

Praktikalitas Media Fabel *Marsipature Hutana Be* Berbasis *Augmented Reality* dalam Pembelajaran Sastra Anak

Stelly Martha Lova^{*1}, Masta Marselina Sembiring², Ivana Septia Rahaya³, Faisal⁴

^{1,2,3,4}Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Medan

^{*}Corresponding Author: lovastelly77@gmail.com

Abstract

This study aims to analyze the level of practicality of Augmented Reality-based Marsipature Hutana Be Fable media in children's literature learning. The research uses the Research and Development (R&D) method with the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation) model, with a focus on practicality tests at the Implementation stage. The limited test involved 8 students of the Elementary School Teacher Education Study Program (PGSD) Semester IV who used media in a microteaching simulation in the Indonesian Language and Literature Learning course in elementary school. Data was collected through a response questionnaire consisting of 20 items with a Likert scale of 1-5 and covering six aspects, namely ease of use, quality of display and interaction, suitability with learning, attractiveness and motivation, usefulness, and feasibility and potential use. Data was analyzed in a quantitative descriptive manner through the calculation of the percentage score on each aspect and overall. The results showed that the media obtained a score of 652 out of a maximum score of 800 or 81.50%, so it was included in the Very Practical category. The highest achievement was found in the aspects of Attractiveness and Motivation and Usefulness, each at 83.33%, while the Feasibility and Potential Use aspects obtained the lowest achievement of 77.50%. These results show that the Augmented Reality-based Fable Marsipature Hutana Be media is practically used in children's literature learning and has the potential to support an interesting, contextual, and local wisdom-based learning experience.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis tingkat praktikalitas media Fabel *Marsipature Hutana Be* berbasis *Augmented Reality* dalam pembelajaran sastra anak. Penelitian menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*), dengan fokus pada uji praktikalitas pada tahap *Implementation*. Uji terbatas melibatkan 8 mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Semester IV yang menggunakan media dalam simulasi *microteaching* pada mata kuliah Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia SD. Data dikumpulkan melalui angket respons yang terdiri atas 20 item dengan skala Likert 1-5 dan

Article History

Received : 2026-08-29

Reviewed: 2026-09-05

Published: 2026-09-27

Keywords

augmented reality; local wisdom; forest marsiture; children's literature learning; practicality

Sejarah Artikel

Diterima: 2026-08-29

Direview: 2026-09-05

Disetujui: 2026-09-27

Kata Kunci

Augmented Reality; kearifan lokal; Marsipature Hutana Be; pembelajaran sastra anak; praktikalitas

mencakup enam aspek, yaitu kemudahan penggunaan, kualitas tampilan dan interaksi, kesesuaian dengan pembelajaran, daya tarik dan motivasi, kebermanfaatan, serta keterlaksanaan dan potensi penggunaan. Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif melalui perhitungan persentase skor pada setiap aspek dan keseluruhan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media memperoleh skor 652 dari skor maksimal 800 atau 81,50%, sehingga termasuk kategori Sangat Praktis. Capaian tertinggi terdapat pada aspek Daya Tarik dan Motivasi serta Kebermanfaatan, masing-masing sebesar 83,33%, sedangkan aspek Keterlaksanaan dan Potensi Penggunaan memperoleh capaian terendah sebesar 77,50%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media Fabel *Marsipature Hutana Be* berbasis *Augmented Reality* praktis digunakan dalam pembelajaran sastra anak dan memiliki potensi untuk mendukung pengalaman pembelajaran yang menarik, kontekstual, dan berbasis kearifan lokal.

PENDAHULUAN

Pembelajaran sastra anak pada jenjang sekolah dasar tidak hanya diarahkan pada kemampuan memahami isi teks, tetapi juga pada pembentukan pengalaman literasi yang memungkinkan peserta didik berinteraksi dengan tokoh, peristiwa, emosi, nilai, dan dunia imajinatif yang dihadirkan melalui cerita. Sastra anak memiliki potensi untuk membangun keterlibatan afektif dan memperluas cara peserta didik memahami pengalaman sosial melalui narasi. Penelitian tentang respons pembaca terhadap sastra anak menunjukkan bahwa teks cerita dapat menjadi medium untuk mengembangkan pengalaman emosional dan keterlibatan pembaca, sementara interaksi dengan narasi digital juga dapat menghasilkan bentuk pengalaman membaca yang berbeda dari teks cetak (Herb & Betts, 2022; Hermansson & Olin-Scheller, 2022).

Perkembangan teknologi digital menghadirkan peluang untuk memperluas pengalaman pembelajaran sastra melalui media yang lebih multimodal dan interaktif. *Augmented Reality* (AR) menjadi salah satu teknologi yang memungkinkan informasi digital ditampilkan secara langsung di atas lingkungan nyata sehingga pengguna dapat menghubungkan representasi virtual dengan

objek atau aktivitas yang sedang dihadapi. Meta-analisis terhadap penelitian AR dalam pendidikan menunjukkan bahwa AR memberikan dampak positif pada berbagai keluaran pembelajaran, termasuk respons, pengetahuan, keterampilan, dan performa, sementara penggunaannya dalam pembelajaran bahasa dan ilmu sosial cenderung berkaitan dengan respons peserta didik yang lebih positif (Chang et al., 2022).

Potensi AR juga semakin relevan dalam pembelajaran bahasa karena teknologi tersebut dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih kontekstual, visual, dan interaktif. Meta-analisis terhadap 21 penelitian AR dalam pembelajaran bahasa menemukan efek positif AR terhadap capaian bahasa dan motivasi, dengan efek yang cukup kuat pada pemerolehan bahasa serta efek kecil hingga sedang terhadap motivasi belajar (Cai et al., 2022). Kajian sistematis yang lebih baru juga menunjukkan bahwa penelitian AR dalam pembelajaran bahasa masih banyak berfokus pada pemerolehan kosakata dan penggunaan perangkat bergerak, sementara aspek pengalaman belajar, desain pedagogis, dan persoalan implementasi masih memerlukan perhatian lebih lanjut (Shadiev & Liang, 2024).

