

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah semua pengetahuan yang dipelajari sepanjang hidup manusia tak terkecuali di dalam tempat dan kondisi apapun. Pendidikan memberi pengaruh positif kepada setiap pertumbuhan makhluk hidup secara individu.¹ Pendidikan juga didukung oleh nilai-nilai karakter yang ditanamkan kepada peserta didik. Hal ini sesuai dengan pendapat Ki Hajar Dewantara yang mengartikan pendidikan sebagai sebuah usaha untuk memajukan perkembangan budi pekerti (kekuatan moral dan karakter), daya pikir (akal budi), serta tubuh anak, dalam rangka kesempurnaan hidup dan sesuai dengan dunia yang dilaluinya.² Pendidikan karakter juga dapat dipengaruhi dari peranan pada kearifan lokal dimana kebiasaan-kebiasaan anak akan terbentuk dari hal yang sering mereka lakukan. Kearifan lokal dapat menjadi benteng jati diri anak agar tidak tergerus oleh perkembangan zaman. Penanaman nilai melalui pembiasaan dilakukan agar siswa dapat memiliki rasa toleransi pada agama yang tidak dianutnya, menghargai sesama manusia, saling mencintai, dan lain sebagainya. Selain itu pendidikan karakter di sekolah dasar juga wajib melestarikan kearifan lokal dan budaya daerah yang dimiliki. Melalui

¹ Dian Permana and Hisam Ahyani, "Implementasi Pendidikan Islam Dan Pendidikan Multikultural Pada Peserta Didik," *Jurnal Tawadhu* 4, no. 1 (2020): Hal. 997.

² Natasya Febriyanti, "Implementasi Konsep Pendidikan Menurut Ki Hajar Dewantara," *Jurnal Pendidikan Tambusai* 5, no. 1 (2021): Hal. 1633.

kearifan lokal siswa dapat melestarikan, menjaga, dan mencintai warisan leluhur yang ditinggalkan kepada generasi penerusnya. Pelestarian budaya daerah bisa dengan mempelajari budaya pada daerah tersebut, napak tilas pada peninggalan sejarah, serta pemanfaatan teknologi untuk memperkenalkan budaya daerah pada ajang internasional.³ Hal ini juga berkaitan dengan tujuan pada pendidikan sekolah dasar.

Tujuan pendidikan yaitu seorang yang lebih dewasa diharapkan dapat mengajarkan dan memberikan contoh teladan, pembelajaran, pengarahan, pengembangan sopan santun, budi pekerti serta dapat menggali kemampuan peserta didik secara individu.⁴ Teori yang mendukung pada tujuan pembelajaran yakni teori perkembangan moral oleh Kohlberg menyatakan bahwa pembelajaran berpusat pada peserta didik, memanfaatkan pengalaman nyata serta merangsang pemikiran kritis dan kreatif. Hal ini tertuang dalam hukum yang mengatur tentang adanya pendidikan di Indonesia Undang-Undang nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional.⁵ Bahwa tujuan pendidikan merupakan suatu gambaran dari sebuah proses dalam pembelajaran.

Proses pembelajaran merupakan hubungan interaksi antara pendidik dan peserta didik yang digunakan pada suatu lingkungan belajar. Proses pembelajaran ditunjang dengan beberapa aspek. Menurut Lev Vygotsky dalam teorinya yaitu konstruktivisme menyatakan bahwa pada proses

³ Daroe Iswatiningsih, "Penguatan Pendidikan Karakter Berbasis Nilai-Nilai Kearifan Lokal Di Sekolah," *Satwika: Kajian Ilmu Budaya Dan Perubahan Sosial* 3, no. 2 (2019): Hal. 156.

⁴ Heru Nurgiansah, "Filsafat Pendidikan," 2021, Hal. 135.

⁵ Rizky Rinaldy Inkiriwang, "Kewajiban Negara Dalam Penyediaan Fasilitas Pendidikan Kepada Masyarakat Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional," *Lex Privatum* 8, no. 2 (2020): Hal. 34.

pembelajaran di kelas peserta didik dapat aktif dalam memecahkan masalah pada dunia nyata dan melakukan eksperimen untuk menciptakan lebih banyak pengetahuan sehingga pemahaman terhadap suatu hal dapat berubah seiring dengan konsep yang mereka pelajari. Hal yang menunjang pada proses pembelajaran yaitu interaksi peserta didik dengan pengajar, sumber belajar yang memadai, fasilitas di sekolah yang mendukung dalam pembelajaran, sumber belajar yang efektif, serta media pembelajaran yang menarik sehingga peserta didik termotivasi dan terinovasi untuk membuat sesuatu yang baru.

