

**PENGEMBANGAN BUKU CERITA BERBASIS KEARIFAN LOKAL BERBANTUAN
AUGMENTED REALITY DI SEKOLAH DASAR**

Nur Sa'adatussyifa¹, Dadan Djuanda², Prana Dwija Iswara³

¹PGSD Universitas Pendidikan Indonesia

²PGSD Universitas Pendidikan Indonesia

³PGSD Universitas Pendidikan Indonesia

¹nursa'adatussyifa2001@upi.edu, ² Dadandjuanda@upi.edu, ³iswara@upi.edu

ABSTRACT

The study aims to develop a local wisdom-based storybook integrated with Augmented Reality (AR) technology as a companion teaching material in Indonesian language learning for phase C students (grades 5 and 6). The teaching material contains local wisdom story texts equipped with AR features, audio story podcasts, and interactive Minimum Competency Assessment (AKM) questions. This study uses a mixed methods approach with the ADDIE development model (analyze, design, develop, implement, evaluate). The study was conducted in an elementary school in South Sumedang District involving 10 fifth-grade students, one teacher, a material expert, and a media expert as research subjects. Data were collected through interviews, expert validation questionnaires, and student and teacher response questionnaires, then analyzed using the Miles and Huberman model of qualitative data analysis techniques. The results showed that the developed product received a very feasible assessment from both validators, with a material expert validation score of 97.1% and a media expert validation score of 94.2%. Overall, the integration of local wisdom-based storybooks with AR technology received a positive response and was proven to be able to create a more meaningful, contextual, and interactive Indonesian language learning experience for elementary school students.

Keywords: augmented reality, local wisdom, storybook, teaching material

ABSTRAK

Penelitian bertujuan untuk mengembangkan buku cerita berbasis kearifan lokal yang terintegrasi dengan teknologi *Augmented Reality* (AR) sebagai bahan ajar pendamping pada pembelajaran Bahasa Indonesia untuk peserta didik fase C (kelas 5 dan 6). Bahan ajar memuat teks cerita kearifan lokal yang dilengkapi dengan fitur AR, podcast audio cerita, dan soal Asesmen Kompetensi Minimum (AKM) interaktif. Penelitian ini menggunakan pendekatan campuran (*mixed methods*) dengan model pengembangan ADDIE (*analyze, design, develop, implement, evaluate*). Penelitian dilakukan di sebuah sekolah dasar di Kecamatan Sumedang Selatan dengan melibatkan 10 peserta didik kelas V, satu orang guru, ahli materi, dan ahli media sebagai subjek penelitian. Data dikumpulkan melalui wawancara, angket validasi ahli, serta angket respon peserta didik dan guru, kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis data kualitatif model Miles dan Huberman. Hasil penelitian menunjukkan produk yang dikembangkan memperoleh

penilaian sangat layak dari kedua validator, dengan skor validasi ahli materi sebesar 97,1% dan skor validasi ahli media sebesar 94,2%. Secara keseluruhan, integrasi buku cerita berbasis kearifan lokal dengan teknologi AR mendapat respon positif dan terbukti mampu menciptakan pengalaman belajar Bahasa Indonesia yang lebih bermakna, kontekstual, dan interaktif bagi peserta didik sekolah dasar.

Kata Kunci: *augmented reality*, kearifan lokal, buku cerita, bahan ajar

A. Pendahuluan

Pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar memiliki peran penting dalam mengembangkan keterampilan berbahasa peserta didik sejak usia dini. Bahasa Indonesia tidak hanya berperan sebagai media komunikasi, tetapi juga sebagai sarana pembentukan kepribadian, pengembangan intelektual, serta penanaman nilai-nilai budaya bangsa. Dalam Kurikulum Merdeka, capaian pembelajaran Bahasa Indonesia dibuat untuk meningkatkan kompetensi berbahasa secara menyeluruh, meliputi mendengarkan, membaca, berbicara, dan menulis, melalui berbagai jenis teks yang relevan dan berarti bagi peserta didik (BSKAP, 2025)

Pada fase C (kelas V dan VI sekolah dasar), peserta didik dibimbing untuk memahami dan menciptakan berbagai jenis teks, salah satunya teks sastra. Teks sastra yang dipelajari di sekolah dasar pada fase C salah satunya adalah teks

narasi yang mana teks ini termasuk kedalam kategori teks cerita (Tatat, 2019). Teks narasi atau teks cerita berperan penting dalam pembelajaran Bahasa Indonesia karena dapat meningkatkan imajinasi, logika, empati, serta kemampuan untuk memahami alur, karakter, dan pesan moral di dalamnya. (Herman, 2020). Melalui teks cerita, peserta didik tidak hanya mempelajari aspek bahasa, tetapi juga nilai-nilai kehidupan yang berkaitan dengan perkembangan sosial dan emosional mereka.

