

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Literasi membantu seseorang memahami dan mengungkapkan gagasan, informasi, serta emosi, baik secara lisan maupun tulisan. Meningkatkan literasi siswa memerlukan pendekatan yang sesuai pada setiap peserta didik serta pengenalan terhadap lingkungan literasi secara bertahap. Buku menjadi media utama pada kegiatan literasi. Era semakin canggih, teknologi menjadi penunjang proses pembelajaran yang tidak terbatas pada penggunaan buku paket atau bahan bacaan konvensional, pembelajaran saat ini mengintegrasikan teknologi melalui literasi berbasis digital.

Literasi digital membuka peluang besar bagi calon pendidik dalam memperkenalkan budaya lokal kepada siswa secara menyeluruh, menarik, dan mudah diterima. Pendekatan ini meningkatkan minat baca melalui integrasi budaya lokal dengan teknologi, menjadikannya relevan dengan kebutuhan pendidikan saat ini. Literasi budaya memiliki peran penting karena Indonesia kaya akan keberagaman suku, bahasa, kebiasaan, serta adat istiadat. Kemampuan memahami, menghargai, dan menunjukkan sikap positif terhadap kebudayaan mencerminkan identitas suatu bangsa. (Azizah, 2021). Literasi mencakup upaya mengenali, mendalami, dan menghayati budaya yang menjadi ciri khas dan jati diri masyarakat. Literasi budaya membantu individu terhubung lebih mendalam dengan nilai-nilai budaya yang membentuk identitas suatu bangsa.

Mengajarkan literasi budaya kepada siswa adalah langkah awal menumbuhkan kecintaan budaya Indonesia. Literasi budaya berfungsi sebagai sarana mengenalkan berbagai aspek seni, adat, dan tradisi yang kaya akan nilai-nilai kehidupan. Literasi budaya membantu kita untuk mengenali dan menghargai kekayaan budaya bangsa. Literasi budaya memperdalam pemahaman kita tentang apa itu budaya nasional, menanamkan nilai-nilai budaya yang penting, dan mendorong perkembangan budaya agar bisa maju dan membawa peradaban yang lebih baik. David Ausubel, seorang psikolog pendidikan yang terkenal, mengembangkan teori yang dikenal sebagai belajar bermakna (*meaningful learning*) (Hidayatul, 2020). Teori berfokus pada pembelajaran yang mendorong siswa menuju pembelajaran mandiri. Tujuan utama dari pembelajaran bermakna adalah untuk mengembangkan kemampuan siswa dalam belajar secara mandiri.

Mengajarkan literasi budaya kepada siswa adalah langkah penting untuk menumbuhkan kecintaan terhadap budaya Indonesia. Literasi budaya mengenalkan seni, adat, dan tradisi, serta membantu siswa menghargai kekayaan budaya bangsa. Literasi budaya mendorong perkembangan budaya yang lebih baik. Pembelajaran bermakna yang dikembangkan oleh David Ausubel menekankan pembelajaran aktif dan mandiri sehingga menciptakan pemahaman yang lebih dalam dan relevan bagi siswa.

Penerapan media pembelajaran *Augmented Reality* yang dilakukan oleh Handayani (2024) *Assemblr Edu* efektif meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD, dengan skor rata-rata naik dari 62,61 menjadi 88,26 ($p \leq 0,000$). Sejalan dengan penelitian Khaira (2025) menunjukkan perbedaan signifikan antara kelas

eksperimen dan kontrol (nilai signifikansi $0,041 < 0,05$). Ini membuktikan bahwa media *Augmented Reality* dengan *Assemblr Edu* berpengaruh positif terhadap kemampuan berpikir kreatif siswa, terlihat dari nilai post-test yang lebih tinggi di kelas eksperimen.

Wayang Edu Reality menyampaikan materi pembelajaran sekaligus sarana untuk menjaga dan melestarikan budaya Indonesia agar relevan dan menarik bagi siswa. *Wayang Edu Reality* dikembangkan melalui *Augmented Reality* sebagai media pembelajaran interaktif bagi siswa. *Wayang Edu Reality* menggabungkan unsur tradisional dan modern, inovasi ini menciptakan cara belajar baru bagi siswa untuk mengenal budaya Indonesia melalui pengalaman belajar yang menarik. Pendekatan diharapkan meningkatkan pemahaman siswa sekaligus memperkenalkan wayang kulit menarik dan modern. Pemanfaatan *Augmented Reality* membangun minat siswa terhadap seni tradisional bersentuhan teknologi modern yang diharapkan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan bermakna.

Menurut Burhanudin (2017) menjelaskan bahwa teknologi ini memungkinkan siswa menerima pembelajaran secara visual yang mudah dipahami. Hal ini membuat *Augmented Reality* bermanfaat meningkatkan pemahaman siswa. Siswa langsung berinteraksi dengan materi pelajaran. *Augmented Reality* membuat belajar siswa lebih interaktif, menyenangkan, dan mendorong keterlibatan mereka terhadap materi pembelajaran yang dipelajari.