Media pembelajaran adalah jembatan dalam proses pembelajaran antara pendidik dengan peserta didik yang memberi informasi dan menyalurkan pesan sehingga proses pembelajaran dapat tercipta secara efektif dan efisien. Media memiliki peran penting dalam menunjang keberhasilan dalam pembelajaran yang dilaksanakan. Media merupakan alat bantu peserta didik untuk memahami materi yang belum dipahami, media pembelajaran juga dapat mempermudah guru dalam menjelaskan dan menyampaikan materi yang sulit dipahami oleh siswa dengan berbagai bentuk seperti permainan dan sebagainya.⁶ Berbagai media yang dipakai dalam pembelajaran antara lain media audio, visual, audio visual, lingkungan yang dijadikan media oleh pendidik, dan salah satu media pembelajaran yang digunakan dalam teknologi terbaru yaitu media *augmented reality*.

⁶ Utomo Dananjaya, *Media Pembelajaran Aktif* (Nuansa cendekia, 2023), Hal. 35.

Media *augmented reality* merupakan media yang dapat digunakan pendidik untuk menunjang keberhasilan dalam pembelajaran. Media ini mampu menggabungkan keadaan nyata dan keadaan maya yang ditampilkan secara *realtime* (respon yang dihasilkan oleh sistem dengan batas waktu yang telah ditentukan).⁷ Menurut George Siemens dan Stephen Downes dalam teorinya yaitu konektivisme yang menjadi teori pembelajaran bagi era digital masa kini menyatakan bahwa pembelajaran melalui jaringan dan koneksi informasi dapat diperoleh dalam konteks *augmented reality*. Peserta didik dapat terhubung dengan informasi secara *realtime*. Teknologi *augmented reality* ini merekomendasikan inovasi dan kemudahan bagi penggunaanya. Media *augmented reality* merekomendasikan pendekatan baru pada pendidikan di Indonesia untuk mengembangkan pemahaman konsep dan daya kritis pada peserta didik. Media ini memungkinkan peserta didik untuk belajar secara abstrak seperti bentuk tiga dimensi yang sulit dipahami menggunakan buku pembelajaran saja. Salah satu mata pelajaran yang dapat dikembangkan oleh media ini yaitu pembelajaran berbasis kearifan lokal. Pada masyarakat yang tinggal di Jawa Tengah dan Jawa Timur pembelajaran pendidikan yang menghubungkan kearifan lokal dengan peserta didik yakni mata pelajaran bahasa jawa.⁸

⁷ Indah Purnama Sari, Ismail Hanif Batubara, and Mhd Basri, "Pengenalan Bangun Ruang Menggunakan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran," *Hello World Jurnal Ilmu Komputer* 1, no. 4 (2023): 209–15.

⁸ Yeka Hendriyani et al., "Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Inovatif Di Era Revolusi Industri 4.0," *Jurnal Teknologi Informasi Dan Pendidikan* 12, no. 2 (2019): Hal 65.

Mata pelajaran bahasa jawa diaplikasikan di sekolah dasar dengan tujuan menerapkan dan melestarikan jati diri kebudayaan masyarakat jawa di Indonesia. Pada penerapannya mata pelajaran bahasa jawa mengandung nilai moral dan karakter yang berhubungan dengan unggah ungguh dan sopan santun dalam berkomunikasi dengan orang lain. Mata pelajaran bahasa jawa dalam pembelajaran di sekolah dasar juga mempelajari aksara jawa, cara berbahasa dengan baik dan benar kepada lawan bicara, tembang jawa, kesenian jawa serta tokoh pewayangan jawa.⁹ Dalam mata pelajaran bahasa jawa tokoh pewayangan juga sangat ditekankan pada pembelajarannya karena pada zaman ini banyak peserta didik yang gemar dan menyukai karakter *superhero* dari luar negeri seperti *batman*, *superman*, *captain america*, *captain marvel* dan masih banyak lagi. Sehingga peserta didik tidak tahu bahwa pada kebudayaan lokal juga mempunyai tokoh-tokoh pahlawan super yakni pandowo serta musuhnya kurowo yang tak kalah bagus dengan tokoh *superhero* luar negeri. Masih banyak peserta didik yang tidak mengetahui siapa saja tokoh dalam pewayangan jawa, bagaimana karakter yang diperankan tokoh tersebut, dan tauladan apa saja yang bisa dipetik oleh peserta didik dalam karakter tokoh pewayangan jawa tersebut. Hal ini juga dialami MI Miftahunnajah Sumberasri yang mana peserta didiknya juga kurang memahami materi pandowo dan kurowo.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV di MI Miftahunnajah Sumberasri diperoleh data bahwa peserta didik kelas empat