Pembelajaran Bahasa Indonesia memerlukan teks yang bervariasi dan relevan dengan pengalaman serta lingkungan para peserta didik supaya lebih mudah dimengerti dan memiliki makna. Jean Piaget dalam (Ulya, 2024) Teori konstruktivisme mengemukakan bahwa peserta didik akan mengembangkan pemahaman baru jika pembelajaran dihubungkan dengan pengalaman nyata yang telah mereka alami dan di konstruksi menjadi pemahaman baru. Karena itu,

pengembangan materi pembelajaran yang sesuai dengan konteks sosial, budaya, dan lingkungan peserta didik menjadi suatu kebutuhan yang harus diperhatikan (Pratiwi & Alimuddin, 2019).

Akan tetapi, kondisi di lapangan menunjukkan beberapa guru di sekolah dasar cenderung masih mengandalkan buku paket sebagai sumber belajar utama dan satu-satunya, termasuk saat menyajikan teks cerita. Teks-teks yang ada dalam buku paket bersifat umum, kurang sesuai dengan kondisi dan kebutuhan peserta didik di setiap daerah (Pratiwi & Alimuddin, 2019). Sebagai konsekuensi, pembelajaran teks cerita/narasi cenderung menjadi monoton dan kurang efektif dalam memicu minat serta partisipasi aktif peserta didik dalam proses membaca, memahami, dan membuat sebuah teks (Libiawati et al., 2020). Jika hal tersebut berlanjut maka akan berpengaruh pada tingkat literasi di Indonesia.

Berdasarkan data Indeks Alibaca, rata-rata angka indeks nasional termasuk dalam kategori aktivitas literasi rendah, yaitu 37,32. Tercatat pada tahun 2023 tingkat kegemaran membaca (TGM)

masyarakat Indonesia berada pada nilai 66,77, Aktivitas literasi membaca tingkat nasional juga masih berada pada kategori rendah dengan mengacu pada aspek Budaya Literasi pada Indeks Pembangunan Kebudayaan Nasional pada tahun 2022 sebesar 57,40. Hal ini makin dipertegas dengan capaian Indeks Pembangunan Literasi Masyarakat (IPLM) dengan nilai 64,68.

Salah satu cara untuk mencapai relevansi dan keberagaman teks tersebut adalah dengan mengintegrasikan kearifan lokal ke dalam materi ajar teks cerita. Kearifan lokal mencerminkan nilai-nilai, tradisi, dan budaya yang ada di daerah setempat, sehingga berpotensi menjadi sumber pembelajaran yang relevan dan tentunya bervariasi karena kearifan lokal setiap daerah akan berbeda satu sama lainnya. Pembelajaran yang berlandaskan kearifan lokal terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep, menumbuhkan kebanggaan terhadap budaya lokal, dan memperkuat karakter peserta didik (Sumarni et al., 2024). Dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia, teks cerita yang berlandaskan kearifan lokal bisa mempermudah peserta didik untuk

memahami isi cerita, karena latar, tokoh, dan peristiwa yang ditampilkan dekat dengan kehidupan sehari-hari mereka (Gaurifa, 2024).

Selain itu, kebijakan pemerintah juga mendukung pengembangan pembelajaran yang relevan dan berbasis lokal. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional menegaskan bahwa pengembangan kurikulum harus memperhatikan potensi daerah serta peserta didik. Selanjutnya, Kurikulum Merdeka memberikan kebebasan kepada lembaga pendidikan dan pemerintah daerah untuk menyesuaikan pelaksanaan pembelajaran sesuai dengan kebutuhan sekolah, karakteristik peserta didik, serta kekhasan budaya lokal masing-masing. (BSKAP, 2024) Salah satu tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia adalah mengembangkan kepedulian terhadap budaya lokal dan lingkungan sekitarnya. Oleh karena itu, pengembangan materi pembelajaran yang mengacu pada kearifan lokal sejalan dengan kebijakan pendidikan di tingkat nasional.