Wayang salah satu warisan budaya Indonesia yang kaya akan nilai moral dan sejarah, materi wayang hanya sebatas menggunakan gambar-gambar

konvensional pada buku LKS, buku paket dan Pepak Basa Jawa, menyebabkan kurang menarik saat pelaksanaan proses pembelajaran. Banyak siswa kurang tertarik dan kurang termotivasi mempelajari materi wayang terutama ketika disampaikan melalui media pembelajaran konvensional. Tantangan ini mendorong perlunya inovasi penyampaian materi wayang agar relevan, menarik, sesuai dengan kebutuhan siswa saat ini. Maria Ulfa (2021) menyatakan bahwa siswa mengalami kesulitan memahami tokoh wayang disebabkan minat yang masih rendah serta kurangnya fasilitas pendukung.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti tertarik melakukan pengembangan media pembelajaran inovatif dan interaktif penyampai materi wayang. Penelitian ini mengemas media konvensional menjadi pembelajaran berbasis digital, sebagai peningkat minat belajar dalam upaya meningkatkan literasi budaya siswa terhadap wayang. Peneliti mengharapkan pembelajaran materi wayang memperkenalkan nilai budaya, relevan dengan perkembangan teknologi, dan memenuhi kebutuhan siswa.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, permasalahan pada penelitian ini dapat dirumuskan adalah :

1. Bagaimanakah pengembangan media *Wayang Edu Reality* berbasis *Augmented Reality* sebagai upaya peningkatan literasi budaya siswa kelas IV SD?

2. Bagaimanakah kelayakan media *Wayang Edu Reality* berbasis *Augmented Reality* sebagai upaya peningkatan literasi budaya siswa kelas IV SD?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas diketahui tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mendeskripsikan pengembangan media *Wayang Edu Reality* berbasis *Augmented Reality* sebagai upaya peningkatan literasi budaya siswa kelas IV SD.
2. Untuk mengetahui kelayakan pengembangan media *Wayang Edu Reality* berbasis *Augmented Reality* sebagai upaya peningkatan literasi budaya siswa kelas IV SD.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat bagi semua pihak yang terkait. Adapun manfaat tersebut dijabarkan sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

- a. Penelitian diharapkan menjadi referensi atau acuan guru maupun mahasiswa pendidikan dalam melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran wayang di masa mendatang.
- b. Penelitian diharapkan menambah wawasan keilmuan, khususnya inovas pengembangan media pembelajaran wayang.

- c. Penelitian diharapkan berkontribusi dalam pengembangan teori terkait penggunaan media wayang sebagai alat pembelajaran yang efektif bidang pendidikan dan teknologi pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

1. Bagi Siswa

- a. Menyediakan pengalaman belajar yang menarik dan menyenangkan, sehingga siswa menjadi lebih antusias dan termotivasi untuk belajar.
- b. Adanya teknologi *Augmented Reality* siswa mudah memahami materi wayang secara visual dan interaktif, bertujuan pembelajaran menjadi lebih bermakna.
- c. Mendorong siswa aktif belajar, mereka mempelajari materi pembelajaran dan memperoleh pemahaman yang lebih baik melalui teknologi inovatif.

2. Bagi Guru

- a. Memberikan ide mengenai media pembelajaran efektif, efisien, dan menarik bagi siswa saat ini.
- b. Mempermudah penjelasan materi berbantuan media terkait penjelasan karakter, cerita, dan nilai-nilai budaya wayang secara lebih menarik dan interaktif.
- c. Membantu guru meningkatkan keterampilan menggunakan teknologi pendidikan dan mengikuti perkembangan inovasi dunia pendidikan.

3. Bagi Sekolah

- a. Memberikan ide baru untuk mengimplementasikan media pembelajaran yang sesuai perkembangan teknologi terkini. Materi pembelajaran menjadi

lebih relevan dan menarik bagi siswa. Meningkatkan kualitas pendidikan dengan mengintegrasikan teknologi dalam proses belajar mengajar.

- b. Meningkatkan kualitas pendidikan melalui pengintegrasian media pembelajaran inovatif yang berbasis kearifan lokal, seperti wayang.
- c. Meningkatkan standar pembelajaran dengan mengangkat pendekatan baru yang menggabungkan budaya tradisional dan teknologi modern. Sekolah menjadi inovasi dalam dunia pendidikan.