⁹ Umi Nadhiroh, "Peranan Pembelajaran Bahasa Jawa Dalam Melestarikan Budaya Jawa," *JISABDA: Jurnal Ilmiah Sastra Dan Bahasa Daerah, Serta Pengajarannya* 3, no. 1 (2021): Hal 5.

kurang maksimal dalam memahami mata pelajaran bahasa jawa terutama materi wayang pandowo lan kurowo. Banyak siswa yang belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 75. Kira-kira 80% peserta didik masih mendapatkan nilai di bawahnya. Beliau memaparkan kurangnya pemahaman tentang materi wayang pandowo lan kurowo dikarenakan proses belajar mengajar yang menggunakan metode ceramah terkait materi pandowo lan kurowo dan guru masih menggunakan satu buku saja yaitu buku LKS menjadikan peserta didik masih kesulitan dalam pembelajaran bahasa jawa terutama materi wayang pandawa.¹⁰ Berdasarkan permasalahan tersebut maka peneliti perlu mengembangkan media ini yaitu buku bergambar dengan teknologi *Augmented Reality*.

Berikut adalah rincian permasalahan yang ditemui oleh peneliti pada MI Miftahunajah Sumberasri khususnya pada kelas IV (1) Pelajaran wayang pandawa lan kurawa dianggap susah oleh peserta didik dikarenakan kurang memahami gambar dan karakteristik tokoh wayang pandawa lan kurawa. (2) Pada pembelajaran materi wayang pandawa lan kurawa guru hanya memakai satu metode saja yaitu metode ceramah. (3) Pada pembelajaran bahasa jawa materi wayang pandawa lan kurawa, guru hanya terpaku pada satu buku yaitu buku LKS. (4) Kurang adanya media atau alat peraga yang mendukung proses pembelajaran pada pembelajaran wayang materi pandawa lan kurawa.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, peneliti membuat pembaruan pengembangan media buku bergambar dengan teknologi

¹⁰ Mahfud, "Wawancara Pribadi Dengan Guru Mata Pelajaran Bahasa Jawa Kelas IV MI Miftahunnajah Sumberasri," September 16, 2024.

augmented reality dalam pendidikan. Media ini dibuat berdasarkan penelitian terdahulu dengan pengembangan media berbasis *augmented reality* dalam pendidikan. Beberapa penelitian terdahulu yang membahas tentang teknologi berbasis *augmented reality* dalam pendidikan oleh Riadi Dkk, Hendri dan Ika, Kusuma Dkk, berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa teknologi *augmented reality* pada penelitian digunakan dalam materi aksara jawa mata pelajaran bahasa jawa sehingga penelitian ini adalah hasil pengembangan pada penelitian sebelumnya yang mana pada penelitian ini menggunakan materi tokoh pewayangan. Oleh karena itu media ini ditawarkan oleh peneliti dengan tujuan agar hasil belajar pada siswa kelas IV di MI Miftahunajah Sumberasri dapat meningkat. Media ini dapat memudahkan peserta didik dalam mengenal tokoh wayang pandowo lan kurowo karena media ini berbasis buku bergambar dengan menggunakan teknologi *augmented reality* dimana siswa dapat melihat gambar dua dimensi pada buku dan tiga dimensi ketika buku *discan* menggunakan aplikasi khusus yang tersedia untuk buku tersebut. Penulis menggunakan teknologi *augmented reality* dengan harapan peserta didik dapat belajar hal baru dalam mengenal tokoh pewayangan khususnya pandowo lan kurowo dengan mudah secara tiga dimensi pada layar *smartphone* masing-masing. Media ini dapat digandakan dan digunakan oleh setiap peserta didik didalam kelas. Dengan adanya penelitian ini, diharapkan peserta didik mampu mempelajari tokoh wayang pandawa lan kurawa dengan mudah secara efektif dan menarik. Penelitian ini berjudul “Pengembangan Media Buku Bergambar dengan Teknologi *Augmented*