Namun, pelaksanaan pembelajaran berbasis kearifan lokal

tetap mengalami sejumlah tantangan. Salah satu masalah utama adalah kurangnya materi pembelajaran dan bahan ajar yang tersedia yang mudah diakses oleh guru. Beberapa guru belum memiliki waktu, kemampuan, atau sumber daya untuk menciptakan materi dan bahan ajar yang relevan dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik, sehingga mereka lebih memilih menggunakan materi dan bahan ajar yang sudah ada khususnya pada pembelajaran teks cerita. Situasi ini menjadikan pembelajaran kurang bervariasi dan kurang menarik bagi peserta didik, yang pada akhirnya pembelajaran kurang bermakna dan berpengaruh pada rendahnya kemampuan literasi serta partisipasi peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Di sisi lain, kemajuan teknologi digital menciptakan kemungkinan baru dalam pembuatan bahan ajar yang kreatif dan menarik. Salah satu teknologi yang memiliki potensi besar di bidang pendidikan adalah *Augmented Reality (AR)*. *AR* adalah teknologi yang dapat menyatukan objek virtual dengan dunia nyata secara langsung, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan nyata (Kirani

& Cahyaningtyas, 2025). Dalam pendidikan sekolah dasar, AR dapat membantu peserta didik memvisualisasikan konsep-konsep abstrak, meningkatkan semangat belajar, dan menciptakan pengalaman belajar yang menarik (Nistrina, 2021).

Penggabungan teknologi *Augmented Reality* dalam teks cerita memungkinkan peserta didik tidak hanya membaca cerita secara tulisan, tetapi juga menyaksikan visualisasi karakter, setting, dan kejadian dalam bentuk tiga dimensi. Ini sangat berkaitan dengan ciri-ciri peserta didik sekolah dasar yang berada pada tahap operasional konkret (7-11 tahun), di mana proses belajar akan lebih efisien jika didukung oleh visual dan pengalaman langsung (Jean Piaget dalam Babullah, 2022). Beberapa studi mengindikasikan bahwa penerapan AR dalam pembelajaran bahasa dan literasi mampu meningkatkan pemahaman membaca, minat belajar, serta keterlibatan aktif peserta didik (Indahsari & Sumirat, 2023).

Berdasarkan penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa dibutuhkan pengembangan bahan ajar teks cerita yang beragam, kontekstual, relevan, dan bermuatan

kearifan lokal dalam pembelajaran Bahasa Indonesia fase C di sekolah dasar. Materi pembelajaran yang menggabungkan kearifan lokal dan teknologi *Augmented Reality* diharapkan dapat mengatasi kendala keterbatasan sumber belajar, meningkatkan minat peserta didik terhadap pembelajaran teks cerita/narasi, serta memberi pengalaman belajar yang lebih relevan dan nyata.

Sehubungan dengan hal tersebut, peneliti bermaksud melakukan penelitian dengan judul "Pengembangan Buku Cerita Berbasis Kearifan Lokal Berbantuan *Augmented Reality* Di Sekolah Dasar". Penelitian ini diharapkan menghasilkan produk bahan ajar dan materi ajar yang tidak hanya sesuai dengan pencapaian pembelajaran Bahasa Indonesia, tetapi juga sejalan dengan kebijakan pendidikan nasional serta tuntutan peserta didik di era digital.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan campuran (*mixed methods*) dengan desain penelitian pengembangan. Jenis penelitian ini menggunakan *research and development*. Model pengembangan

yang digunakan adalah model ADDIE. Secara umum terdapat lima tahapan dalam menggunakan model ADDIE, yaitu *analyze, design, develop, implement, and evaluate*.

Penelitian dilakukan di sebuah sekolah dasar negeri di Kecamatan Sumedang Selatan, dengan subjek penelitian adalah peserta didik kelas V tahun ajaran 2025/2026, guru, ahli media, dan ahli materi sedangkan objek untuk penelitian ini adalah buku cerita berbasis kearifan lokal berbantuan *augmented reality* sebagai bahan ajar pendamping. Instrumen yang digunakan adalah, wawancara, angket validasi ahli, dan angket respon peserta didik serta guru. Dan data dianalisis dengan menggunakan Teknik data model Miles & Huberman, berupa: pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan menarik kesimpulan. (Saleh et al., 2017)

