

Development Of Teaching Materials Using Augmented Reality (AR) Applications In Local Wisdom-Based Literature Learning At High School Level In Aceh Besar

INFO PENULIS

Hendra Kasmi
Universitas Bina Bangsa Getsempena
hendra@bbg.ac.id

Wahidah Nasution
Universitas Bina Bangsa Getsempena
wahidah@bbg.ac.id

INFO ARTIKEL

ISSN: 2962-2441
Vol. 4, No. 2, Juli 2025
<http://almufi.com/index.php/AJLE>

© 2025 Almufi All rights reserved

Saran Penulisan Referensi:

Kasmi, H., & Nasution, W. (2025). Development Of Teaching Materials Using Augmented Reality (AR) Applications In Local Wisdom-Based Literature Learning At High School Level In Aceh Besar. *Almufi Journal of Language and Education*, 4 (2), 38-42.

Abstrak

Penelitian ini secara spesifik berkaitan dengan pengembangan bahan ajar menggunakan aplikasi *Augmented Reality (AR)* pada pembelajaran sastra bermuatan kearifan lokal SMA Aceh Besar. Di era digital ini, penggunaan *Augmented Reality (AR)* merupakan suatu kebutuhan dalam dunia pendidikan untuk mempercepat capaian mutu pembelajaran. Selain itu, dapat menciptakan proses pembelajaran bisa diterapkan dalam segala kondisi seperti pandemi. Selain itu, Dalam pembelajaran, hendaknya bahan yang digunakan memuat kearifan lokal budaya setempat. Nilai kearifan lokal penting diselipkan dalam proses pembelajaran seiring dengan tergerusnya nilai budaya dan tradisi dalam kehidupan bermasyarakat. Bahan ajar menggunakan aplikasi digital sudah menjadi tuntutan dalam dunia pendidikan. Namun, hal ini berbanding terbalik dengan kecakapan guru dalam menggunakan teknologi. Berdasarkan sumber dari Dirjen Kemdikbud 60 persen guru yang tidak menguasai teknologi. Oleh karena itu, penelitian ini dipandang penting karena bahan ajar menggunakan aplikasi *Augmented Reality (AR)* (a) dapat mempercepat transformasi digitalisasi pembelajaran; (b) sebagai bentuk inovasi yang menghidupkan suasana belajar menjadi lebih canggih dan menarik; (c) menarik minat dan motivasi belajar (4) memperkaya wawasan peserta didik tentang nilai budaya setempat.

Kata Kunci: bahan ajar, Augmented Reality, pembelajaran sastra, kearifan lokal

Abstrack

This research specifically relates to the development of teaching materials using Augmented Reality (AR) applications in literature lessons containing local wisdom at Aceh Besar High School. In this digital era, the use of Augmented Reality (AR) is a necessity in education to accelerate the achievement of learning quality. Furthermore, it can create a learning process that can be applied in all conditions, such as a pandemic. Furthermore, in learning, the materials used should incorporate local cultural wisdom. It is important to incorporate local wisdom values into the learning process as cultural and traditional values are eroded in community life. Teaching materials using digital applications have become a requirement in the world of education. However, this is inversely proportional to teachers' skills in using technology. According to sources from the Director General of the Ministry of Education and Culture, 60 percent of teachers are not technologically proficient. Therefore, this research is considered important because teaching materials using Augmented Reality (AR) applications can (a) accelerate the digital transformation of learning; (b) serve as a form of innovation that enlivens the learning atmosphere, making it more sophisticated and engaging; (c) attract interest and motivation to learn; and (d) enrich students' insight into local cultural values.

Keywords: teaching materials, Augmented Reality, literary learning, local wisdom

A. Introduction

Generasi sekarang banyak yang tidak memahami dan mengetahui budaya daerahnya sebagai warisan leluhur karena nilai-nilai budaya telah tergusur dalam masyarakat sehingga perlu ditanamkan sejak dini (1) (2). Kearifan lokal dalam proses pembelajaran juga perlu diterapkan untuk menanamkan nilai-nilai karakter, moral, dan peradaban masyarakat. Aceh adalah daerah yang kaya dengan nilai-nilai kearifan lokal sebagai bagian dari kekayaan khazanah nusantara sehingga perlu dilestarikan (3) (4).