Reality Materi Pandowo lan Kurowo untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Jawa Siswa Kelas IV MI Miftahunnajah Sumberasri Blitar.”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas penelitian ini dilakukan pada materi pandowo lan kurowo, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana prosedur pengembangan media buku bergambar dengan teknologi *augmented reality* pada peserta didik kelas IV di MI Miftahunnajah Sumberasri ?
2. Bagaimana kelayakan media media buku bergambar dengan teknologi *augmented reality* pada peserta didik kelas IV di MI Miftahunnajah Sumberasri ?
3. Bagaimana keefektifan media buku bergambar dengan teknologi *augmented reality* dalam meningkatkan hasil belajar pada peserta didik kelas IV di MI Miftahunnajah Sumberasri ?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan dari rumusan masalah yang ada, maka tujuan diadakan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui prosedur pengembangan media buku bergambar dengan teknologi *augmented reality* pada peserta didik kelas IV di MI Miftahunnajah Sumberasri.
2. Untuk mengetahui kelayakan media media buku bergambar dengan teknologi *augmented reality* pada peserta didik kelas IV di MI Miftahunnajah Sumberasri.

3. Untuk mengetahui keefektifan media buku bergambar dengan teknologi *augmented reality* dalam meningkatkan hasil belajar pada peserta didik kelas IV di MI Miftahunnajah Sumberasri.

D. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Adapun spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut :

1. Media buku bergambar dengan teknologi *augmented reality* berbentuk buku.
2. Jenis kertas yaitu A5.
3. Jumlah halaman pada buku bergambar beserta cover depan dan belakang sebanyak 52 lembar.
4. Ukuran kertas 15 cm X 21 cm.
5. Pada halaman pertama berisi sampul.
6. Pada halaman kedua berisi daftar isi.
7. Pada halaman ketiga berisi capaian pembelajaran mata pelajaran bahasa jawa materi pandowo lan kurowo.
8. Pada halaman keempat berisi tutorial cara mengunduh aplikasi tiga dimensi
9. Pada halaman selanjutnya hingga akhir berisi materi wayang pandowo lan kurowo.
10. Media buku bergambar dengan teknologi *augmented reality* berisi :
 - a. Gambar pandowo lan kurowo beserta penjelasannya
 - b. Pada setiap lembar akan terdapat satu tokoh, penjelasan tentang tokoh , dan karakter tokoh pandowo lan kurowo tersebut.

- c. Di setiap lembar buku bergambar tersebut, bisa di scan pada aplikasi atau web yang tersedia khusus untuk menampilkan gambar berbentuk tiga dimensi pada *smartphone*.
11. Media buku bergambar dengan teknologi *augmented reality* menampilkan gambar berbentuk dua dimensi pada buku bergambar dan menampilkan gambar tiga dimensi pada *smartphone* yang telah di scan didalam buku serta sudah bersama penjelasan yang rinci mengenai tokoh pandowo lan kurowo di setiap lembarnya.
12. Media buku bergambar dengan teknologi *augmented reality* ini sangat awet digunakan karena berbentuk buku yang dapat diedarkan serta dengan menggunakan teknologi tiga dimensi yang ditampilkan pada *smartphone*.
13. Media buku bergambar dengan teknologi *augmented reality* ini dapat digandakan dan dimainkan oleh setiap peserta didik di kelas IV sekolah dasar yang telah diteliti.

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Adapun pentingnya penelitian dan pengembangan pada media yang dikembangkan ini adalah sebagai berikut :

1. Secara teoritis, penelitian dan pengembangan ini diharapkan mampu memberikan sumbangsih pemikiran bagi inovasi media pembelajaran dalam keilmuan, kearifan lokal dan budaya daerah yang dimiliki.
2. Secara praktis penelitian dan pengembangan ini diharapkan mampu memberikan manfaat bagi beberapa pihak diantaranya yaitu:
 - a. Bagi Peserta Didik

Media buku bergambar dengan teknologi *augmented reality* ini akan memiliki peran yang penting untuk melatih kemampuan peserta didik dalam mengenal tokoh, memahami karakter, dan mencintai kebudayaan jawa yang telah terlupakan melalui mata pelajaran bahasa jawa materi pandowo lan kurowo.

b. Bagi Pendidik

Media buku bergambar dengan teknologi *augmented reality* ini dapat memudahkan guru sebagai fasilitator terhadap proses belajar siswa. yang mana guru hanya mengarahkan dan membimbing serta tempat bertanya jika peserta didik kurang memahami media yang disajikan, selebihnya peserta didik yang akan bergiat dalam penggunaan media tersebut.