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan Analisis

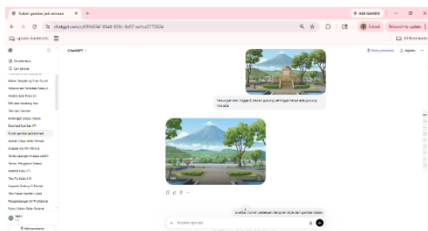
Analisis dilakukan dengan wawancara bersama guru dan peserta didik. Berdasarkan wawancara tersebut didapatkan delapan hasil analisis kebutuhan pembelajaran. Pertama, teks yang disajikan dalam buku paket masih bersifat umum dan kurang bervariasi. Kedua, Materi yang disajikan dalam buku paket tidak lengkap dan materinya tidak mendalam. Ketiga, Diperlukannya bahan ajar yang interaktif terkhusus

untuk materi teks cerita, bahan ajar yang bermuatan kearifan budaya lokal. Keempat, Pemanfaatan teknologi disekolah harus diterapkan supaya dapat beradaptasi dengan perkembangan zaman. Kelima, Strategi dan bahan ajar yang digunakan guru menyesuaikan dengan materi yang akan dibahas pada hari tersebut, biasanya memberikan materi/bahan ajar dalam bentuk print out, belajar di perpustakaan, memanfaatkan internet untuk belajar bersama di kelas. Keenam, peserta didik lebih tertarik dengan bahan ajar yang melibatkan peserta didik dan mengintegrasikan teknologi. Terakhir, Bahan ajar dengan berbantuan *augmented reality* memberikan kemungkinan peserta didik lebih antusias dan memberikan pemahaman yang lebih baik.

Hasil wawancara di atas menunjukkan bahwasanya diperlukan pengembangan bahan ajar berbasis kearifan lokal yang mengintegrasikan teknologi digital untuk mendukung pembelajaran bermakna dan kontekstual serta meningkatkan partisipasi peserta didik.

Proses Perancangan Desain Bahan Ajar

Untuk membuat buku lebih menarik maka diperlukan desain dan ilustrasi untuk setiap cerita. Keseluruhan desain dan penyuntingan tata letak buku dilakukan dengan menggunakan aplikasi desain grafis yaitu Canva, sedangkan untuk ilustrasi gambar setiap cerita dibuat menggunakan ChatGPT.ai dengan cara membuat spesifikasi tokoh, latar, dan alur untuk setiap cerita terlebih dahulu menggunakan narasi (*prompt*). Setelah ilustrasi berhasil dibuat, selanjutnya akan disatukan dan di edit di Canva mulai dari gambar, teks, cover buku, isi buku, halaman buku dan mengkonversi tautan (*convert link*) AR ke dalam bentuk kode QR.



Gambar 1. Pembuatan *Prompt* dan Ilustrasi Gambar



Gambar 2. Desain



Gambar 3. Desain

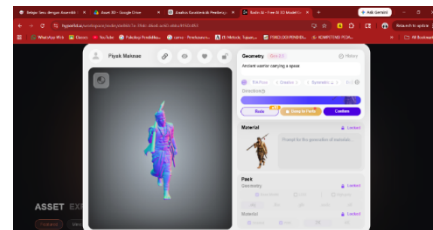


Gambar 4. Desain

Cover	Halaman	Halaman
Awal	Judul	Isi

Proses Pengembangan Bahan Ajar

Langkah pertama dari pembuatan AR adalah mengumpulkan terlebih dahulu gambar yang diperlukan untuk adegan cerita yang akan dibuat dengan memanfaatkan aplikasi web ChatGPT.ai. Setelah seluruh gambar untuk setiap adegan cerita dibuat, selanjutnya gambar akan di konversi ke dalam bentuk 3D model dengan menggunakan hypper3d.ai.



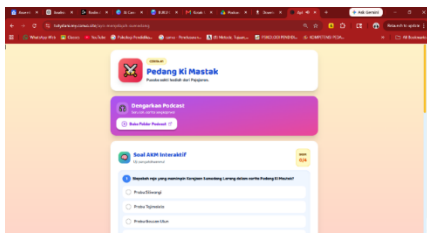
Gambar 5. Convert 3D Model

Langkah ketiga, tokoh, latar, suara latar (*background*), teks, dan aset lainnya digabungkan dan diatur menggunakan web assemblr.edu. Terakhir, setelah seluruh pengeditan selesai, *publish* project untuk mendapatkan tautan (*link/barcode*) supaya dapat dibagikan



Gambar 6. Integrasi Aset, Sound, dan Interaktif

Selanjutnya berdasarkan saran dan masukan revisi pertama, maka produk disempurnakan dengan menambahkan fitur soal akm dan podcast cerita yang di desain dalam bentuk web dan dibuat dengan Canva Code.