Persoalan implementasi menjadi penting karena keberadaan teknologi canggih tidak secara otomatis menjadikan suatu media mudah digunakan dalam pembelajaran. Pengguna harus mampu memahami prosedur, menjalankan fitur, berinteraksi dengan objek, dan mengintegrasikan teknologi dengan aktivitas pembelajaran tanpa mengalami beban penggunaan yang berlebihan. Tinjauan sistematis mengenai aplikasi AR untuk pendidikan K-12 menunjukkan bahwa penelitian AR selama ini lebih banyak menekankan dampak pedagogis dibandingkan perspektif *usability* dan *user experience*, padahal kedua aspek tersebut berperan penting dalam penerimaan dan adopsi teknologi pembelajaran (Law & Heintz, 2021). Kajian lain mengenai pengalaman belajar berbasis AR juga menunjukkan bahwa kepuasan, efisiensi belajar, keterlibatan, dan *usability* merupakan dimensi penting dalam mengevaluasi pengalaman pengguna, sementara persoalan teknis dan karakteristik responden tetap menjadi tantangan dalam implementasi AR (Ramli et al., 2023).

Konteks budaya merupakan dimensi lain yang perlu diperhatikan dalam pengembangan media pembelajaran sastra. Integrasi kearifan lokal memungkinkan materi pembelajaran dihubungkan dengan pengalaman sosial dan budaya yang lebih dekat dengan peserta didik sehingga pembelajaran tidak terlepas dari lingkungan tempat peserta didik hidup. Penelitian mengenai bahan ajar berbasis kearifan lokal pada sekolah dasar menunjukkan bahwa integrasi konteks lokal dapat digunakan sebagai bagian dari pengembangan bahan pembelajaran dan memberikan dasar bagi penyusunan sumber belajar yang lebih kontekstual (Laila et al., 2021). Penelitian pengembangan bahan ajar berbasis kearifan lokal juga menunjukkan bahwa produk yang

dikembangkan dapat memperoleh respons positif dari pengguna setelah melalui penilaian ahli dan uji coba, sehingga konteks budaya dapat dipadukan dengan pengembangan media pembelajaran secara sistematis (Aji & Pujiastuti, 2022).

Integrasi kearifan lokal dalam pembelajaran sastra memiliki relevansi yang lebih kuat ketika nilai budaya tidak ditempatkan sekadar sebagai informasi tambahan, tetapi menjadi bagian dari isi dan pengalaman belajar. Pendekatan tersebut memungkinkan peserta didik mengenali budaya melalui cerita, karakter, peristiwa, dan nilai yang memiliki hubungan dengan kehidupan sosial mereka. Penelitian pada pendidikan dasar di Indonesia menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis kearifan lokal dapat menjadi pendekatan untuk menghubungkan pengalaman belajar dengan konteks budaya sekaligus memperkuat nilai-nilai yang relevan dengan kehidupan peserta didik (Seno et al., 2022). Temuan mengenai buku teks berbasis kearifan lokal juga menunjukkan bahwa integrasi konteks lokal dapat mendukung pembelajaran literasi, terutama ketika unsur budaya ditempatkan sebagai bagian dari materi pembelajaran dan bukan sekadar pelengkap (Laila et al., 2021).

Kebutuhan terhadap media yang kontekstual, interaktif, dan mudah digunakan menjadi semakin penting ketika AR diterapkan dalam pembelajaran sastra anak. Media yang dikembangkan dalam penelitian ini mengintegrasikan fabel sebagai bentuk sastra anak, AR sebagai teknologi interaktif, dan *Marsipature Hutana Be* sebagai kearifan lokal dalam satu pengalaman pembelajaran. Integrasi tersebut memberikan peluang untuk menghadirkan cerita tidak hanya melalui teks, tetapi juga melalui representasi visual yang dapat dieksplorasi pengguna. Karakteristik tersebut menjadikan aspek praktikalitas sebagai persoalan yang perlu dikaji secara empiris karena keberhasilan

pengembangan media tidak cukup ditentukan oleh kelayakan isi dan desain menurut ahli, tetapi juga oleh pengalaman pengguna ketika media benar-benar digunakan dalam aktivitas pembelajaran.

Kesenjangan penelitian terletak pada masih terbatasnya kajian yang secara khusus mengevaluasi praktikalitas media sastra anak berbasis AR yang mengintegrasikan kearifan lokal dalam konteks pendidikan calon guru sekolah dasar. Kajian AR dalam pembelajaran bahasa telah berkembang, tetapi sebagian besar penelitian masih berfokus pada bahasa asing, kosakata, motivasi, atau capaian bahasa, sedangkan penelitian yang menghubungkan AR dengan pembelajaran sastra anak dan kearifan lokal masih relatif terbatas (Cai et al., 2022; Shadiev & Liang, 2024). Perspektif *usability* juga belum selalu menjadi fokus utama dalam penelitian AR pendidikan, meskipun kemudahan penggunaan dan pengalaman pengguna merupakan faktor penting dalam penerimaan teknologi pembelajaran (Law & Heintz, 2021).

Kebaruan penelitian ini terletak pada pengembangan dan pengujian praktikalitas media Fabel *Marsipature Hutana Be* Berbasis *Augmented Reality* yang mengintegrasikan pengalaman sastra anak dengan kearifan lokal dalam konteks pembelajaran calon guru sekolah dasar. Media tidak dirancang sebagai teknologi AR yang berdiri sendiri, tetapi sebagai bagian dari pengalaman pembelajaran yang menghubungkan cerita, visualisasi, interaksi, dan nilai budaya. Perspektif praktikalitas digunakan untuk mengidentifikasi sejauh mana media dapat digunakan secara mudah, menarik, bermanfaat, sesuai dengan kegiatan pembelajaran, dan dapat dilaksanakan dalam konteks simulasi pembelajaran. Pendekatan tersebut memperluas kajian AR dari pertanyaan mengenai “apakah teknologi memberikan dampak?” menuju pertanyaan yang lebih operasional mengenai “sejauh

mana media dapat digunakan secara nyata dalam pembelajaran sastra anak?”

