

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Kajian Teori**

##### **a. Literasi**

##### **1. Hakikat Literasi**

Literasi merupakan keterampilan berbahasa yang dimiliki seseorang, mencakup kemampuan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis, yang digunakan untuk berkomunikasi sesuai dengan tujuan yang diinginkan (Sari, 2017). Istilah literasi berasal dari kata *literacy*, yang secara harfiah berarti kemampuan membaca dan menulis, serta merujuk pada upaya pendidikan untuk mengatasi buta huruf (Wijayanti, 2016). Literasi memiliki hubungan yang erat dengan keterampilan individu dalam membaca, menulis, berbicara, dan mengolah informasi yang diperoleh, yang dapat membantu menyelesaikan berbagai permasalahan dalam kehidupan sehari-hari. Literasi tidak hanya mencakup kemampuan dasar membaca dan menulis, tetapi juga meliputi keterampilan dalam memahami, menginterpretasi, dan menerapkan informasi dalam berbagai konteks (Oktariani, 2020). Literasi mencakup kemampuan berpikir kritis, mengolah informasi, berkomunikasi secara efektif, dan berperan aktif dalam masyarakat yang berbasis pengetahuan. Literasi tidak terbatas pada keterampilan membaca dan menulis, tetapi juga mencakup kemampuan berpikir kritis dalam memahami, mengelola, dan menggunakan berbagai sumber informasi, baik yang bersifat cetak, visual, maupun digital (Cahya Rohim & Rahmawati, 2020)

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa literasi tidak sebatas aktivitas membaca dan menulis, melainkan juga mencakup kemampuan untuk mengelola dan mengimplementasikan informasi dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, literasi menjadi sangat penting dalam menghadapi perubahan dan tantangan yang ada.

Menurut Surangga (2017) literasi terdiri dari beberapa komponen, yaitu: (1) Literasi dini, yang mencakup kemampuan mendengarkan, memahami bahasa lisan, serta berkomunikasi melalui gambar dan ucapan, yang terbentuk dari interaksi peserta didik dengan lingkungan rumahnya; (2) Literasi dasar, yakni kecakapan dalam mendengar, membaca, menulis, berbicara, berhitung, menganalisis, memahami informasi, berkomunikasi, menggambarkan data, serta mengambil keputusan; (3) Literasi perpustakaan, yaitu kemampuan untuk membedakan antara bacaan fiksi dan non-fiksi, memahami penggunaan katalog dan indeks, serta memiliki pengetahuan dalam menelusuri informasi saat menyusun tulisan atau penelitian; (4) Literasi media, yang berkaitan dengan pemahaman terhadap berbagai jenis media serta tujuan penggunaannya; (5) Literasi teknologi, yaitu keterampilan dalam memahami fungsi dan penggunaan perangkat teknologi; (6) Literasi visual, yang merupakan pengembangan dari literasi media dan teknologi, dengan penekanan pada kemampuan dalam memanfaatkan media visual dan audiovisual untuk proses pembelajaran.

Secara umum, terdapat enam komponen literasi dasar, yaitu baca-tulis, numerasi, sains, digital, keuangan, budaya, dan kewarganegaraan. Baca tulis dan numerasi merupakan fondasi utama. Literasi sains mencakup kemampuan menggunakan pengetahuan ilmiah untuk mengenali masalah dan mengambil keputusan berbasis data. Literasi digital meliputi keterampilan menggunakan teknologi. Literasi keuangan berkaitan dengan pengelolaan keuangan yang bijak. Literasi budaya mencerminkan pemahaman terhadap budaya lokal dan nasional, sementara literasi kewarganegaraan menunjukkan kesadaran individu terhadap kebijakan dan kehidupan bernegara.

Berdasarkan penjabaran diatas disimpulkan bahwa literasi untuk siswa sekolah dasar sangat penting untuk membekali mereka dengan keterampilan dasar yang diperlukan dalam kehidupan. Selain kemampuan baca tulis dan numerasi, siswa juga perlu diajarkan literasi sains untuk memahami konsep-konsep dasar ilmu pengetahuan, literasi digital untuk mengakses dan menggunakan teknologi dengan bijak, literasi keuangan untuk mengenal pengelolaan uang, serta literasi budaya dan kewarganegaraan untuk memahami nilai-nilai budaya dan tanggung jawab sebagai warga negara. Penerapan literasi yang menyeluruh pada tingkat dasar membentuk siswa yang tidak hanya cerdas secara akademis, tetapi juga siap menghadapi tantangan di dunia yang terus berkembang.