c. Bagi Sekolah

Sebagai sarana dan masukan kepada kepala sekolah dalam meningkatkan hasil belajar siswa agar pembelajaran terasa menyenangkan dan siswa dapat memahami materi dengan baik.

d. Bagi Peneliti

Sebagai pengalaman baru dalam menciptakan Media buku bergambar dengan teknologi *augmented reality* dalam menunjang keberhasilan proses pembelajaran. Terkhusus materi bahasa jawa yaitu tokoh wayang pandowo lan kurowo pada peserta didik kelas IV MI Miftahunajah Sumberasri.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

1. Asumsi penelitian dan pengembangan
 - a. Pengembangan media buku bergambar dengan teknologi *augmented reality* ini dapat digunakan pada pembelajaran disekolah karena tidak dibutuhkan media lain sebagai penunjang media buku bergambar tersebut.
 - b. Pengembangan media buku bergambar dengan teknologi *augmented reality* untuk meningkatkan hasil belajar pada peserta didik kelas IV sekolah dasar.
 - c. Pengembangan media buku bergambar dengan teknologi *augmented reality* sangat mudah digunakan untuk mengenal dan mempelajari beberapa tokoh pewayangan pandowo lan kurowo.
2. Keterbatasan penelitian dan pengembangan
 - a. Media pengembangan buku bergambar dengan teknologi *augmented reality* ini hanya dapat digunakan pada materi bahasa jawa pandowo lan kurowo. Media ini dapat digunakan secara tiga dimensi menggunakan *smartphone* yang mana tidak semua sekolah memperbolehkan akses *smartphone* kepada peserta didiknya.

G. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu dimaksud untuk menghindari adanya kesamaan dalam penelitian. Penelitian tentang pengembangan media buku bergambar dengan teknologi *augmented reality* telah telah banyak dilakukan baik

diwujudkan dalam bentuk jurnal maupun skripsi, antara lain sebagai berikut:

1. Penelitian tentang “Penerapan *Augmented Reality* sebagai Media Pembelajaran Wayang Kulit untuk Siswa Sekolah Dasar”¹¹ penelitian ini ditulis oleh Syahlia Iqbal Nurhidayat, Novian Adi Prasetyo, dan Cepi Ramdani. Hasil dari penelitian ini yaitu penelitian ini menggunakan aplikasi dengan teknologi *augmented reality* yang dapat digunakan oleh peserta didik jenjang sekolah dasar sebagai opsi media pembelajaran wayang kulit materi pandawa dan punakawan. Penulis menggunakan metode *black box testing* sebagai metode pengujian dalam aplikasi. Pengujian pada penelitian ini menggunakan beberapa aspek diantaranya penulis menggunakan pengujian fungsional aplikasi yang memperoleh hasil skor 96,7%, pengujian pada jarak kamera dengan hasil akhir 64%, pengujian pada sudut kamera yang mencapai 80%, dan skor 100% pengujian pada intensitas cahaya.
2. Penelitian tentang “Penerapan Teknologi *Augmented Reality* sebagai Media Pembelajaran Aksara Jawa untuk Siswa kelas III di SDN Jenang 1”.¹² Penelitian ini ditulis oleh Riadi Windika, Novian Adi Prasetyo, dan Shintia Dwi Alike. Hasil dari penelitian ini yaitu penulis menggunakan metode *waterfall* pada aplikasi pembelajaran bahasa Jawa dengan pengembangan *augmented reality* jenis *marker based tracking*. Penulis

¹¹ Novian Adi Prasetyo, Syahlia Iqbal Nurhidayat, and Cepi Ramdani, “Penerapan Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran Wayang Kkukur untuk Siswa Sekolah Dasar,” *JIKA (Jurnal Informatika)* 7, no. 3 (2023): Hal. 309-315.