Penelitian ini bertujuan menganalisis tingkat praktikalitas media Fabel *Marsipature Hutana Be* berbasis *Augmented Reality* dalam pembelajaran sastra anak berdasarkan respons mahasiswa PGSD setelah menggunakan media dalam simulasi pembelajaran. Praktikalitas dianalisis melalui enam aspek, yaitu kemudahan penggunaan, kualitas tampilan dan interaksi, kesesuaian dengan pembelajaran, daya tarik dan motivasi, kebermanfaatan, serta keterlaksanaan dan potensi penggunaan. Hasil penelitian diharapkan memberikan bukti empiris mengenai pengalaman pengguna terhadap media AR berbasis kearifan lokal sekaligus memberikan dasar untuk penyempurnaan media pembelajaran sastra yang interaktif, kontekstual, dan relevan dengan kebutuhan pendidikan calon guru sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Artikel ini secara khusus memfokuskan analisis pada uji praktikalitas media Fabel *Marsipature Hutana Be* berbasis *Augmented Reality* setelah melalui tahap pengembangan dan validasi ahli. Uji praktikalitas bertujuan memperoleh gambaran mengenai kemudahan, kebermanfaatan, daya tarik, dan keterlaksanaan media dalam pembelajaran sastra anak.

Uji terbatas melibatkan 8 mahasiswa Program Studi PGSD FIP Universitas Negeri Medan semester IV dalam konteks simulasi *microteaching* pada mata kuliah Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia SD. Setelah menggunakan media dalam simulasi pembelajaran, mahasiswa memberikan respons melalui angket

praktikalitas. Instrumen terdiri atas 20 pernyataan menggunakan skala *Likert* 1-5 yang mencakup enam aspek, yaitu kemudahan penggunaan, kualitas tampilan dan interaksi, kesesuaian dengan pembelajaran, daya tarik dan motivasi, kebermanfaatan, serta keterlaksanaan dan potensi penggunaan.

Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan menghitung skor setiap aspek dan skor keseluruhan. Persentase praktikalitas dihitung menggunakan rumus:

$$P = (S/S_{maks}) \times 100\%$$

P = Persentase

S = Skor yang Diperoleh

S_{maks} = Skor Maksimal

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Penelitian

a. Hasil Uji Praktikalitas Media

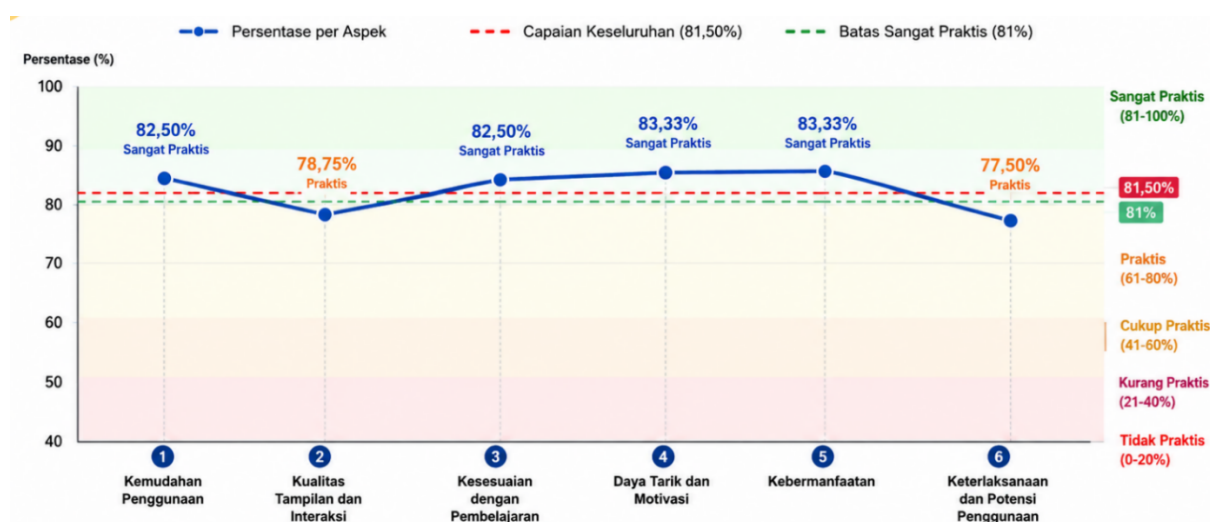
Uji praktikalitas dilakukan setelah mahasiswa menggunakan media Fabel *Marsipature Hutana Be* berbasis *Augmented Reality* dalam simulasi pembelajaran sastra. Penilaian diberikan oleh 8 mahasiswa PGSD Semester IV melalui angket yang terdiri atas 20 pernyataan dengan enam aspek penilaian. Hasil analisis menunjukkan bahwa media memperoleh skor keseluruhan 652 dari skor maksimal 800, atau sebesar 81,50%, sehingga termasuk kategori Sangat Praktis. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media secara umum dapat digunakan dengan baik oleh mahasiswa dalam konteks simulasi pembelajaran sastra anak.