## **2. Hakikat Literasi Budaya**

Literasi budaya merupakan kemampuan individu dalam memahami, menghayati, dan menerapkan nilai-nilai budaya sebagai cerminan jati diri serta identitas bangsa Indonesia (Hasnadi, 2019). Literasi budaya melibatkan pemahaman, penghargaan, pelestarian, dan praktik nilai-nilai budaya yang mencerminkan ciri khas bangsa. Pemahaman ini menjadi dasar untuk memperkuat rasa kebangsaan sekaligus menjaga keberagaman budaya sebagai aset bangsa.

Literasi budaya menjadikan anak-anak untuk memperluas pemahaman mereka terhadap beragam budaya, baik yang berkembang di lingkungan sekitar maupun yang berasal dari dunia internasional (Hartono, 2022). Pemahaman ini membantu individu untuk menjadi pribadi yang lebih terbuka, toleran, dan mampu beradaptasi dalam masyarakat yang memiliki beragam budaya. Literasi budaya menjadi kebutuhan penting bagi generasi muda dalam menghadapi fenomena disinformasi di era saat ini. Penguasaan budaya lokal dan literasi budaya menuntut pengembangan pembelajaran berbasis budaya lokal.

Literasi budaya berperan penting dalam mendukung perkembangan keterampilan berbahasa. Melalui pengenalan budaya, anak-anak dapat meningkatkan kemampuan berbicara dan menulis, memperkaya kosakata, serta memahami berbagai makna dalam bahasa. (Parapat, 2023). Literasi budaya membantu anak-anak mengasah kemampuan berpikir kritis, yang

sangat dibutuhkan untuk berkomunikasi secara efektif, baik dengan teman sebaya maupun dengan individu dari latar belakang budaya yang beragam. Keterampilan ini penting untuk mendukung interaksi yang lebih baik di lingkungan sosial mereka (Mardiyah, 2019).

Literasi budaya memperluas pemahaman anak-anak tentang dunia, sehingga membantu mereka menjadi peserta didik yang kritis dan terbuka terhadap pemahaman baru. Pembelajaran di sekolah dasar perlu menggabungkan budaya lokal dengan topik yang diajarkan untuk meningkatkan literasi budaya siswa. Pemahaman peserta didik mengenai budaya dapat mengembangkan keterampilan berbahasa yang lebih baik (Sanjaya, (2016). Anak-anak yang mengenal literasi budaya cenderung mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam tentang keberagaman manusia (Yuniar Anggo, 2023). Peserta didik belajar untuk menghargai keberagaman dan memahami kesamaan di antara individu dari berbagai latar belakang budaya, sehingga setiap anak merasa dihormati dan diterima tanpa memandang asal budayanya.

Berdasarkan hasil pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa, literasi budaya adalah kemampuan memahami dan menerapkan budaya sebagai jati diri bangsa meliputi pemahaman, penghargaan, pelestarian, dan praktik nilai-nilai budaya bangsa. Literasi budaya mengembangkan wawasan tentang keberagaman budaya lokal dan global serta meningkatkan sikap terbuka, toleran, dan adaptif pada anak-anak. Pembelajaran berbasis budaya lokal memperkaya keterampilan berbahasa

anak, meningkatkan kemampuan berbicara, menulis, dan memperkaya kosa kata bahasa, mengembangkan keterampilan kritis, membantu anak mengenal perspektif berbeda, serta menghargai perbedaan dalam masyarakat.

## **b. Media Pembelajaran**

### **1. Pengertian Media Pembelajaran**

Kata "medium" berasal dari bahasa Latin yang berarti perantara atau pengantar (Lenggono, 2019). Media pembelajaran berfungsi sebagai sarana untuk menyampaikan pesan atau informasi selama kegiatan belajar, yang bertujuan untuk meningkatkan minat dan fokus siswa. Media ini digunakan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran agar materi dapat disampaikan dengan lebih jelas, efektif, dan efisien (Dwistia, 2022). Media berperan sebagai alat yang menyampaikan informasi, pesan, atau materi pelajaran kepada siswa. Menurut Melinda & Zainil (2023) peserta didik memerlukan perantara atau media pembelajaran dalam proses belajar. Pembelajaran itu sendiri merupakan bentuk komunikasi yang bertujuan untuk menyampaikan pesan dari sumber kepada penerima melalui media tertentu, di mana penerimaan pesan menjadi bagian penting dalam proses komunikasi tersebut (Irmawan, 2018).