Gambar 7. Tampilan Web Soal Akm Dan Podcast

Hasil Validasi

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Materi

No	Kriteria	Keterangan
1	Standar Materi	32
2	Standar Penyajian	45
3	Dukungan Terhadap Kemampuan Berbahasa	24
Skor		101
Persentase		97,1%

Keterangan:

Hasil perhitungan menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan layak untuk diuji cobakan dengan beberapa masukan dan saran berikut: lakukan pengecekan ulang penulisan yang sesuai dengan PUEBI.

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Media

No	Kriteria	Keterangan
1	Standar Desain	19
2	Interaktifitas Media	10
3	Kemudahan Penggunaan	8
4	Standar Grafika	12
Skor		49
Persentase		94,2%

Keterangan:

Hasil perhitungan menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan layak untuk diuji cobakan dan digunakan tanpa revisi.

Hasil Uji Coba

Uji coba dilakukan kepada peserta didik kelas 5 di salah satu sekolah dasar negeri di Kecamatan Sumedan Selatan dengan jumlah 10 peserta didik. Uji coba dilakukan pada dua kondisi. Pertama, uji coba dilakukan secara individu, dengan menggunakan seluler pintar (*handphone*) masing-masing peserta didik. Kedua, uji coba dilakukan secara berkelompok dengan hanya menggunakan satu *handphone*.

Uji coba di kelas menghasilkan sembilan temuan sebagai berikut Pertama, peserta didik menunjukkan antusias dan rasa ingin tahu yang tinggi terhadap bahan ajar berbasis teknologi *augmented reality*. Kedua,

peserta didik merasa senang mempelajari cerita yang berasal dari daerah mereka. Ketiga, peserta didik terlihat antusias untuk mendengarkan cerita melalui podcast. Keempat, Peserta didik termotivasi menjawab soal akm dan merasa tertantang untuk menyelesaikan soal-soal tersebut. Kelima, kualitas jaringan internet menjadi faktor penting dalam penggunaan bahan ajar. Keenam, perangkat yang digunakan harus memiliki spesifikasi yang mendukung fitur bahan ajar. Ketujuh, perangkat yang digunakan sebelumnya harus terpaut dengan email untuk mengakses beberapa fitur bahan ajar. Kedelapan, penggunaan bahan ajar bersama lebih efektif jika digunakan oleh dua orang peserta didik, tidak lebih. Terakhir, kolaborasi antara buku cetak dan teknologi digital dalam bahan ajar membuat peserta didik lebih ikut terlibat dalam pembelajaran terutama dengan menambahkan fitur *augmented reality* pada bagian cerita yang sulit di bayangkan oleh peserta didik

C. Pembahasan

Mata pelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar memiliki tujuan bukan hanya untuk

mengembangkan keterampilan berbahasa saja, namun bertujuan untuk membentuk karakter, moral, dan nilai budaya peserta didik. Sehingga, bahan ajar yang digunakan harus berkaitan dengan kehidupan sosial dan budaya peserta didik. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah salah satu upaya dalam memberikan pembelajaran yang lebih dekat dengan kehidupan peserta didik, sehingga pembelajaran lebih bermakna.

Dari analisis kebutuhan ditemukan bahwa guru dan peserta didik membutuhkan bahan ajar yang bukan hanya memberikan materi secara umum, namun juga berbasis kearifan lokal yang dekat dengan kehidupan peserta didik. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Shufa (Shufa, 2018) yang mengatakan bahwa pembelajaran dengan muatan lokal merupakan kerangka konseptual yang mana budaya bukan hanya dijadikan sebagai warisan budaya tetapi juga sebagai sumber belajar yang kontekstual dan bermakna. Menurut Rummar (Rummar, 2022) menegaskan bawasanya kearifan lokal merupakan bentuk dari bahasa, nilai, gagasan, budaya, norma, dan kebiasaan yang

terus menerus dilakukan dan berkembang dalam lingkungan masyarakat yang menjadi identitas.