¹² Riadi Windika, Novian Adi Prasetyo, and Shintia Dwi Alike, “Penerapan Teknologi Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Aksara Jawa Untuk Siswa Kelas 3 Di SDN Jenang 01,” *JITCE (Journal of Information Technology and Computer Engineering)* 6, no. 02 (2022): Hal, 40-43.

menjelaskan bahwa aplikasi akan menampilkan video pada layar *smartphone* yang isinya materi pembelajaran aksara jawa. Penulis menggunakan metode *Black Box Testing* sebagai metode pengujian dalam aplikasi. Beberapa aspek yang presentasi yang diuji penulis antara lain aspek fungsional dengan presentasi sebesar 99,7%, pengujian jarak pada kamera dengan presentase hasil 66,25%, pengujian sudut kamera dengan hasil presentase 75%, pengujia pada intensitas cahaya memperoleh hasil 100%. hasil keseluruhan pada *uji usability* yaitu 71,54 yang menandakan bahwa tergolong pada kategori baik, dengan perolehan hasil skala nilai kategori C, dan mendapat rentang akseptabilitas dengan kategori yang dapat diterima.

3. Penelitian tentang ” Penerapan Teknologi *Augmented Reality* Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Pengenalan Aksara Jawa di SDN 1 Sidorejo Ponorogo”.¹³ Penelitian ini ditulis oleh Fita Endah Eka Kusuma W, Moh. Bhanu Setyawan, dan Ismail Abdurrozzaq Zulkarnain. Hasil dari penelitian ini yaitu penulis menggunakan model atau prosedur *waterfall* dengan proses pengembangan yang dimulai dari analisis kebutuhan, *design*, *coding*, *testing*, dan *maintenance*. Penggunaan aplikasi *augmented reality* di SDN Sidorejo Sukorejo Ponorogo ini sangat mendukung pemahaman peserta didik dalam mengenal bentuk aksara jawa secara visual. Aplikasi ini juga sebagai media pembelajaran interaktif yang dapat dibuktikan pada hasil

¹³ Fita Endah Eka Kusuma, Moh Bhanus Setyawan, and Ismail Abdurrozzaq Zulkarnain, “Penerapan Teknologi Augmented Reality Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Pengenalan Aksara Jawa Di Sdn 1 Sidorejo Ponorogo,” *KOMPUTEK* 3, no. 1 (2019): Hal. 63.

presentase tingkat pencapaian nilai dan jumlah rata-rata peserta didik pada kelas III (tiga) yang dimulai dari pengujian pra siklus, siklus I, dan siklus II dengan presentase tingkat ketuntasan belajar yang semakin bagus yakni 25,5%. sedangkan untuk nilai rata-rata belajar mengalami peningkatan sebesar 7,5 angka. Siswa yang mencapai nilai diatas KKM juga meningkat dari yang sebelumnya berjumlah 4 siswa meningkat menjadi 7 siswa.

4. Penelitian tentang ” Aplikasi Pengenalan Aksara Jawa Hanacaraka berbasis *Augmented Reality*”. Penelitian ini ditulis oleh Hendri Susilo, Sudargo, dan Ika Menarianti.¹⁴ Hasil dari penelitian ini yakni teknologi *augmented reality* menggabungkan teknologi 2 dimensi dan 3 dimensi dengan tujuan menarik minat belajar siswa kelas III sekolah dasar dalam mata pelajaran bahasa jawa materi hanacaraka. Berdasarkan hasil validasi ahli media nilai kelayakan sebesar 81% yang mana masuk kedalam kategori ”sangat layak” untuk digunakan. Sedangkan hasil nilai ahli materi mendapatkan nilai 90% yang juga termasuk dalam kategori ”sangat layak” untuk digunakan.
5. Penelitian yang berjudul ”Pengenalan Aksara Jawa Menggunakan *Augmented Reality* sebagai Media Pembelajaran (Studi Kasus SDIT Ibadurrahman Srengat Blitar)”.¹⁵ Penelitian ini ditulis oleh Kusuma, Dimas Angga Ari, Prasetya, Dkk. Hasil penelitian ini yaitu aplikasi yang

¹⁴ Hendri Susilo, Sudargo Sudargo, and Ika Menarianti, “Aplikasi Pengenalan Aksara Jawa ‘HANACARAKA’ Berbasis Augmented Reality,” *JIPETIK: Jurnal Ilmiah Penelitian Teknologi Informasi & Komputer* 2, no. 2 (2021): Hal. 47.