Berdasarkan berbagai pendapat tentang media pembelajaran, dapat disimpulkan bahwa media ini adalah sarana atau alat bantu yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi, mendukung proses belajar siswa, dan mencapai tujuan pembelajaran. Media membantu guru

dalam menyampaikan materi secara efektif, serta mendorong interaksi dan komunikasi yang baik antara guru dan siswa. Materi yang disampaikan melalui media harus dapat diterima oleh siswa melalui satu atau lebih indera mereka.

## **2. Pengertian Media Pembelajaran Digital**

Media pembelajaran digital merupakan media yang dirancang untuk menghasilkan konten pembelajaran dalam bentuk audio visual (Mariyah, 2021). Media pembelajaran digital merujuk pada media yang menggunakan teknologi untuk menyediakan pengalaman belajar interaktif, mengejar siswa memahami materi pembelajaran dalam bentuk animasi, audio, video, teks, dan grafik (Nugraheni, 2017). Media pembelajaran digital tepat digunakan untuk pembelajaran menjadi lebih menarik bagi siswa karena prosesnya disesuaikan untuk memperoleh perhatian mereka dengan baik. Pembelajaran menggunakan media digital berperan mendorong kegiatan pembelajaran aktif, konstruksi pengetahuan, eksplorasi dan inkuiri pada peserta didik (Hidayat & Khotimah, 2019).

Perkembangan zaman semakin pesat, teknologi memberikan kesempatan kepada pendidik untuk mengembangkan metode pembelajaran untuk mencapai hasil belajar optimal dan meningkatkan pengetahuan dan keterampilan pribadi pada siswa (Budiarto, 2021).

Berdasarkan pemaparan diatas disimpulkan bahwa media pembelajaran digital memanfaatkan teknologi untuk menciptakan

pengalaman belajar interaktif yang menarik, meningkatkan motivasi, mendorong pembelajaran aktif, serta mengoptimalkan hasil belajar siswa.

### **3. Manfaat Media Pembelajaran**

Menurut Nasution (2019) penggunaan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar memberikan berbagai manfaat. Media dapat membuat pengajaran lebih menarik, sehingga mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Materi pelajaran dapat disampaikan dengan lebih jelas, sehingga memudahkan siswa dalam memahaminya. Penggunaan media juga memungkinkan variasi dalam metode pembelajaran, yang pada akhirnya membantu siswa dalam menguasai tujuan pembelajaran secara lebih optimal.

### **4. Fungsi Media Pembelajaran**

Menurut Tafonao (2018) media pembelajaran memiliki beberapa fungsi penting dalam mendukung proses belajar mengajar. Pertama, media berperan memperjelas pesan yang disampaikan untuk lebih mudah dipahami oleh siswa. Kedua, media mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan indera manusia, misalnya: 1), Mengganti objek yang terlalu besar dengan gambar, video, atau miniatur. 2), Menampilkan objek yang terlalu kecil melalui alat bantu seperti proyektor. 3), Menunjukkan gerakan yang terlalu cepat atau lambat menggunakan teknologi seperti fotografi kecepatan tinggi atau video *timelapse*. 4), Menghidupkan kembali peristiwa masa lalu melalui foto, monumen, atau rekaman video. 5),

Menyederhanakan objek yang rumit, seperti organ tubuh, dengan menggunakan video atau model. Ketiga, penggunaan media yang tepat sesuai kebutuhan memberikan berbagai manfaat, seperti meningkatkan semangat belajar siswa, mendorong respons serta pemikiran kritis, memudahkan belajar mandiri, dan menghasilkan pemahaman yang sama di antara peserta didik. Pendapat tersebut sejalan dengan Puspitarini (2019) mengenai fungsi media pembelajaran, antara lain:

1. Media sebagai sumber belajar peserta didik.
2. Fungsi semantik berkaitan dengan istilah, tanda, symbol, dan kata.
3. Fungsi manipulatif adalah kemampuan media untuk membuat kejadian-kejadian berbagai bentuk kebutuhan, situasi, maksud dan tujuan yang berbeda.
4. Fungsi fiksatif merangkap, menyimpan, dan mengkonstruksi kembali suatu benda atau peristiwa sejarah; memulihkan suatu hal atau peristiwa masa lalu.
5. Fungsi distributif banyak siswa yang dapat mengikuti media yang digunakan untuk proses pembelajaran.
6. Fungsi psikologis, media pembelajaran mempunyai fungsi perhatian, kognitif, afektif, motivasi dan imajinatif.
7. Fungsi sosial budaya, penggunaan media pembelajaran dapat mengatasi hambatan sosial budaya antar siswa dengan kebiasaan adat istiadat, lingkungan dan pengalaman yang berbeda.