Tabel 1. Hasil Uji Praktikalitas Media Berdasarkan Aspek

No.	Aspek	Jumlah Item	Skor Maksimal	Skor Diperoleh	Persentase	Kategori
1	Kemudahan Penggunaan	4	160	132	82,50%	Sangat Praktis
2	Kualitas Tampilan dan Interaksi	4	160	126	78,75%	Praktis
3	Kesesuaian dengan Pembelajaran	4	160	132	82,50%	Sangat Praktis
4	Daya Tarik dan Motivasi	3	120	100	83,33%	Sangat Praktis
5	Kebermanfaatan	3	120	100	83,33%	Sangat Praktis
6	Keterlaksanaan dan Potensi Penggunaan	2	80	62	77,50%	Praktis
Total		20	800	652	81,50%	Sangat Praktis

Tabel 1 menunjukkan bahwa seluruh aspek memperoleh persentase antara 77,50% hingga 83,33%. Dua aspek dengan capaian tertinggi adalah Daya Tarik dan Motivasi serta Kebermanfaatan, masing-masing sebesar 83,33% dan termasuk kategori Sangat Praktis. Aspek Kemudahan Penggunaan dan Kesesuaian dengan

Pembelajaran memperoleh masing-masing 82,50%, sedangkan Kualitas Tampilan dan Interaksi memperoleh 78,75% dan Keterlaksanaan dan Potensi Penggunaan memperoleh 77,50%. Dua aspek terakhir berada pada kategori Praktis dan menjadi bagian yang masih dapat disempurnakan pada pengembangan media berikutnya.



Gambar 1. Hasil Uji Praktikalitas Media Berdasarkan Aspek

Gambar 1 memperlihatkan pola capaian praktikalitas pada keenam aspek. Persentase tertinggi terdapat pada aspek Daya Tarik dan Motivasi serta Kebermanfaatan sebesar 83,33%, sedangkan persentase terendah terdapat pada aspek Keterlaksanaan dan Potensi Penggunaan sebesar 77,50%. Capaian keseluruhan sebesar 81,50% menunjukkan bahwa media telah memenuhi kategori Sangat Praktis meskipun masih terdapat aspek tertentu yang memiliki ruang untuk penyempurnaan.

b. Temuan Utama Uji Praktikalitas

Hasil uji praktikalitas memperlihatkan tiga temuan utama. Pertama, media relatif mudah digunakan dan sesuai dengan aktivitas pembelajaran, yang ditunjukkan oleh capaian Kemudahan Penggunaan dan Kesesuaian dengan Pembelajaran masing-masing sebesar 82,50%. Kedua, integrasi AR dengan fabel dan kearifan lokal memperoleh respons positif terutama dari aspek Daya Tarik dan Motivasi serta Kebermanfaatan yang sama-sama mencapai 83,33%. Ketiga, aspek Kualitas Tampilan dan Interaksi serta Keterlaksanaan dan Potensi Penggunaan memperoleh skor relatif lebih rendah, yaitu 78,75% dan 77,50%, sehingga kedua aspek tersebut menjadi area yang perlu diperhatikan dalam penyempurnaan media.

Secara keseluruhan, skor 81,50% menunjukkan bahwa media Fabel *Marsipature Hutana Be* berbasis *Augmented Reality* berada pada kategori Sangat Praktis

untuk digunakan dalam pembelajaran sastra anak pada konteks simulasi *microteaching*. Hasil ini menjadi dasar untuk pembahasan lebih lanjut mengenai pengalaman pengguna, daya tarik media, kemudahan penggunaan, kebermanfaatan, serta aspek implementasi yang masih perlu ditingkatkan.

2. Pembahasan

a. Praktikalitas Media Fabel Berbasis *Augmented Reality*

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media Fabel *Marsipature Hutana Be* berbasis *Augmented Reality* memperoleh skor praktikalitas keseluruhan sebesar 81,50% dan termasuk kategori Sangat Praktis. Temuan tersebut menunjukkan bahwa media tidak hanya memenuhi kelayakan berdasarkan penilaian ahli, tetapi juga dapat digunakan secara relatif mudah dan diterima oleh pengguna setelah mengalami penggunaan langsung dalam simulasi pembelajaran. Capaian praktikalitas menjadi penting karena kualitas media pembelajaran digital tidak hanya ditentukan oleh ketepatan isi atau kecanggihan teknologi, tetapi juga oleh kualitas pengalaman pengguna ketika berinteraksi dengan media. Law dan Heintz (2021) menunjukkan bahwa penelitian AR untuk pendidikan K-12 selama ini lebih banyak menekankan aspek pedagogis dan hasil belajar dibandingkan *usability* dan *user experience*, padahal kedua aspek tersebut berhubungan dengan penerimaan dan adopsi

teknologi. Ramli et al. (2023) juga menunjukkan bahwa evaluasi pengalaman belajar berbasis AR mencakup konstruk kepuasan, efisiensi, keterlibatan, dan *usability*, sementara persoalan teknis menjadi salah satu tantangan utama implementasi AR.

Capaian 81,50% dapat dipahami sebagai indikator bahwa integrasi AR dalam media Fabel *Marsipature Hutana Be* telah mencapai tingkat penggunaan yang memadai dalam konteks uji terbatas. Hasil tersebut sejalan dengan kajian yang menunjukkan bahwa AR mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan memberikan pengalaman yang berbeda dibandingkan media konvensional. Chang et al. (2022), melalui meta-analisis terhadap 134 penelitian, menemukan bahwa AR memberikan manfaat pada respons, pengetahuan dan keterampilan, serta performa pembelajaran, dengan respons peserta didik pada pembelajaran bahasa dan ilmu sosial cenderung lebih positif. Lin dan Yu (2023) juga menemukan bahwa AR dalam lingkungan pembelajaran interaktif meningkatkan penerimaan teknologi, keterlibatan, motivasi, kepuasan, dan beberapa aspek pengalaman belajar. Sakr dan Abdullah (2024) memperkuat temuan tersebut dengan menunjukkan bahwa AR dan teknologi realitas imersif berkontribusi terhadap motivasi, perhatian, pemahaman, performa, dan retensi pengetahuan.