Dari hasil observasi yang penulis lakukan di sekolah SMA di Aceh Besar masih banyak guru bahasa Indonesia yang menggunakan teks dalam buku paket atau dari bahan ajar lainnya dalam pembelajaran sastra yang sifatnya masih umum. Seharusnya seorang guru harus kreatif dalam memilih dan mencari berbagai teks tentang lingkungan dan budaya setempat. Apalagi dalam pembelajaran sastra tentu saja banyak cerita rakyat atau puisi lama kecehan yang bisa dijadikan teks pembelajaran sastra. Aceh kaya akan khazanah kesusastraan lama baik dalam bentuk dongeng, hikayat, syair, pantun, dan lain sebagainya. Kesusastraan tersebut sudah berkembang pesat sejak zaman kesultanan Aceh yang dikenal sampai ke penjuru nusantara bahkan Asia Tenggara. Namun sayangnya, seiring zaman kesusastraan tersebut kian memudar bahkan jarang diketahui oleh generasi sekarang.

Dari uraian tersebut, peneliti membuat rancangan strategi mengembangkan media aplikasi digital *Augmented Reality (AR)* pada pembelajaran sastra berbasis kearifan lokal bagi guru Bahasa Indonesia tingkat SMA di Aceh Besar. Tentu ini membutuhkan suatu langkah strategis pengembangan pembuatan aplikasi *Augmented Reality (AR)* untuk meningkatkan proses pembelajaran Kurikulum Merdeka yang berkualitas. Seiring dengan perkembangan teknologi, guru harus mampu beradaptasi dengan pembelajaran digital dengan tidak mengabaikan nilai-nilai budaya yang berkembang pada daerah setempat. Untuk itu, peneliti mengembangkan aplikasi digital *Augmented Reality (AR)* pembelajaran sastra dengan muatan kearifan lokal kecehan bagi guru bahasa Indonesia SMA di Provinsi Aceh.

Rumusan permasalahan yang ingin diteliti adalah 1) Bagaimana bentuk dan strategi pengembangan bahan ajar menggunakan aplikasi *Augmented Reality (AR)* pada pembelajaran sastra berbasis kearifan lokal Aceh tingkat SMA di Provinsi Aceh? 2) Bagaimana bentuk tindak lanjut dari desain bahan ajar menggunakan aplikasi *Augmented Reality (AR)* pada pembelajaran sastra berbasis kearifan lokal Aceh di SMA Aceh Besar.

B. Methodology

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode pengembangan *Research and Development* (5). Metode ini digunakan untuk mengembangkan aplikasi *Augmented Reality* pada pembelajaran sastra berbasis kearifan lokal (6). Metode pengembangan *Research and Development* diharapkan dapat menghasilkan suatu produk bahan ajar digital yang dapat meningkatkan minat dan motivasi pembelajaran sastra baik dalam bidang prosa, puisi, dan drama.

Model yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah model 4 D. Model pengembangan 4 D ini terdiri dari pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*dessiminate*) (7). Untuk lebih jelas tentang tahapan model pengembangan ini dapat dilihat pada gambar berikut ini.

Dalam tahapan pendefinisian (*define*) ini ada beberapa langkah yang dilakukan yakni analisis kebutuhan, analisis siswa, analisis, analisis tugas, analisis konsep, dan spesifikasi (8). Pertama, analisis kebutuhan. Hal yang digali pada analisis kebutuhan ini adalah permasalahan dasar sehingga akan diperoleh keterangan, kenyataan, penggambaran, ekspektasi, serta alternatif sehingga diperoleh gambaran untuk pengembangan bahan ajar. Kedua adalah analisis siswa. Hal yang dianalisis pada tahapan ini adalah teks cerita pembelajaran sastra pada bahan ajar yang selama ini digunakan dalam proses pembelajaran sastra, desain teks bahan ajar yang menarik atau tidak menarik. Ketiga, analisis tugas yang sesuai dengan topik pembelajaran. Hasil analisis digunakan untuk menguraikan secara lebih rinci bentuk pengembangan bahan ajar berbasis aplikasi *Augmented Reality (AR)*. Keempat, analisis konsep. Analisis konsep ini bertujuan untuk membangun peta konsep pada kompetensi dasar (KD). Kelima, spesifikasi. Pada tahap ini akan memadukan kajian konsep dengan materi kesusastraan untuk menentukan tujuan pembelajaran. Nanti perpaduan konsep dan materi kesusastraan tersebut akan menjadi sebuah rumusan pada kompetensi dasar (KD) pembelajaran sastra Pelajaran Bahasa Indonesia.

Pada tahap perancangan (*design*) akan disusun materi pengembangan bahan ajar sastra berbasis aplikasi *Augmented Reality (AR)*. Tentu saja dalam penyusunan ini tidak terlepas dari konsep dasar serta harus sesuai dengan tujuan pembelajaran, analisis siswa, dan analisis konsep. Pengembangan bahan ajar nantinya akan berbentuk digital dengan aplikasi *Augmented Reality (AR)*.