Perkembangan teknologi menuntut dunia untuk beradaptasi dan telah mengubah banyak hal, salah satunya karakteristik peserta didik dan cara mereka mencari, menerima, dan menyerap informasi yang telah ikut berubah. Semakin berkembang teknologi maka semakin dibutuhkan inovasi dalam pengembangan pembelajaran, hal ini diperlukan untuk dapat membantu peserta didik memenuhi keterampilan di abad ke-21. Dalam penelitian ini, teknologi yang dikembangkan merupakan *augmented reality* yang dipadukan dengan kearifan lokal.

Hasil respon dari responden, menunjukkan bahwa salah satu aspek yang paling disukai dan menarik dalam pengembangan ini adalah pengintegrasian teknologi. Responden berpendapat, dengan menggunakan teknologi seperti AR responden bukan hanya sekedar membaca buku atau membaca teks tetapi dapat melihat secara real time visualisasi dari cerita yang sulit dibayangkan bahkan dapat mendengarkan cerita dalam bentuk podcast audio.

Azuma (Azuma et al., 2011) menjelaskan *augmented reality* memiliki kemampuan untuk menggabungkan dunia nyata dengan dunia virtual secara real time. *Augmented reality* memberikan pengalaman yang lebih immersive kepada peserta didik, hal ini diperkuat oleh Indahsari dan Sumirat 2023 bahwasanya AR memberikan pembelajaran yang lebih mendalam dan interaktif.

Buku cerita tidak hanya berfungsi sebagai sarana membaca, tetapi berfungsi sebagai sarana untuk meningkatkan kemampuan, memahami, menganalisis, berpikir kritis, dan berimajinasi dan mengimplementasikannya dalam kehidupan. Djuanda dalam (Rohaeni et al., 2025) mengatakan bahan ajar bukan sekedar sebagai sarana sumber informasi, namun menjadi pedoman pembelajaran yang dapat mengembangkan proses pembelajaran. Termasuk pengembangan bahan ajar bertujuan untuk dapat mempermudah peserta didik memahami materi pembelajaran. Buku cerita yang dikembangkan sejalan dengan kebijakan kurikulum merdeka, BSKAP menegaskan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia

dapat dilakukan dengan menggunakan pendekatan mendalam, berbasis pedagogi genre, dan berbasis teks multimodal.

Berdasarkan hasil validasi sebesar 94,2 % dari ahli media, dan 97,1 % dari ahli materi menunjukkan bahwa buku cerita yang dikembangkan baik dari aspek keterbacaan, penyajian, pemahaman, kesesuaian isi, standar grafik dan desain telah memenuhi standar. Validasi tersebut menunjukkan bahwa buku cerita telah sesuai dengan karakteristik peserta didik, kebutuhan bahan ajar, dan dikembangkan sesuai dengan syarat penulisan buku dari kemendikbud. Hal tersebut juga menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan telah mendukung pendekatan pelajaran Bahasa Indonesia berbasis kearifan lokal.

D. Kesimpulan

Penelitian ini mengembangkan bahan ajar yang tidak hanya memenuhi standar akademis, tetapi juga relevan secara budaya dan inovatif secara teknologis. Produk ini menjadi bukti bahwa pengembangan bahan ajar berbasis kearifan lokal yang dikombinasikan dengan teknologi masa kini dapat menjadi

solusi nyata untuk menciptakan pembelajaran Bahasa Indonesia yang lebih bermakna, kontekstual, dan sesuai dengan karakter peserta didik di sekolah dasar.

Bahan ajar ini dapat dimanfaatkan sebagai pendamping pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi teks cerita, dengan tetap memperhatikan kesiapan teknis perangkat dan jaringan sebelum pembelajaran dimulai serta menyesuaikan strategi pengelompokan agar seluruh peserta didik dapat terlibat aktif. Dukungan terhadap infrastruktur digital menjadi kunci agar produk ini bisa berjalan optimal, sekaligus dapat menjadi inspirasi bagi guru lain untuk mengembangkan bahan ajar berbasis kearifan lokal daerahnya masing-masing

Peneliti selanjutnya terkait penggunaan AR atau media digital lain, disarankan untuk memperluas cakupan uji coba ke lebih banyak sekolah, menambah keragaman cerita dari kecamatan lain di Sumedang, mengembangkan fitur augmented reality pada materi lain, serta mengukur efektivitas bahan ajar secara lebih terukur melalui desain eksperimen agar kontribusinya

terhadap peningkatan literasi peserta didik dapat dibuktikan secara empiris.