Konteks pembelajaran sastra memberikan makna khusus terhadap capaian praktikalitas tersebut. Media yang dikembangkan tidak menggunakan AR sebagai teknologi yang berdiri sendiri, tetapi menghubungkan visualisasi digital dengan cerita fabel dan aktivitas pembelajaran sastra. Shadiev dan Liang (2024) menunjukkan bahwa penelitian AR dalam pembelajaran bahasa masih didominasi oleh penggunaan perangkat bergerak dan pembelajaran kosakata, sementara variasi keterampilan bahasa, aktivitas belajar, pendekatan pedagogis, serta persoalan implementasi masih perlu diperluas. Cai et al. (2022)

melalui meta-analisis juga menemukan bahwa AR memberikan efek besar terhadap pemerolehan bahasa dan efek kecil hingga sedang terhadap motivasi, dengan efek yang cukup kuat pada peserta didik sekolah dasar. Temuan tersebut memperkuat posisi media dalam penelitian ini karena AR digunakan bukan sekadar untuk menampilkan objek tiga dimensi, tetapi untuk memperkaya pengalaman berinteraksi dengan cerita dalam pembelajaran sastra anak.

b. Daya Tarik dan Kebermanfaatan sebagai Kekuatan Media

Aspek Daya Tarik dan Motivasi serta Kebermanfaatan memperoleh skor tertinggi, masing-masing 83,33%, dan keduanya berada pada kategori Sangat Praktis. Hasil tersebut menunjukkan bahwa mahasiswa memandang media sebagai produk yang menarik sekaligus memberikan manfaat dalam pengalaman pembelajaran sastra. Daya tarik tersebut dapat dikaitkan dengan karakteristik AR yang memungkinkan pengguna melihat representasi digital secara langsung melalui perangkat yang digunakan, sementara unsur fabel menyediakan konteks naratif yang membuat objek visual memiliki fungsi dalam cerita. Drljević et al. (2022) menemukan bahwa penggunaan AR dalam pendidikan dasar dapat menghasilkan beragam bentuk keterlibatan siswa, sedangkan Aydoğdu (2022) menunjukkan bahwa pengalaman pembelajaran berbasis AR pada anak usia dini berkaitan dengan motivasi, perhatian, dan keterampilan konseptual.

Temuan mengenai daya tarik juga konsisten dengan penelitian yang menempatkan kualitas interaksi sebagai salah satu faktor penting dalam pengalaman menggunakan AR. Kao dan Ruan (2022) menunjukkan bahwa AR dengan tingkat interaktivitas yang lebih tinggi dapat meningkatkan motivasi dan memungkinkan pengguna melakukan eksplorasi konsep secara lebih komprehensif. O'Connor dan Mahony (2023) menemukan bahwa karakteristik teknologi AR dapat mendorong mahasiswa untuk menggunakan teknologi

dan berkontribusi terhadap kepercayaan diri akademik. Nikou (2024) juga menunjukkan bahwa karakteristik pengalaman menggunakan *mobile AR*, termasuk kesenangan dan keterlibatan, menjadi bagian penting dalam menjelaskan niat calon guru untuk menggunakan AR dalam pembelajaran. Temuan tersebut memberikan penjelasan mengapa media dalam penelitian ini memperoleh respons positif pada aspek daya tarik dan motivasi.

Kebermanfaatan media yang mencapai 83,33% juga menunjukkan bahwa pengguna tidak melihat AR semata-mata sebagai unsur dekoratif. Media dipersepsikan memiliki kontribusi terhadap pengalaman belajar sastra, pemahaman cerita, nilai karakter, dan kearifan lokal yang disajikan. Perspektif tersebut penting karena AR akan memiliki nilai pedagogis apabila fitur teknologi memiliki hubungan yang jelas dengan tujuan pembelajaran. Marksa et al. (2023) melalui kajian sistematis terhadap 67 penelitian menemukan bahwa AR paling sesuai ketika digunakan untuk mendukung aktivitas praktik, eksplorasi, serta pemahaman terhadap informasi yang kompleks atau sulit diperoleh melalui media konvensional. Temuan tersebut sejalan dengan prinsip pengembangan media penelitian ini, yaitu menjadikan AR sebagai sarana untuk memperkaya pengalaman memahami cerita, bukan sebagai tujuan pembelajaran itu sendiri.

Hasil yang positif pada aspek kebermanfaatan juga memiliki relevansi dengan penelitian AR berbasis cerita. Şimşek dan Direkçi (2023) menemukan bahwa penggunaan *augmented reality storybooks* dapat mendukung kemampuan membaca pada aspek reorganisasi, inferensi, evaluasi, dan apresiasi. Temuan tersebut memperlihatkan bahwa AR memiliki potensi untuk memperkaya aktivitas membaca ketika teknologi diintegrasikan secara langsung dengan struktur dan aktivitas teks. Hermansson dan Olin-Scheller (2022) juga menunjukkan bahwa pengalaman membaca narasi digital memiliki dimensi afektif yang penting dalam proses pembelajaran. Posisi

media Fabel *Marsipature Hutana Be* menjadi lebih relevan karena pengalaman AR ditempatkan dalam struktur naratif fabel, sehingga visualisasi dan interaksi dapat mendukung pengalaman bersastra secara lebih konkret.

c. Kemudahan Penggunaan dan Kesesuaian dengan Pembelajaran

Aspek Kemudahan Penggunaan memperoleh skor 82,50%, sedangkan Kesesuaian dengan Pembelajaran juga mencapai 82,50%. Kedua capaian tersebut menunjukkan bahwa media relatif mudah dioperasikan dan dapat ditempatkan dalam aktivitas pembelajaran yang telah dirancang. Temuan ini penting karena kompleksitas teknologi sering menjadi salah satu faktor yang menentukan keberhasilan implementasi media AR. Law dan Heintz (2021) menegaskan bahwa persoalan *usability* dan *user experience* masih menjadi perhatian penting dalam pengembangan AR untuk pendidikan, sedangkan Ramli et al. (2023) mengidentifikasi persoalan teknis, responden, dan pengumpulan data sebagai tantangan yang perlu diperhatikan dalam evaluasi pengalaman belajar AR.