Selanjutnya adalah tahapan pengembangan (*develop*). Pada tahapan pengembangan akan ada uji coba kelayakan. Sebelum proses uji coba tentu bahan ajar harus divalidasi dan direvisi oleh ahli bahan ajar. Setelah itu, baru dilanjutkan dengan uji terbatas. Pada uji terbatas ini jumlah siswa yang dijadikan sampel sedikit yakni 5-10 orang. Selanjutnya adalah uji coba luas dengan memberikan angket kepada guru dan siswa berjumlah 25-30 orang.

Tahap terakhir adalah penyebaran (*disseminate*). Sebelum buku bahan ajar berbasis aplikasi *Augmented Reality* digunakan secara lebih luas dilakukan analisis respon pengguna dari hasil uji kelayakan. Jika hasilnya adalah praktis maka bisa langsung disebarkanluaskan. Lokasi penelitian ini adalah pada sekolah SMA di Aceh Besar. Mengingat ketersediaan fasilitas teknologi penunjang pembelajaran yang lengkap hanya sekolah-sekolah di Kabupaten Aceh Besar.

Teknik pengumpulan data yang dilakukan yakni (a) Observasi dilakukan untuk mengamati kegiatan pembelajaran sastra yang menggunakan bahan ajar lalu hasil observasi dikaji untuk mengetahui keunggulan dan kelemahan yang dihadapi saat penggunaan bahan ajar dalam proses pembelajaran sastra; (b) Teknik wawancara dilakukan kepada narasumber kepala sekolah, guru, dan praktisi pembelajaran untuk mengumpulkan data untuk mengetahui kendala pembelajaran dan pentingnya dilakukan pengembangan bahan ajar; (c) Angket kuisioner. Angket kuisioner yang diberikan berisi 20 pertanyaan dengan empat pilihan jawaban pada setiap pertanyaan. Angket kuisioner validasi ahli yakni ahli pembelajaran dan ahli bahan, serta angket kuisioner respon siswa yang diberikan kepada siswa.

C. Finding and Discussion

Finding

Pengembangan bahan ajar menggunakan aplikasi *Augmented Reality (AR)* menjadi peran penting dalam mendukung proses pembelajaran Kurikulum Merdeka pada era teknologi sekarang ini. Penggunaan aplikasi *Augmented Reality (AR)* pada bahan ajar dapat mempercepat digitalisasi dalam pembelajaran, membuat sebuah proses pembelajaran menjadi lebih mudah dan meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa karena lebih menarik. *Augmented Reality (AR)* dapat menciptakan suasana belajar yang menarik disertai permainan-permainan yang menyenangkan bagi siswa dengan tidak mengabaikan tujuan utama belajar.

Kurikulum merdeka yang mulai diterapkan di sekolah dalam rangka memulihkan pembelajaran dengan menciptakan pembelajaran yang bermakna, nyaman, kreatif dan sesuai dengan karakteristik satuan pendidikan. Untuk mencapai tujuan tersebut, tentu penerapan teknologi tidak boleh diabaikan. Sayangnya digitalisasi dalam pembelajaran Kurikulum Merdeka tidak sejalan dengan kemampuan guru dalam penguasaan teknologi. Menurut Data Dirjen Kemdikbud ada sekitar 60 persen guru Indonesia masih gagap teknologi. Berdasarkan wawancara dengan beberapa guru SMA di Aceh Besar, pembelajaran sastra dengan menggunakan media dan bahan ajar menggunakan aplikasi digital belum optimal dilakukan di sekolah.

Pembelajaran sastra bermuatan kearifan lokal juga kurang diperhatikan oleh guru bahasa Indonesia di Provinsi Aceh. Padahal penggunaan bahan ajar pada pembelajaran sastra berbasis kearifan lokal sangat penting untuk memperkenalkan nilai-nilai budaya kepada peserta didik. Beberapa tujuan pembelajaran berbasis kearifan lokal yaitu (a) memperkaya pemahaman dan wawasan peserta didik tentang keunggulan lokal daerah setempat, mengetahui aspek-aspek yang berkaitan dengan kearifan lokal setempat (b) Melestarikan budaya, tradisi, dan sumber daya yang menjadi budaya daerah sehingga siap bersaing di tingkat nasional maupun internasional (c) peserta didik semakin mencintai budaya tanah kelahirannya dan bercita-cita mengembangkan dan mempromosikan potensi daerahnya sesuai dengan tuntutan era globalisasi.

Tugas kita bersama sebagai pendidik untuk mengenalkan hal tersebut kepada peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga khazanah yang kaya tersebut tidak hilang digerus zaman. Tentu untuk memperkenalkan nilai-nilai kearifan lokal dalam pembelajaran sastra tentu harus menarik. Maka perlu sebuah inovasi pembelajaran yang sesuai dengan tuntutan pendidikan era digital.