¹⁵ Dimas Angga Ari Kusuma et al., “Pengenalan Aksara Jawa Menggunakan Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran (Studi Kasus SDIT Ibadurrahman Srengat Blitar),” 2020, Hal. 20.

digunakan berbasis android disertai dengan teknologi *augmented reality* untuk menampilkan sebuah objek tiga dimensi disertai dengan kata baca huruf aksara jawa saat dipadukan dengan sangdhangsan suara yakni I,U,E,O sehingga pembelajaran lebih menarik dan intensif. Teknologi ini dilengkapi dengan fitur kuis didalamnya untuk memperkuat pemahaman materi siswa dan mengasah kemampuan berupa mencocokkan aksara jawa dengan cara membacanya. Berdasarkan analisis uji coba responden sebanyak 6,67% menjawab cukup, sebanyak 41,25% menjawab setuju, dan sebanyak 52,08% menjawab sangat setuju bahwa aplikasi ini layak untuk digunakan. Sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa aplikasi ini dapat meningkatkan minat belajar siswa pada pelajaran bahasa jawa.

Berikut adalah tabel persamaan, perbedaan, dan orisinalitas pada data diatas adalah:

Tabel 1. 1 Persamaan, Perbedaan, dan Orisinalitas

No	Judul Penelitian	Perbedaan	Persamaan	Orisinalitas
1	Penerapan <i>Augmented Reality</i> sebagai Media Pembelajaran Wayang Kulit untuk Siswa Sekolah Dasar	Menggunakan metode <i>Black Box Testing</i> sebagai metode pengujian dalam aplikasi Menggunakan materi pandawa dan punakawan dengan konsep diagram dalam aplikasi.	Menggunakan aplikasi dengan teknologi <i>augmented reality</i> Media pembelajaran wayang materi pandawa	Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan dengan mata pelajaran Bahasa Jawa. Model pengembangan yang digunakan yaitu ADDIE (<i>analysis, design, develop, implement, evaluate</i>).
2	Penerapan Teknologi <i>Augmented Reality</i> sebagai	Menggunakan metode	<i>Augmented reality</i> pada	Tujuan penelitian ini

No	Judul Penelitian	Perbedaan	Persamaan	Orisinalitas
	Media Pembelajaran Aksara Jawa untuk Siswa kelas III di SDN Jenang 1	<p><i>waterfall</i> pada aplikasi pembelajaran bahasa Jawa</p> <p>Metode <i>Black Box Testing</i> sebagai metode pengujian dalam aplikasi.</p> <p>Menggunakan materi aksara Jawa di kelas tiga sekolah dasar</p>	<p>aplikasi akan menampilkan video pada layar <i>smartphone</i> yang isinya materi pembelajaran aksara Jawa</p>	<p>meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV menggunakan buku bergambar berbasis <i>augmented reality</i>. Pengembangan media ini disesuaikan dengan materi Pandowo dan Kurowo di buku bahasa Jawa. Subjek penelitian ini</p>
3	Penerapan Teknologi <i>Augmented Reality</i> Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Pengenalan Aksara Jawa di SDN 1 Sidorejo Ponorogo	<p>Menggunakan model atau prosedur <i>waterfall</i></p> <p>Materi aksara Jawa di kelas satu sekolah dasar.</p> <p>Meningkatkan pemahaman siswa</p>	<p>Menggunakan aplikasi dengan teknologi <i>augmented reality</i></p>	<p>yaitu peserta didik di kelas IV MI Miftahunnajah Sumberasri yang berjumlah 24 siswa. Produk yang dikembangkan pada penelitian ini yaitu berupa buku bergambar berbasis <i>augmented reality</i> yang berisi sampul pada halaman pertama, daftar isi pada halaman kedua, KI dan KD materi pada halaman ketiga, dan</p>
4	Aplikasi Pengenalan Aksara Jawa Hanacaraka berbasis <i>Augmented Reality</i>	<p>Tujuan menarik minat belajar siswa kelas III sekolah dasar</p> <p>uji coba pengguna dengan instrumen menggunakan skala Likert</p>	<p>Materi Bahasa Jawa dengan teknologi <i>augmented reality</i></p>	<p>pada halamannya selanjutnya berisi materi Pandowo dan Kurowo beserta pengenalan tokohnya.</p>
5	Pengenalan Aksara Jawa Menggunakan <i>Augmented Reality</i> sebagai Media Pembelajaran (Studi Kasus SDIT Ibadurrahman Srengat Blitar)	<p>Materi yaitu huruf aksara Jawa yang dipadukan dengan sangdhangsan suara yakni I,U,E,O</p> <p>Tujuan memahami dan menghafal</p>	<p>aplikasi yang digunakan berbasis android disertai dengan teknologi <i>augmented reality</i> untuk menampilkan sebuah objek tiga dimensi</p>	<p>pada halamannya selanjutnya berisi materi Pandowo dan Kurowo beserta pengenalan tokohnya.</p>