Media pembelajaran juga memiliki beberapa fungsi lainnya, diantaranya adalah sebagai berikut (Rizqi & Aghni, 2018):

1. Fungsi Komunikasi

Materi pembelajaran dimanfaatkan untuk memfasilitasi peserta didik dalam mengkomunikasikan proses pembelajaran dengan demikian, kesulitan komunikasi verbal dan kesalahpahaman tidak dialami oleh peserta didik.

2. Fungsi Kebermaknaan

Penggunaan media pembelajaran terletak pada kemampuannya memberikan konteks yang lebih masuk akal dalam proses belajar. Media tidak hanya berfungsi untuk menambah informasi serta mendorong peserta didik untuk mengembangkan kemampuan berpikir analitis dan mendesain, sehingga pembelajaran menjadi lebih mendalam dan bermakna.

3. Fungsi Penyamaan Persepsi

Materi pembelajaran dapat disampaikan kepada semua siswa dengan persepsi atau pemahaman yang seragam.

4. Fungsi Individualisme

Adanya keberagaman latar belakang, pengalaman, ketersediaan materi pendidikan, kebutuhan setiap individu, termasuk preferensi dan gaya belajar yang berbeda-beda dapat terpenuhi.

## **5. Kriteria Memilih Media Pembelajaran**

Selain harus mengetahui fungsi media pembelajaran, seorang tenaga pendidik harus memperhatikan pemilihan media dalam proses pembelajaran, karena pentingnya pemilihan media pembelajaran sangat perlu dilakukan supaya memperoleh hasil yang diharapkan, Adapun kriteria media pembelajaran diataranya sebagai berikut (Sripatmi, 2023) :

1. Menarik minat belajar peserta didik.
2. Materi yang disajikan bermanfaat bagi peserta didik.
3. Sumber belajar relevan dengan kurikulum yang berlaku.
4. Materi yang disampaikan bersifat autentik dan terkini.
5. Terjaminnya keakuratan fakta dan konsep
6. Format penyajian materi terorganisir.
7. Tidak mengandung propaganda.
8. Narasi, gambar, efek, warna, dan lain-lain memenuhi standar.
9. Penggunaan bahasa, simbol ilustrasi sesuai dengan tingkat berpikir siswa.
10. Telah dibuktikan dengan adanya validitas.

Media pembelajaran yang baik akan mudah mendapatkan atau menarik perhatian siswa, guna mengevaluasi keefektifan suatu media pembelajaran (Anindita, 2020). Media yang baik harus memiliki karakteristik sebagai berikut: 1. Memiliki tampilan yang baik dan berfungsi sebagai pemusat perhatian peserta didik pada proses pembelajaran; 2. Memiliki kemampuan memberikan pengalaman kepada siswa agar mudah memahami informasi yang disampaikan guru; 3.

Mudah dimengerti dan dioperasikan oleh penggunanya, dan 4. Memiliki ciri khas dan keunikan serta nilai tambah pada media pembelajaran.

Menurut Chotib (2018) ada beberapa alasan utama mengapa guru memilih media pembelajaran tertentu dalam proses mengajar, alasan tersebut meliputi:

1. Mendemonstrasikannya media agar siswa lebih memahami tujuan dari materi yang disampaikan.
2. Seseorang cenderung merasa lebih nyaman menggunakan media yang sudah akrab baginya. Misalnya, seorang guru yang terbiasa mengajar dengan proyektor akan merasa lebih percaya diri dan efektif ketika tetap menggunakan media tersebut dalam proses pembelajaran.
3. Media pembelajaran digunakan karena mampu memberikan penjelasan yang lebih konkret terhadap materi yang disampaikan, sehingga memudahkan siswa dalam memahami konsep yang diajarkan.
4. Selain itu, guru juga menyadari bahwa media memiliki kemampuan untuk melakukan hal-hal yang mungkin sulit dilakukan secara langsung, seperti menarik perhatian dan minat belajar siswa.

Menurut Khumaidah (2021) berikut adalah kaidah memilih media pembelajaran yang tepat: 1) Efektivitas, media yang dipilih harus tepat untuk mencapai tujuan pembelajaran dan mendukung pencapaian kompetensi siswa, 2) Relevansi, pemilihan media

disesuaikan dengan tujuan, materi pelajaran, karakteristik siswa dan durasi pembelajaran, 3) Efisien, media harus sederhana, ekonomis, namun tetap efektif dalam menyampaikan pesan pembelajaran, 4) Kemudahan, media yang dipilih harus mampu meningkatkan kualitas pembelajaran dan mudah diaplikasikan, 5) Kontekstual, pemilihan media perlu memperhatikan aspek sosial dan budaya yang relevan dengan konteks pembelajaran.