Kemudahan penggunaan pada penelitian ini dapat dikaitkan dengan rancangan alur media yang sederhana, yaitu pengguna mengakses aplikasi, memindai *QR Code* atau pemicu yang tersedia, kemudian berinteraksi dengan konten AR. Struktur tersebut mengurangi beban prosedural sehingga pengguna dapat lebih cepat beralih dari tahap teknis menuju aktivitas pembelajaran. Nikou (2024) menunjukkan bahwa calon guru merupakan kelompok pengguna yang penting dalam adopsi AR karena pengalaman dan persepsi mereka terhadap teknologi dapat memengaruhi niat penggunaan dalam praktik pembelajaran. Wang et al. (2024) juga menunjukkan bahwa teknologi XR memiliki potensi dalam pendidikan guru, tetapi keberhasilannya sangat dipengaruhi oleh tujuan pelatihan, karakteristik teknologi, dan konteks pedagogis.

Kesesuaian dengan pembelajaran yang mencapai 82,50% menunjukkan bahwa

mahasiswa tidak memandang media sebagai teknologi yang terpisah dari aktivitas pembelajaran sastra. Temuan ini penting karena desain AR yang baik harus mempertemukan *affordance* teknologi dengan tujuan pedagogis. Marksa et al. (2023) menunjukkan bahwa persoalan pada implementasi AR sering berkaitan dengan *usability* dan desain pedagogis yang kurang tepat. Lin dan Yu (2023) juga menunjukkan bahwa manfaat AR tidak hanya bergantung pada keberadaan teknologi, tetapi pada kualitas lingkungan pembelajaran interaktif yang dibangun. Media penelitian ini memiliki keunggulan karena objek AR ditempatkan dalam konteks fabel dan aktivitas pembelajaran, sehingga teknologi memiliki fungsi yang langsung berkaitan dengan pengalaman belajar sastra.

d. Kualitas Tampilan, Interaksi, dan Keterlaksanaan sebagai Area Pengembangan

Aspek Kualitas Tampilan dan Interaksi memperoleh 78,75%, sedangkan Keterlaksanaan dan Potensi Penggunaan memperoleh 77,50%. Kedua aspek tersebut berada pada kategori Praktis, tetapi menjadi capaian relatif paling rendah dibandingkan empat aspek lainnya. Hasil tersebut tidak menunjukkan bahwa media tidak layak digunakan, tetapi mengindikasikan bahwa pengalaman visual-interaktif dan fleksibilitas implementasi masih memiliki ruang untuk disempurnakan. Law dan Heintz (2021) menempatkan *usability* dan *user experience* sebagai dimensi yang masih kurang terintegrasi secara memadai dalam penelitian AR pendidikan. Ramli et al. (2023) juga menunjukkan bahwa kualitas pengalaman pengguna dalam AR dipengaruhi oleh kepuasan, efisiensi, keterlibatan, serta persoalan teknis.

Capaian yang lebih rendah pada kualitas tampilan dan interaksi dapat dipahami karena pengalaman AR tidak hanya bergantung pada kualitas objek virtual, tetapi juga pada stabilitas *tracking*, respons aplikasi, ukuran objek, posisi objek, serta kesesuaian interaksi dengan perangkat yang

digunakan. Chen et al. (2022) menekankan pentingnya desain AR yang bersifat *situated* dan terintegrasi dengan konteks pembelajaran, sedangkan Kao dan Ruan (2022) menunjukkan bahwa tingkat interaktivitas dapat memengaruhi motivasi dan eksplorasi pengguna. Gopalan et al. (2023) juga mengidentifikasi sejumlah faktor keberhasilan implementasi AR, termasuk desain teknologi, karakteristik pengguna, dan kondisi lingkungan belajar.

Keterlaksanaan dan potensi penggunaan sebesar 77,50% menunjukkan bahwa media telah praktis dalam konteks uji terbatas, tetapi penerapannya pada konteks pembelajaran yang lebih beragam masih perlu dikaji. Media AR memerlukan perangkat yang kompatibel, kondisi pencahayaan yang memadai, kemampuan pengguna mengikuti prosedur, dan kesiapan lingkungan pembelajaran. Sakr dan Abdullah (2024) menunjukkan bahwa sebagian besar penelitian VR/AR pendidikan masih menggunakan kuesioner sebagai instrumen pengumpulan data, sementara persoalan pengalaman pengguna dan kondisi implementasi perlu diperhatikan secara lebih komprehensif. Nikou (2024) juga menunjukkan bahwa penggunaan *mobile AR* oleh calon guru dipengaruhi oleh karakteristik teknologi dan persepsi terhadap pengalaman pengguna. Temuan tersebut memberikan dasar bahwa aspek keterlaksanaan dalam penelitian ini merupakan indikator penting untuk penyempurnaan produk pada tahap berikutnya.

e. Integrasi Kearifan Lokal sebagai Penguat Kontekstualitas Media

Integrasi Marsipature Hutana Be memberikan dimensi kontekstual yang membedakan media ini dari media AR yang hanya berorientasi pada visualisasi teknologi. Kearifan lokal ditempatkan dalam fabel melalui nilai, perilaku tokoh, peristiwa, dan konteks cerita sehingga pengguna memperoleh pengalaman belajar yang menghubungkan sastra dengan budaya. Penelitian mengenai bahan ajar digital

berbasis kearifan lokal menunjukkan bahwa integrasi konteks budaya dapat digunakan untuk membangun pembelajaran yang lebih kontekstual dan mendukung literasi budaya. Udiyana dan Arnyana (2022), misalnya, mengembangkan bahan ajar digital berorientasi kearifan lokal Bali dan menguji validitas serta praktikalitasnya pada konteks sekolah dasar. Aji dan Pujiastuti (2022) juga menunjukkan bahwa bahan pembelajaran berbasis kearifan lokal dapat dikembangkan secara sistematis untuk mendukung pembelajaran tematik-integratif.

