pengembangan Kependidikan*, 11(2), 163–171.

- Fadli, M., Sefriani, R., & Wijaya, I. (2023). Validitas Media Pembelajaran Komputer dan Jaringan Dasar Berbasis Augmented Reality. *Journal of Research and Investigation in Education*, 65–69.
- Ginting, S. L., Ginting, Y. R., & Aditama, W. (2017). Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran Stimulasi Bayi Menggunakan Metode Marker Berbasis Android. *Jurnal Manajemen Informatika*, 1(13), 1-14.
- Putri, R. S., Darmansyah, & Desyandri. (2022). Implementasi Media Pembelajaran Berdiferensiasi Berbasis TIK pada Kurikulum Merdeka Belajar di SD. *IKA: IKATAN ALUMNI PGSD UNARS*, 12(2), 167–176.
- Permana, B. S. (2024). Teknologi Pendidikan: Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Di Era Digitalisasi. *Jurnal Pendidikan dan Sosial Humaniora*. 4(1), 19-28.
- Rochmah, N. L., Martono, S., & Yuan Yurisma, D. (2024). Perancangan Media Interaktif Berbasis Augmented Reality Sejarah Trowulan Untuk Anak Sekolah. *CandraRupa : Journal of Art, Design, and Media*, 3(1), 47–56.
- Rohima, N. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keterampilan Belajar Pada Siswa. *Publikasi Pembelajaran*, 1(1), 1–12.
- Salsabila, U. H., & Agustian, N. (2021). Peran Teknologi Pendidikan dalam Pembelajaran. *E-Journal STITPN*, 3, 123–133.
- Somadoyo, S., Jamil, M., & Karim, K. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Teknologi Augmented Reality. *Journal of Education Research*, 5(1), 562-569.
- Sudiartini, N. M., Darmawiguna, I. G. M., & Sunarya, I. M. G. (2016). Markerless Augmented Reality Balinese Story “Calon Arang”. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 13(2), 233-242.
- Sungkono, S., Apiati, V., & Santika, S. (2022). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Augmented Reality. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 11(3), 459–470.
- Tafonao, T. (2018) Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103-113.
- Usmaedi, U., Fatmawati, P. Y., & Karisman, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Aplikasi Augmented Reality Dalam Meningkatkan Proses Pengajaran Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 6(2), 489–499.
- Wulandari, D. S., & Hendriana, B. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Pengenalan Huruf Pada Anak Usia Dini Berbasis Augmented Reality. *VOX EDUKASI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 12(2), 157–168.

Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi*, 19(01), 61–78.