### **C. Media *Wayang Edu Reality***

#### **1. Pengertian Wayang**

Menurut Lisbijanto (2023) wayang merupakan bentuk seni pertunjukan yang menggambarkan kisah tokoh-tokoh kerajaan dalam dunia pewayangan. Ceritanya bersumber dari Mahabharata dan Ramayana. Pertunjukan ini menghadirkan keindahan artistik serta sarat dengan nilai-nilai luhur yang bermakna bagi kehidupan masyarakat serta terkandung ajaran tentang kehidupan, moral, etika, serta berbagai nilai penting lainnya.

Wayang terdiri dari berbagai macam bentuk, di antaranya yaitu 1) wayang wong, 2) wayang kulit, 3) wayang golek, dan 4) wayang klitik. Wayang kulit adalah boneka yang dibuat dari kulit kerbau atau sapi yang diukir, menjadi perwujudan tokoh manusia dan dipertunjukkan dalam bentuk cerita atau teater (Setiawan, 2020). Menurut Sa'adah (2022) Wayang kulit merupakan salah satu hasil industri kreatif yang berperan

dalam menjaga dan melestarikan budaya bangsa Indonesia di tengah arus modernisasi yang terus berlangsung, serta menjadi warisan yang perlu dilestarikan. Penelitian yang dilakukan Tiyas (2022) penelitian berfokus pada media wayang kulit dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran Bahasa Jawa di sekolah. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media ini dapat diterapkan secara efektif dalam proses pembelajaran, dengan penyesuaian terhadap berbagai aspek yang mendukung keberhasilan kegiatan belajar mengajar.

Pengenalan tokoh-tokoh wayang sangat penting untuk diajarkan kepada anak-anak, karena wayang menggambarkan kehidupan manusia dan dapat menjadi bahan pembelajaran yang baik bagi siswa (Nurlaili, 2016). Karakter tokoh wayang secara umum menyampaikan pesan melalui nama dan sifat yang melekat pada masing-masing tokohnya, mencerminkan kepribadian dan nilai yang ingin disampaikan kepada penonton. Narimo (2017) karakter tokoh wayang tercermin dari tata rias wajah, termasuk alis, mata, hidung, dan mulut, yang menggambarkan nilai-nilai seperti religius, jujur, bertanggung jawab, cinta damai, bersahabat, bijaksana, optimis, komunikatif, dan demokratis. Pada cerita wayang, terdapat lima tokoh protagonis utama yang dikenal sebagai Pandawa, yaitu Yudhistira, Werkudara, Arjuna, Nakula, dan Sadewa, masing-masing dengan karakteristik yang khas. Berikut adalah tokoh dan karakter wayang Pandhawa Lima menurut (Arif, 2021).

1. Yudhistira digambarkan sebagai sosok yang bijaksana, bermoral tinggi, tidak pernah berdusta, tidak memiliki musuh, dan mudah memaafkan.
2. Werkudara atau Bima dikenal sebagai tokoh yang pemberani, bertubuh tinggi dan kuat, berwajah sangar, namun berhati baik. Ia juga identik dengan senjata khas berupa gada.
3. Arjuna dikenal sebagai tokoh yang cerdas, teliti, sopan, dan memiliki kepedulian tinggi terhadap yang lemah. Ia gemar menjelajah untuk mencari ilmu dan berguru, serta memiliki sifat santun dan hati-hati dalam bertindak.
4. Nakula digambarkan sebagai sosok paling tampan di antara saudara-saudaranya, rajin bekerja, serta memiliki sikap hormat dan setia dalam melayani kakak-kakaknya. Karakter Nakula menunjukkan pribadi yang jujur, patuh, penyayang, tahu berterima kasih, dan dapat diandalkan.
5. Sadewa, saudara kembar Nakula, memiliki sifat tekun dan bijak, unggul dalam pengetahuan tentang ilmu perbintangan, serta dipercaya karena kemampuannya menjaga rahasia dengan sangat baik.

Pengenalan tokoh wayang kepada siswa sekolah dasar memiliki peran penting. Pertama, wayang merupakan bagian dari warisan budaya Indonesia yang perlu dilestarikan oleh generasi muda. Kedua, wayang juga termasuk dalam materi pembelajaran Bahasa Jawa di sekolah. Ketiga,

rendahnya minat siswa terhadap cerita wayang menjadi tantangan tersendiri. Keempat, cerita wayang mengandung banyak nilai moral yang dapat dijadikan pedoman hidup. Dua alasan terakhir menjadi dasar pentingnya pengenalan ini, karena melalui cerita wayang, siswa dapat memahami dan mengambil amanat dari nilai-nilai kehidupan yang disampaikan.