No	Judul Penelitian	Perbedaan	Persamaan	Orisinalitas
		komponen-komponen dari aksara jawa Meningkatkan minat belajar siswa		

H. Definisi Istilah

Definisi istilah bertujuan untuk menegaskan istilah atau pengertian yang dijelaskan. Berdasarkan uraian tersebut maka definisi istilah pengembangan ini sebagai berikut:

1. Media pembelajaran

Media pembelajaran merupakan instrumen yang digunakan untuk menunjang proses belajar mengajar didalam kelas. Penggunaan media pembelajaran dalam lingkup pendidikan mempunyai beberapa peran penting yaitu media dapat membantu menyalurkan informasi secara lebih menarik dan jelas. Media pembelajaran cenderung lebih mudah dimengerti dan dipahami oleh peserta didik karena bentuknya yang menarik. Media pembelajaran yang menarik tentunya akan berkesan dan membuat peserta didik dapat mengingat lebih jelas tentang materi yang diajarkan didalam media. Selain itu media juga bersifat interaktif yang akan membuat peserta didik meningkatkan pemahaman dan minat mereka terhadap suatu pembelajaran tertentu.

2. Pengembangan

Pengembangan adalah suatu jalan untuk meningkatkan ide-ide baru dalam bentuk fisik maupun nonfisik diharapkan dapat menghasilkan

karya baru atau meningkatkan bahan-bahan pembelajaran yang telah ada sehingga sesuai dengan era dan kondisi yang dituju.

3. Buku Bergambar

Buku bergambar merupakan buku cerita berbentuk visual yang penyajiannya menggunakan ilustrasi, gambar, dan teks. Buku bergambar ditujukan untuk anak-anak dengan tujuan melalui media bergambar dapat memperkuat daya ingat serta anak lebih mudah paham dan dapat memahami isi didalam cerita.

4. *Augmented Reality*

Augmented reality yaitu sebuah teknologi yang memadukan data digital yang dibuat melalui komputer dengan menggunakan objek dunia nyata sehingga dapat menghasilkan suatu bayangan objek abstrak berbentuk dua dimensi ataupun tiga dimensi dalam dunia nyata secara *realtime*.

5. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan capaian yang didapatkan peserta didik setelah mempelajari suatu materi tertentu. Hasil belajar dapat dilihat dan dinilai dari keterampilan, pengetahuan, dan sikap yang dimiliki peserta didik setelah menjalani proses pembelajaran.

6. Bahasa Jawa

Bahasa jawa yaitu bahasa yang digunakan di dalam lingkup area provinsi Jawa Tengah dan Jawa Timur. Oleh karena itu bahasa jawa merupakan muatan lokal disekolah-sekolah yang ada diprovinsi tersebut untuk dijadikan mata pembelajaran. Tujuan adanya mata pelajaran

bahasa jawa adalah agar siswa dapat melestarikan kebudayaan jawa yang telah diturunkan dari nenek moyang. Selain itu siswa tidak melupakan unggah-ungguh bahasa jawa kepada yang lebih tua. Selain bahasa banyak sekali materi yang terdapat didalam mata pelajaran bahasa jawa diantaranya hanacaraka, sandhangan, tembang macapat, tokoh pewayangan dan lain sebagainya. Pada penelitian ini penulis mengangkat materi pewayangan pandowo lan kurowo sesuai dengan objek penelitian yakni pada siswa kelas IV di MI Miftahunnajah Sumberasri yang menggunakan mata pelajaran bahasa jawa dalam penelitiannya.

Materi pewayangan pandowo lan kurowo menjelaskan tentang pandowo yang merupakan tokoh pewayangan jawa terdiri dari lima tokoh didalamnya yaitu Puntodewo, Werkudoro, Janoko, Nakulo, dan Sadewo. Kelima tokoh tersebut memiliki sifat yang protagonis dan memiliki latar belakang karakter yang berbeda. Sedangkan Kurowo merupakan tokoh pewayangan yang bersifat jahat atau antagonis. Di dalam cerita pewayangannya tokoh kurowo merupakan musuh dari pandowo. Kurowo terdiri dari beberapa 100 tokoh namun pada pembelajaran di MI Miftahunnajah Sumberasri tokoh kurowo yang digunakan yakni sebanyak 10 tokoh yaitu diantaranya Duryudhana, Dhursasana, Kartamarma, Durmagati, Citraksi, Citraksa, Dursilawati, Gardapati, Gardapura, dan Wresaya.