4. Bagi Peneliti

- a. Peneliti memperoleh pengalaman merancang dan mengembangkan media pembelajaran menggunakan *Wayang Edu Reality* berbasis *Augmented Reality*, mengetahui *Wayang Edu Reality* merupakan media menarik dan dapat meningkatkan literasi budaya siswa.
- b. Peneliti mendapatkan wawasan baru terkait penerapan teknologi *Augmented Reality* yang menjadi dasar untuk penelitian lanjutan di bidang pendidikan dan teknologi.
- c. Peneliti mengembangkan keterampilan mengintegrasikan elemen budaya lokal dengan teknologi modern, mampu menciptakan inovasi yang relevan dan berdampak positif dalam dunia pendidikan.

E. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah :

1. *Wayang Edu Reality* adalah media pembelajaran yang menggabungkan unsur tradisional wayang dengan teknologi digital. Media ditampilkan

secara visual, menciptakan ilusi bahwa objek tampak nyata dan interaktif, memberikan siswa pengalaman belajar yang lebih menarik dan modern.

2. *Augmented Reality* (AR) menggabungkan objek virtual berupa dua dimensi maupun tiga dimensi.
3. *Wayang Edu Reality* dikembangkan untuk mendukung materi pelajaran bahasa Jawa pada kelas IV di Sekolah Dasar.
4. *Wayang Edu Reality* dirancang sebagai sumber belajar bahasa Jawa yang diakses secara mandiri dan fleksibel karena berbasis *Web*.
5. *Wayang Edu Reality* dikembangkan menggunakan *Web*, yang memungkinkan penggunaan teknologi *Augmented Reality* dalam pembelajaran.
6. *Wayang Edu Reality* dapat diakses kapan saja dan di mana saja, asalkan memiliki koneksi internet yang stabil.
7. Tampilan *Wayang Edu Reality* dirancang lebih menarik, dengan materi yang mudah dipahami oleh siswa.

F. Pentingnya Pengembangan

Media pembelajaran dirancang untuk menarik minat perhatian siswa. Pengembangan media dapat meningkatkan efektivitas proses pembelajaran siswa dan mendorong siswa memiliki ketertarikan pada ilmu pengetahuan dan mempermudah siswa memahami konsep materi pembelajaran. Berikut yang menjadi petunjuk keberhasilan dalam proses pembelajaran :

- 1) Kemampuan untuk memahami materi pembelajaran yang diajarkan berkontribusi pada pencapaian prestasi yang tinggi, baik secara individu maupun kelompok.
- 2) Siswa berhasil dalam mencapai perilaku yang ditetapkan dalam tujuan pembelajaran, baik secara individu maupun kelompok.

Penggunaan media pembelajaran yang bervariasi sangat penting mengenai tercapainya tujuan pembelajaran, pemilihan media pembelajaran harus diperhatikan faktor dan prosedur pemilihan media untuk memastikan bahwa pemilihan media tersebut tepat.

G. Definisi Istilah

1. Media Pembelajaran

Media Pembelajaran adalah suatu perangkat atau alat bantu yang digunakan untuk menunjang proses pembelajaran tepatnya sebagai sarana penyampai materi pembelajaran kepada peserta didik.

2. *Wayang Edu Reality*

Wayang Edu Reality perangkat digital yang menyajikan materi tentang wayang untuk siswa kelas IV. Media dibuat menggunakan teknologi *Augmented Reality* 3D, memungkinkan wayang-wayang dilihat dari berbagai sudut pandang. Pengguna dapat membuka cukup menggunakan tautan *Web* yang disediakan.

3. *Augmented Reality* (AR)

Augmented Reality menampilkan objek dua dimensi atau tiga dimensi ke dalam lingkungan nyata, sehingga menciptakan pengalaman yang seolah-olah

objek tersebut nyata. Teknologi AR membantu proses belajar siswa lebih menarik karena siswa dapat mengamati dan melihat wayang secara berbeda dengan lebih jelas dari berbagai sudut pandang, membantu mereka memahami konsep materi secara mendetail.

4. Literasi Budaya

Literasi budaya merupakan kemampuan untuk memahami dan menghargai kebudayaan Indonesia sebagai bagian dari identitas bangsa. Literasi budaya mengenalkan seni, adat, dan tradisi, memperdalam pemahaman budaya nasional, mendorong kemajuan budaya dan peradaban. Mengajarkan literasi budaya kepada siswa salah satu cara menanamkan kecintaan pada budaya sejak dini, sehingga mereka lebih menghargai warisan leluhur dan nilai-nilai kehidupan.

5. Sarasilah Wayang atau Silsilah Wayang

Materi Sarasilah Wayang atau silsilah wayang Bahasa Jawa kelas 4 mencakup pengenalan tokoh-tokoh utama dalam cerita pewayangan, khususnya dari kisah Mahabharata dan Ramayana. Pada materi ini membahas tentang silsilah pandhawa lima yaitu Yudhistira, Werkedhara, Janaka, Nakula, Sadewa beserta wataknya.