Berdasarkan hasil penelitian dan pendapat para ahli, disimpulkan bahwa wayang merupakan seni pertunjukan tradisional, wayang berperan dalam pembelajaran khususnya bahasa Jawa, karena mampu mengajarkan nilai moral, etika, dan karakter baik. Pengenalan tokoh wayang kepada generasi muda penting untuk melestarikan budaya dan meningkatkan minat terhadap nilai-nilai yang terkandung di dalamnya.

## **2. Pengertian *Edu Reality***

Media pembelajaran *Edu Reality* berasal dari dua kata, yaitu "Edu" singkatan dari "*Education*" (Pendidikan), yang merujuk pada aspek pembelajaran, pengembangan pengetahuan, atau pengalaman edukatif, sedangkan "*Reality*" berarti "Realitas" atau kenyataan, mengacu pada hal-hal nyata yang mendekati kenyataan. Media ini dinamakan *Edu Reality*, yang diambil dari konsep teknologi pembelajaran terkini, yaitu *Augmented Reality*. *Augmented Reality* (AR) adalah salah satu inovasi teknologi yang telah diterapkan di berbagai aspek kehidupan modern, termasuk dalam bidang pendidikan (Prayitno, 2024). Teknologi ini mengintegrasikan informasi dari dunia nyata dengan elemen-elemen virtual yang dirancang

melalui perangkat digital. *Augmented Reality* mampu menciptakan pengalaman belajar yang mendalam dan interaktif bagi penggunanya (Surya Wijaya & Putranto, 2024). Konsep atau pendekatan dalam pendidikan ini memanfaatkan teknologi realitas untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif.

Berdasarkan pengertian di atas, *Edu Reality* adalah media pembelajaran inovatif yang terinspirasi oleh konsep teknologi *Augmented Reality*, bertujuan untuk menciptakan pengalaman belajar yang mendalam dan interaktif. Penggunaan media ini sebagai alat penyampaian materi pembelajaran melalui simulasi dan visualisasi membantu siswa memahami konsep dengan lebih baik, menyenangkan, mudah diingat, serta memberikan penguatan pengalaman belajar berbasis teknologi di era modern.

### **C. *Augmented Reality***

*Augmented Reality* merupakan teknologi yang mengintegrasikan objek dua dimensi atau tiga dimensi ke dalam lingkungan nyata (Mufida, 2018). Penggunaan *Augmented Reality* menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan memungkinkan pengamatan objek dari berbagai sudut. Variasi media pembelajaran mendorong pengembangan media berbasis konsep kemudahan, menyenangkan, dan visual. Media pembelajaran *Wayang Edu Reality* berbasis *Augmented Reality* dikembangkan untuk menghadirkan bentuk wayang secara digital.

*Augmented Reality* memiliki aspek hiburan yang mendorong peningkatan minat peserta didik dalam belajar (Mustaqim, 2016). Penggunaan *Augmented Reality* membantu meningkatkan daya tarik bagi siswa, siswa mampu terhindar dari rasa jenuh dan bosan. Menurut Putri & Wiguna (2020) *Augmented Reality* menjadi alternatif untuk memperoleh pengetahuan yang lebih nyata dan komprehensif. Manfaat lain yang dihasilkan mencakup pembelajaran yang lebih modern melalui teknologi yang sesuai dengan perkembangan zaman. Mukmin Bagus (2018) menyebutkan multimedia interaktif dipilih untuk mengoptimalkan potensi teknis yang tersedia dan memberikan inovasi pembelajaran yang lebih efektif bagi siswa, serta mengurangi kesalahan siswa saat memahami konsep materi pembelajaran secara tepat.

Berdasarkan pendapat para ahli, *Augmented Reality* adalah teknologi yang mengintegrasikan objek dua atau tiga dimensi ke dalam lingkungan nyata. Media pembelajaran *Wayang Edu Reality* berbasis *Augmented Reality* menghadirkan bentuk wayang secara digital membantu mengurangi kejenuhan siswa, meningkatkan daya tarik pembelajaran, dan memberikan pengetahuan yang lebih nyata.