Integrasi budaya tersebut menjadi semakin bermakna ketika ditempatkan dalam bentuk naratif. Pembelajaran berbasis cerita memungkinkan nilai budaya dipahami melalui tindakan dan pengalaman tokoh, bukan hanya melalui definisi atau penjelasan informatif. Seno et al. (2022) menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis kearifan lokal dapat menjadi sarana untuk menghubungkan pengalaman belajar dengan nilai budaya dalam pendidikan dasar. Riana dan Putriani (2021) juga menunjukkan bahwa media berbasis teknologi yang menggunakan konteks kearifan lokal dapat dikembangkan sebagai media pembelajaran yang lebih kontekstual. Temuan tersebut mendukung pendekatan penelitian ini yang menempatkan *Marsipature Hutana Be* sebagai bagian dari substansi fabel, bukan sekadar tambahan informasi budaya.

f. Implikasi Praktikalitas bagi Pengembangan Media Sastra Anak

Hasil keseluruhan 81,50% menunjukkan bahwa media telah mencapai tingkat praktikalitas yang memadai untuk digunakan pada konteks uji terbatas, tetapi hasil per aspek memberikan informasi yang lebih penting bagi pengembangan selanjutnya. Empat aspek berada pada kategori Sangat Praktis, sedangkan dua aspek berada pada kategori Praktis. Pola tersebut menunjukkan bahwa evaluasi praktikalitas tidak seharusnya berhenti pada satu skor keseluruhan karena skor agregat dapat menutupi aspek tertentu yang masih membutuhkan perhatian. Pendekatan evaluasi berbasis dimensi pengalaman

pengguna menjadi relevan karena penelitian AR menunjukkan bahwa kualitas penggunaan dipengaruhi oleh kombinasi *usability*, keterlibatan, kepuasan, interaksi, dan kondisi teknis (Law & Heintz, 2021; Ramli et al., 2023).

Implikasi praktis penelitian ini terletak pada kemungkinan penggunaan AR untuk memperkaya pembelajaran sastra anak tanpa menghilangkan fungsi utama cerita sebagai medium pengalaman estetik dan budaya. Media yang dikembangkan memperlihatkan bahwa teknologi dapat ditempatkan sebagai sarana pendukung untuk memvisualisasikan dan menghidupkan bagian tertentu dari fabel, sementara nilai *Marsipature Hutana Be* memberikan konteks budaya terhadap pengalaman tersebut. Temuan mengenai *augmented reality storybooks* menunjukkan bahwa AR dapat mendukung pengalaman membaca dan beberapa dimensi pemahaman, sedangkan kajian AR dalam pembelajaran bahasa menunjukkan bahwa teknologi tersebut memiliki potensi kuat ketika aktivitas dan tujuan pembelajaran dirancang secara tepat (Şimşek & Direkçi, 2023; Cai et al., 2022).

Temuan penelitian sekaligus memperlihatkan bahwa pengembangan media AR untuk pembelajaran sastra perlu bergerak dari orientasi *technology-driven* menuju *pedagogy-driven design*. Teknologi tidak cukup dibuat menarik, tetapi harus mudah digunakan, memiliki fungsi pedagogis yang jelas, memberikan manfaat, dan dapat diintegrasikan ke dalam skenario pembelajaran. Marksa et al. (2023), Nikou (2024), dan Wang et al. (2024) sama-sama menunjukkan pentingnya hubungan antara karakteristik teknologi, konteks pedagogis, dan pengguna dalam pemanfaatan AR untuk pendidikan. Posisi tersebut menjadi penting bagi pendidikan calon guru karena pengalaman menggunakan media selama perkuliahan dapat sekaligus menjadi pengalaman belajar teknologi yang berpotensi dibawa mahasiswa ke praktik pembelajaran di sekolah.

SIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa media Fabel *Marsipature Hutana Be* berbasis *Augmented Reality* memiliki tingkat praktikalitas 81,50% dan berada pada kategori Sangat Praktis berdasarkan respons delapan mahasiswa PGSD setelah menggunakan media dalam simulasi pembelajaran sastra anak. Capaian tertinggi ditemukan pada aspek Daya Tarik dan Motivasi serta Kebermanfaatan, masing-masing sebesar 83,33%, sedangkan Kualitas Tampilan dan Interaksi (78,75%) serta Keterlaksanaan dan Potensi Penggunaan (77,50%) menjadi aspek yang relatif lebih rendah dan memerlukan penyempurnaan. Temuan ini menunjukkan bahwa integrasi fabel, teknologi AR, dan kearifan lokal dapat menghasilkan media yang tidak hanya menarik, tetapi juga dapat digunakan dalam aktivitas pembelajaran sastra secara praktis; aspek *usability* dan pengalaman pengguna memang menjadi komponen penting dalam penerimaan media AR pendidikan. Hasil penelitian memberikan bukti awal bahwa media tersebut layak dilanjutkan pada implementasi pembelajaran yang lebih luas, dengan pengembangan berikutnya diarahkan terutama pada peningkatan kualitas interaksi, fleksibilitas penggunaan, dan keterlaksanaan media dalam konteks pembelajaran yang beragam.