DAFTAR PUSTAKA

- Azuma, R., Billinghurst, M., & Klinker, G. (2011). Special Section on Mobile Augmented Reality. *Computers & Graphics*, 35(4), vii–viii.
<https://doi.org/10.1016/j.cag.2011.05.002>
- Babullah, R. (2022). Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Penerapannya dalam Pembelajaran. *Epistemic: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(2), 131–152.
<https://doi.org/10.70287/epistemic.v1i2.10>
- BSKAP. (2024). *Kajian Akademi Kurikulum Merdeka*. Kemendikbud.
- BSKAP, B. (2025). *CAPAIAN PEMBELAJARAN PADA PENDIDIKAN ANAK USIA DINI, JENJANG PENDIDIKAN DASAR, DAN JENJANG PENDIDIKAN MENENGAH*. Kemendikbud.
- Gaurifa, M. (2024). *PENGUATAN LITERASI MELALUI PEMBELAJARAN BERBASIS CERITA RAKYAT LOKAL DI*

KELAS 3 SD PKMI TELUKDALAM. 3(1).

- Herman, D. (2020). *Sastra Anak Apresiasi, Kajian, dan Pembelajarannya*. Ideas Publishing.
- Indahsari, L., & Sumirat, S. (2023). Implementasi Teknologi Augmented Reality dalam Pembelajaran Interaktif. *Cognoscere: Jurnal Komunikasi dan Media Pendidikan*, 1(1), 7–11.
<https://doi.org/10.61292/cognoscere.v1i1.20>
- Kirani, S. P., & Cahyaningtyas, A. P. (2025). *Pengembangan Media Augmented Reality Picture Book Sebagai Penunjang Keterampilan Menyimak Cerpen*. 11(3).
- Libiawati, D., Indihadi, D., & Nugraha, A. (2020). Analisis Kebutuhan Penyusunan Buku Ajar Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Menulis Teks Eksplanasi. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(2), 77–82.
<https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v7i2.25231>
- Nistrina, K. (2021). *PENERAPAN AUGMENTED REALITY*

- | | |
|--|---|
| <p>DALAM MEDIA
 PEMBELAJARAN. <i>Jurnal Sistem Informasi</i>, 03.</p> <p>Pratiwi, W., & Alimuddin, J. (2019). ANALISIS KEBUTUHAN BAHAN AJAR BERMUATAN KETERAMPILAN BERPIKIR TINGKAT TINGGI DI SEKOLAH DASAR. <i>Elementary School</i>.</p> <p>Rohaeni, S., Dadan Djuanda, & Prana Dwija Iswara. (2025). Pengembangan Bahan Ajar Materi Teks Bahasa Indonesia Berbasis Budaya Jawa Barat Fase C. <i>Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, dan Sastra</i>, 11(1), 1387–1396. https://doi.org/10.30605/onoma.v11i1.5495</p> <p>Rummar, M. (2022). Kearifan Lokal dan Penerapannya di Sekolah. <i>Jurnal Syntax Transformation</i>, 3(12), 1580–1588. https://doi.org/10.46799/jst.v3i12.655</p> <p>Saleh, S., Pd, S., & Pd, M. (2017). ANALISIS DATA KUALITATIF. <i>Pustaka Ramdhan</i>. https://eprints.unm.ac.id/14856/1/ANALISIS%20DATA%20KUALITATIF.pdf</p> | <p>Shufa, N. K. F. (2018). Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal Di Sekolah Dasar: Sebuah Kerangka Konseptual. <i>INOPENDAS: Jurnal Ilmiah Kependidikan</i>, 1(1). https://doi.org/10.24176/jino.v1i1.2316</p> <p>Sumarni, M. L., Jewarut, S., Silvester, S., Melati, F. V., & Kusnanto, K. (2024). Integrasi Nilai Budaya Lokal Pada Pembelajaran di Sekolah Dasar. <i>Journal of Education Research</i>, 5(3), 2993–2998. https://doi.org/10.37985/jer.v5i3.1330</p> <p>Tatat, H. (2019). MODUL 1 PENDALAMAN MATERI BAHASA INDONESIA. <i>Kemendikbud</i>.</p> <p>Ulya, Z. (2024). PENERAPAN TEORI KONSTRUKTIVISME MENURUT JEAN PIAGET DAN TEORI NEUROSCIENCE DALAM PENDIDIKAN. <i>journal of education</i>, 7(1).</p> |
|--|---|