Media pembelajaran *Wayang Edu Reality* berbasis *Augmented Reality* dirancang untuk mendukung pembelajaran dan meningkatkan minat belajar siswa. Teknologi ini, sering digunakan dalam permainan, kini dimanfaatkan sebagai media pembelajaran Bahasa Jawa materi Silsilah Wayang. Inovasi *Augmented Reality* pada pembelajaran membuat

siswa dapat berinteraksi langsung dengan visualisasi wayang, memungkinkan guru menjelaskan materi tanpa membawa objek fisik. Media membantu siswa memahami bentuk dan karakteristik wayang secara mendalam dan interaktif, menjadikan proses pembelajaran lebih menarik dan mudah dipahami.

Pemilihan teknologi *Augmented Reality* merupakan pilihan tepat sebagai media pembelajaran karena mampu menghadirkan interaktivitas yang menarik dan praktis. Teknologi ini merangsang pemikiran kritis peserta didik dalam menyelesaikan suatu permasalahan, menjadikannya media yang efektif dalam proses pembelajaran (Mustaqim, 2016). *Augmented Reality* mempermudah siswa memahami materi dengan akses yang fleksibel dan efisien melalui *smartphone*. Media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* membutuhkan perangkat pendukung tertentu dan harus tetap berpedoman pada prinsip-prinsip utama, yaitu: 1) Pengintegrasian dunia nyata dengan dunia virtual, 2) Berjalannya *Augmented Reality* secara interaktif dalam waktu nyata (*real time*), 3) Adanya keterhubungan antar objek tiga dimensi.

*Augmented Reality* sebagai media edukasi siswa sekolah dasar untuk mengenali atau mengidentifikasi bentuk objek di sekitar dengan tampilan dua dimensi maupun tiga dimensi. Teknik ini mendukung keterampilan observasi siswa dan dapat digabungkan dengan animasi menarik, realistis, serta interaktif. Kombinasi tersebut meningkatkan aspek hiburan yang mampu menarik minat belajar siswa dan membuat

pembelajaran lebih menyenangkan. Media berbasis AR memberikan pengalaman belajar lebih mendalam, sehingga siswa dapat memahami materi dengan lebih efektif.

## **B. Kajian Penelitian Yang Relevan**

1. Penelitian dari Jahi (2024) penerapan media pembelajaran yang berbasis *Augmented Reality* bantuan *Assemblr Edu* di kelas V UPT SDN 73 Sudu, Kecamatan Alla, Kabupaten Enrekang, menunjukkan hasil yang sangat positif. Efektivitasnya terlihat dari perbedaan signifikan dalam pencapaian hasil belajar antara kelas yang menggunakan media ini dan kelas yang tidak menggunakan media. Temuan ini mengindikasikan bahwa media berbasis *Augmented Reality* melalui *Assemblr Edu* memiliki potensi besar untuk meningkatkan kualitas dan efektivitas proses pembelajaran di tingkat sekolah dasar.
2. Penelitian terkait pengembangan media interaktif *Assemblr Edu* berbasis *Augmented Reality* sebagai upaya peningkatan literasi oleh (Sutrisno, 2024) Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *Augmented Reality* dengan aplikasi *Assemblr Edu* berdampak positif pada peningkatan literasi sains siswa MI Madinatul Ulum Pasinan Baureno Bojonegoro. Efektivitas media ini tercermin dari peningkatan rata-rata nilai siswa sebesar 38% antara pre-test dan post-test. Selain itu, uji hipotesis menunjukkan nilai signifikansi