DAFTAR RUJUKAN

- Aji, I. A. B., & Pujiastuti, P. (2022). Development of natural science supplement books based on local wisdom in integrative thematic learning in the elementary schools. *Jurnal Prima Edukasia*, 10(1), 82–95. <https://doi.org/10.21831/jpe.v10i1.40173>
- Aydoğdu, F. (2022). Augmented reality for preschool children: An experience with educational contents. *British Journal of Educational Technology*, 53(2), 326–348. <https://doi.org/10.1111/bjet.13168>
- Cai, Y., Pan, Z., & Liu, M. (2022). Augmented reality technology in language learning: A meta-analysis. *Journal of Computer Assisted Learning*, 38(4), 929–945. <https://doi.org/10.1111/jcal.12661>
- Chang, H.-Y., Binali, T., Liang, J.-C., Chiou, G.-L., Cheng, K.-H., Lee, S. W.-Y., & Tsai, C.-C. (2022). Ten years of augmented reality in education: A meta-analysis of (quasi-) experimental studies to investigate the impact. *Computers & Education*, 191, 104641. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2022.104641>
- Chen, C.-C., Chen, H.-R., & Wang, T.-Y. (2022). Creative situated augmented reality learning for astronomy curricula. *Educational Technology & Society*, 25(2), 148–162. [https://doi.org/10.30191/ETS.20220425\(2\).001](https://doi.org/10.30191/ETS.20220425(2).001)
- Drljević, N., Botički, I., & Wong, L.-H. (2022). Investigating the different facets of student engagement during augmented reality use in primary school. *British Journal of Educational Technology*, 53, 1361–1388. <https://doi.org/10.1111/bjet.13197>
- Gopalan, V., Abubakar, J. A., & Zulkifli, A. N. (2023). Systematic literature review on critical success factors in implementing augmented reality for science learning environment (2006–2021). *Education and Information Technologies*, 28, 11613–11640. <https://doi.org/10.1007/s10639-023-11613-y>
- Herb, A., & Betts, D. (2022). Queering the book club: Empathy development through young adult literature in Australian discussion groups.

- Children's Literature in Education*, 55, 432–448.
<https://doi.org/10.1007/s10583-022-09512-w>
- Hermansson, C., & Olin-Scheller, C. (2022). Across textual landscapes: The role of affect during digital reading encounters. *Children's Literature in Education*, 53, 327–342.
<https://doi.org/10.1007/s10583-022-09502-y>
- Kao, G. Y.-M., & Ruan, C.-A. (2022). Designing and evaluating a high interactive augmented reality system for programming learning. *Computers in Human Behavior*, 132, 107245.
<https://doi.org/10.1016/j.chb.2022.107245>
- Laila, A., Budiningsih, C. A., & Syamsi, K. (2021). Textbooks based on local wisdom to improve reading and writing skills of elementary school students. *International Journal of Evaluation and Research in Education*, 10(3), 886–892.
- Law, E. L.-C., & Heintz, M. (2021). Augmented reality applications for K-12 education: A systematic review from the usability and user experience perspective. *International Journal of Child-Computer Interaction*, 30, 100321.
<https://doi.org/10.1016/j.ijcci.2021.100321>
- Lin, Y., & Yu, Z. (2023). A meta-analysis of the effects of augmented reality technologies in interactive learning environments (2012–2022). *Computer Applications in Engineering Education*, 31(4), 1111–1131.
<https://doi.org/10.1002/cae.22628>
- Marksa, S., et al. (2023). Pedagogical design in education using augmented reality: A systematic review. *Interactive Learning Environments*, 32(8), 4219–4236.
<https://doi.org/10.1080/10494820.2023.2195445>
- Nikou, S. A. (2024). Factors influencing student teachers' intention to use mobile augmented reality in primary science teaching. *Education and Information Technologies*, 29(12), 15353–15374.
<https://doi.org/10.1007/s10639-024-12481-w>
- O'Connor, Y., & Mahony, C. (2023). Exploring the impact of augmented reality on student academic self-efficacy in higher education. *Computers in Human Behavior*, 149, 107963.
<https://doi.org/10.1016/j.chb.2023.107963>
- Ramli, R. Z., Ashaari, N. S., Noor, S. F. M., Noor, M., Yadegaridehkordi, E., Abd Majid, N. A., Dahlan, H. A., & Abdul Wahab, A. N. (2024). Designing a mobile learning application model by integrating augmented reality and game elements to improve student learning experience. *Education and Information Technologies*, 29(2), 1981–2008.
- Ramli, R. Z., et al. (2023). Augmented reality: A systematic review between usability and learning experience. *Interactive Learning Environments*, 32(10), 6250–6266.
<https://doi.org/10.1080/10494820.2023.2255230>
- Sakr, A., & Abdullah, T. (2024). Virtual, augmented reality and learning analytics impact on learners, and educators: A systematic review. *Education and Information Technologies*, 29, 19913–19962.
<https://doi.org/10.1007/s10639-024-12602-5>
- Seno, U., Narimo, S., Fuadi, D., Minsih, & Widayarsi, C. (2022). Implementation of local wisdom

- based learning in realizing Pancasila student profiles in elementary schools. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 6(4).
- Shadiev, R., & Liang, Q. (2024). A review of research on AR-supported language learning. *Innovation in Language Learning and Teaching*, 18(1), 78–100.
<https://doi.org/10.1080/17501229.2023.2229804>
- Şimşek, B., & Direkçi, B. (2023). The effects of augmented reality storybooks on student's reading comprehension. *British Journal of Educational Technology*, 54(3), 754–772.
<https://doi.org/10.1111/bjet.13293>
- Udiyana, I. G., & Arnyana, I. B. P. (2022). Balinese local wisdom oriented digital teaching materials to improve cultural literacy of grade V elementary school students. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 5(2), 236–243.
<https://doi.org/10.23887/jlls.v5i2.52411>
- Wang, Y., et al. (2024). How virtual reality, augmented reality and mixed reality facilitate teacher education: A systematic review. *Journal of Computer Assisted Learning*.
<https://doi.org/10.1111/jcal.12949>