

## ABSTRAK

Pantriagung Mardya Kusuma. 2025. *Pengembangan Media Wayang Edu Reality Berbasis Augmented Reality Sebagai Upaya Peningkatan Literasi Budaya Siswa Kelas IV SD*. Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, UNIVERSITAS PGRI MADIUN. Pembimbing (I) Dr. Candra Dewi, S.Pd., M.Pd, Pembimbing (II) Suyanti, S.Pd., M.Pd.

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* yang diberi nama *Wayang Edu Reality*, sebagai sarana untuk meningkatkan literasi budaya dan minat belajar siswa kelas IV SD, khususnya dalam materi silsilah wayang. Pengembangan media dilakukan menggunakan model ADDIE yang mencakup lima tahapan: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Berdasarkan hasil penelitian, media ini dinyatakan sangat layak untuk digunakan. Hal ini dibuktikan melalui hasil validasi dari ahli media sebesar 88,4%, ahli materi 100%, dan guru praktisi 94,83%. Media *Wayang Edu Reality* juga terbukti layak dalam membantu proses belajar siswa kelas IV di SDN Klagerserut 01 memahami materi serta memperkuat literasi budaya lokal, khususnya budaya wayang, melalui pendekatan yang inovatif dan interaktif. *Wayang Edu Reality* menjadi alternatif media pembelajaran yang relevan karena mampu menggabungkan teknologi modern dengan nilai-nilai budaya lokal. Penguasaan literasi digital oleh siswa juga mendukung pemanfaatan media ini secara optimal sebagai sarana untuk meningkatkan literasi budaya melalui pembelajaran yang kontekstual dan menyenangkan.

**Kata kunci :** *Wayang Edu Reality, Augmented Reality, Literasi Budaya*

## **ABSTRACT**

*Pantriagung Mardya Kusuma. 2025. Development of Augmented Reality-Based Wayang Edu Reality Media as an Effort to Improve Cultural Literacy of Fourth Grade Elementary School Students. Thesis. Elementary School Teacher Education Study Program, FKIP, PGRI MADIUN UNIVERSITY. Supervisor (I) Dr.Candra Dewi, S.Pd., M.Pd, Supervisor (II) Suyanti, S.Pd., M.Pd.*

*This research aims to develop an Augmented Reality-based learning medium called Wayang Edu Reality as a means to improve cultural literacy and learning interest among fourth-grade elementary school students, particularly in the subject of wayang genealogy. The media development was conducted using the ADDIE model, which includes five stages: analysis, design, development, implementation, and evaluation. The research results found the medium to be highly suitable for use. This was demonstrated by validation results from media experts (88.4%), material experts (100%), and practicing teachers (94.83%). The Wayang Edu Reality medium also proved effective in assisting fourth-grade students at SDN Klagenaserut 01 in understanding the material and strengthening local cultural literacy, particularly wayang culture, through an innovative and interactive approach. Wayang Edu Reality is a relevant alternative learning medium because it combines modern technology with local cultural values. Students' mastery of digital literacy also supports the optimal use of this medium as a means to improve cultural literacy through contextual and enjoyable learning.*

**Keywords:** *Wayang Edu Reality, Augmented Reality, Cultural Literacy*