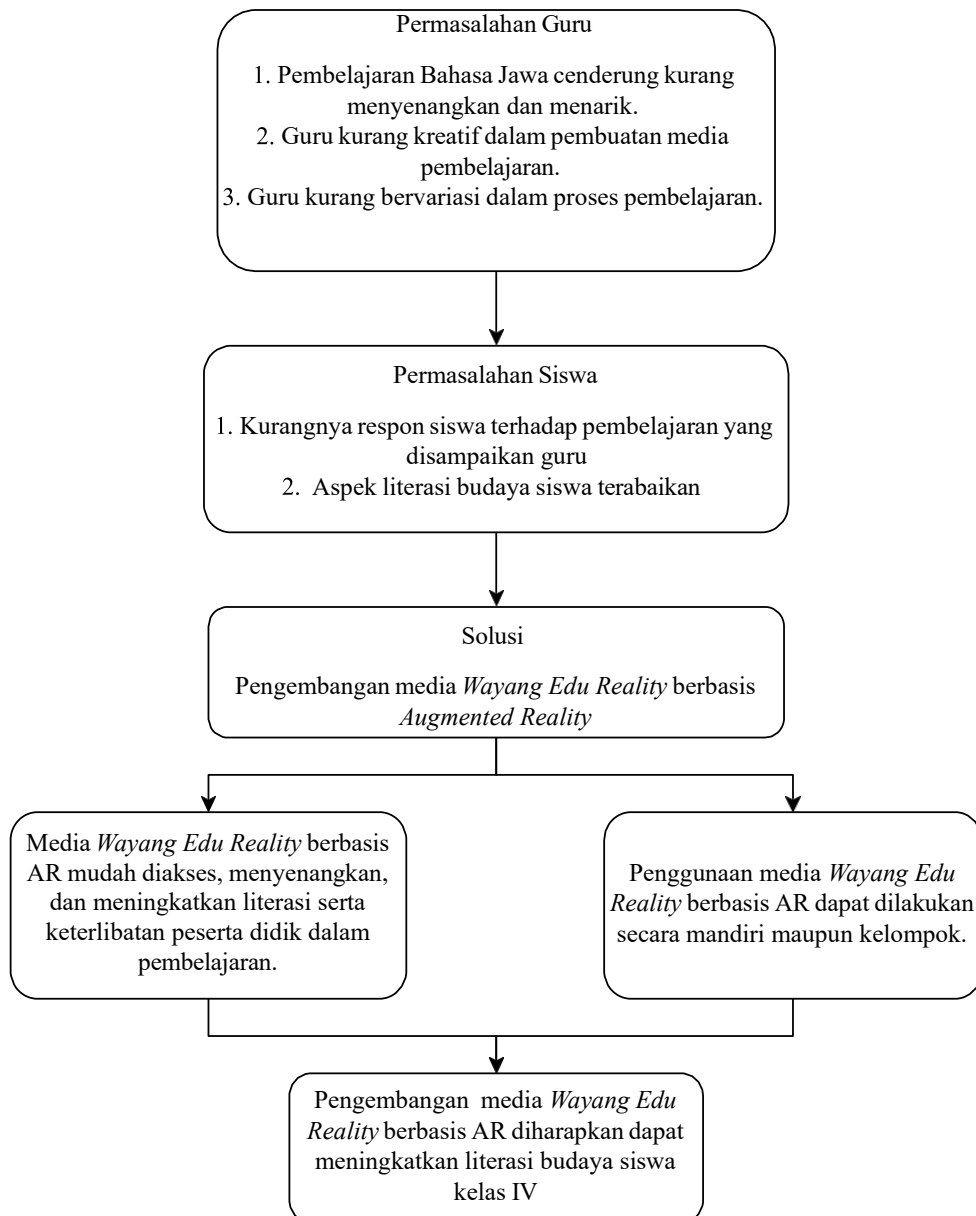
0,000, yang lebih kecil dari alpha 0,05, sehingga hipotesis penelitian diterima.

### C. Kerangka Berpikir

Penelitian ini bertujuan menciptakan *Wayang Edu Reality* yang memanfaatkan teknologi *Augmented Reality*. Media ini dirancang untuk meningkatkan literasi budaya siswa kelas IV sekolah dasar. *Wayang Edu Reality* digunakan sebagai alat bantu dalam menyampaikan materi tentang Silsilah Wayang dalam mata pelajaran Bahasa Jawa. *Wayang Edu Reality* berfungsi meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Media ini membantu guru membuat proses belajar menjadi lebih bermakna, menyenangkan, dan mudah diingat. Sifatnya yang interaktif memudahkan siswa untuk mengakses dan menggunakan media ini, baik secara individu maupun berkelompok. Penggunaan *Wayang Edu Reality* diharapkan mampu menumbuhkan partisipasi aktif siswa dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

*Wayang Edu Reality* dirancang untuk menyampaikan materi secara menarik dan inovatif. Penggunaan *Augmented Reality* memberikan pengalaman belajar yang lebih hidup. Siswa dapat melihat representasi digital wayang yang memberikan informasi secara visual dan interaktif. Pemanfaatan media ini mendukung peningkatan pemahaman siswa terhadap budaya tradisional melalui cara yang modern. Media ini tidak hanya mengakomodasi kebutuhan belajar siswa, tetapi juga mendukung guru dalam menyampaikan materi yang kompleks. *Wayang Edu Reality* membantu menghidupkan pembelajaran tentang silsilah

wayang, diharapkan siswa lebih antusias memahami materi yang disampaikan. Penelitian ini berfokus pada pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi yang bertujuan mengintegrasikan elemen tradisional dan digital secara harmonis.



**Gambar 2. 1** Kerangka Berpikir