Discussion

Implementasi teknologi AR mampu meningkatkan mutu pembelajaran dan pengalaman belajar inovatif di SMA di Aceh Besar. Dalam pembelajaran sastra, AR dapat membantu siswa memahami karya sastra dan mengembangkan sikap apresiatif mereka terhadap nilai-nilai budaya sastra. Hal ini sangat penting di era globalisasi, di mana identitas budaya kerap tergerus oleh pengaruh luar.

Penerapan bahan ajar berbasis AR dapat meningkatkan menumbuhkan skill siswa secara inovatif dan kreatif dalam pembelajaran. Siswa tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga penjelajah aktif yang berinteraksi dengan media pembelajaran. Dengan demikian, pembelajaran tidak lagi berlangsung satu arah, melainkan interaktif dan partisipatif.

Pada penelitian ini juga ditemukan kendala yang perlu dicari solusinya. Salah satu kendala utama adalah kurangnya kemampuan guru dalam menguasai teknologi. Banyak guru di Aceh yang tidak menguasai teknologi. Oleh karena itu, program pendampingan dan pelatihan penggunaan teknologi bagi guru sangat dibutuhkan agar implementasi AR dapat berjalan maksimal.

Faktor lainnya adalah keterbatasan fasilitas. Banyak sekolah yang tidak memiliki fasilitas atau sarana yang memadai untuk mendukung penggunaan AR, seperti ketersediaan perangkat gawai, dan jaringan internet. Hal ini perlu diantisipasi dengan strategi penyediaan perangkat sederhana yang bisa diakses oleh guru maupun siswa, serta pemanfaatan AR offline yang tidak selalu bergantung pada jaringan internet.

Penelitian ini menekankan bahwa integrasi AR dengan pembelajaran berbasis kearifan lokal merupakan bentuk inovasi yang strategis untuk mendukung pendidikan di Indonesia. Inovasi ini tidak hanya menjawab tuntutan era digital, tetapi juga menjadi langkah penting dalam melestarikan budaya bangsa. Dengan strategi implementasi yang tepat, bahan ajar berbasis AR dapat menjadi model pembelajaran masa depan yang mampu mencetak generasi cerdas, kreatif, dan berakar pada identitas lokal.

D. Conclusions

Pemecahan masalah dengan pengembangan bahan ajar menggunakan aplikasi digital menjadi penting dalam pembelajaran sastra di SMA Aceh Besar. Pengembangan bahan ajar berbasis AR ini memiliki peran besar dalam merangsang daya pikir kritis dan kreativitas peserta didik sehingga mereka memiliki kecakapan dan kompetensi yang baik. Kemampuan ini sangat diperlukan dalam proses mereka belajar dan memecahkan masalah. Proses pemecahan masalah dengan bantuan teknologi digital augmented reality. Semua itu akan berdampak pada capaian pembelajaran dan prestasi belajar peserta didik. Pemecahan masalah dalam pembelajaran sastra dengan pendekatan teknologi digital merupakan salah satu bentuk dari pendidikan modern. Pemecahan masalah dalam pembelajaran sastra tentu memiliki tahapan untuk meningkatkan kompetensi siswa. Peserta diberikan teks sastra melalui topik-topik yang disajikan dalam bahan ajar menggunakan aplikasi *Augmented Reality (AR)* yang dirancang.

E. Reference

- Leape M, Sauni S. Dreams. (2014). aspirations and challenges: Pasifika early childhood education within Aotearoa, New Zealand. *Int J Cross-Disciplinary Subj Educ*, 5(3):1711–9.
- Kim U, Choi S-H. (2014). Individualism, collectivism, and child development. *Cross-cultural roots Minor child Dev*, 227–58.
- Fatmawati E. (2021). Strategies to grow a proud attitude towards Indonesian cultural diversity. *Linguist Cult Rev*, 5(S1):810–20.
- Dahliani D. (2010). Local Wisdom Inbuilt Environment in Globalization Era. *Local Wisdom Inbuilt Environ Era*, 3(6).
- Richey RC, (2014). Klein JD. *Design and development research: Methods, strategies, and issues*. Routledge.
- Widiaty I, Ana A, Suciati DK, Achdiani Y, Mubaroq SR. (2021). Development of Augmented Reality Technology In Vocational School: A Socio-Technical Curriculum Framework. *J Eng Sci Technology*, 16(4):3094–103.
- Mulyatiningsih E. Pengembangan model pembelajaran. Diakses dari <http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/pengabdian/dra-endang-mulyatiningsih-mpd/7cpengembangan->

model-pembelajaran pdf pada Sept. 2016;
Sirate SFS, Ramadhana R. (2017). Pengembangan modul pembelajaran berbasis keterampilan literasi. *J Inspiratif Pendidik*, 6(2):316–35.