JIPSI: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Sains Islam Interdisipiner
Vol. 5, No. 4, November 2026, pp. 3847-3862
http://journal.amorfati.id/index.php/jipsi || ISSN 2962-9187

Interdisciplinary Scope of Science and Education, Islamic Education and Science, Integration of Science and Islam, Islamic Thought and Philosophy, Integration of Social Sciences, Humanities, and Islamic Studies, Islamic Economics and Business Studies, and Islamic Ethics in Science and Technology

Efektivitas Media *Augmented Reality* Berbasis *Assemblr Edu* dalam Pembelajaran Menyimak Cerita Rakyat Kesenian Besutan terhadap Literasi Budaya Siswa SMK

Endah Sari [a,1,*], Siti Maisaroh [b,2], Erma Rahayu Lestari [c,3], Nimas Harum Sastra Maharani[d,4]

[*a]Universitas PGRI Jombang, Indonesia
[b] Universitas PGRI Jombang, Indonesia
[c] Universitas PGRI Jombang, Indonesia
[d] Universitas PGRI Jombang, Indonesia
[1] endahsari.stkipjb@gmail.com; [2] maysaroh65@gmail.com; [3] erma.rahayu.lestari@gmail.com;
[4] nimasharum511@gmail.com
*Correspondent Author; endahsari.stkipjb@gmail.com

ARTICLE INFO

Article history
Received:
05-07-2026
Revised:
24-09-2026
Accepted:
26-10-2026

Keywords

Augmented Reality, *Assemblr Edu*, kemampuan menyimak, Kesenian Besutan, literasi budaya, siswa SMK.

ABSTRACT

Penelitian ini bertujuan menganalisis efektivitas media *Augmented Reality* (AR) berbasis *Assemblr Edu* terhadap kemampuan menyimak cerita rakyat Kesenian Besutan serta perubahan literasi budaya siswa SMK. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen yang melibatkan kelas eksperimen dan kelas kontrol, masing-masing terdiri atas 32 siswa. Data dikumpulkan melalui tes kemampuan menyimak, angket literasi budaya, dan lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran, kemudian dianalisis menggunakan statistik deskriptif, N-Gain, uji normalitas, uji homogenitas, dan Independent Sample t-Test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata kemampuan menyimak kelas eksperimen meningkat dari 62,66 pada pretest menjadi 85,75 pada posttest, dengan N-Gain sebesar 0,63 dalam kategori sedang, sedangkan kelas kontrol meningkat dari 61,88 menjadi 72,34 dengan N-Gain sebesar 0,27 dalam kategori rendah. Hasil *Independent Sample t-Test* menunjukkan perbedaan signifikan antara kedua kelompok ($t = 10,467$; $p < 0,05$), sehingga media AR berbasis *Assemblr Edu* lebih efektif dibandingkan media audio-visual konvensional. Keterlaksanaan pembelajaran mencapai 92,5% pada aktivitas guru dan 88,0% pada aktivitas siswa, sedangkan rata-rata literasi budaya meningkat dari 55,9% menjadi 83,2%. Temuan ini menunjukkan bahwa integrasi Kesenian Besutan dalam media AR tidak hanya mendukung kemampuan menyimak, tetapi juga memperkuat pemahaman siswa terhadap budaya lokal melalui pengalaman belajar yang interaktif dan kontekstual.

This is an open-access article under the CC–BY-SA license.

Introduction

Transformasi pendidikan pada era digital mendorong perubahan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, termasuk pemanfaatan media yang mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih interaktif, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Pada jenjang SMK, pembelajaran Bahasa Indonesia tidak hanya diarahkan pada penguasaan pengetahuan kebahasaan dan kesastraan, tetapi juga pada kemampuan memahami informasi, berpikir kritis, berkomunikasi, serta mengenali konteks sosial dan budaya di lingkungan siswa. Salah satu keterampilan berbahasa yang penting dalam proses tersebut adalah menyimak. Menyimak merupakan proses aktif yang menuntut siswa memusatkan perhatian, memahami informasi, menginterpretasikan pesan, dan mengevaluasi informasi yang diterima secara lisan. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, keterampilan menyimak juga berkaitan dengan kemampuan memahami informasi dari berbagai bentuk teks audio dan audiovisual (Rahmawati et al., 2021). Namun, pembelajaran menyimak masih menghadapi permasalahan berupa rendahnya konsentrasi dan minat siswa, penggunaan metode yang monoton, serta keterbatasan media pembelajaran yang menarik (Haryanto, 2025).

Cerita rakyat merupakan salah satu materi yang relevan untuk mengatasi persoalan tersebut karena menggabungkan pembelajaran bahasa dan sastra dengan konteks sosial budaya masyarakat. Cerita rakyat tidak hanya menyajikan unsur intrinsik seperti tokoh, alur, latar, dan tema, tetapi juga merepresentasikan nilai sosial, moral, budaya, dan identitas masyarakat. Pemanfaatan cerita rakyat dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dapat membuat pembelajaran lebih dekat dengan lingkungan sosial siswa. Sapulette & Solissa (2024) menunjukkan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis cerita rakyat dapat meningkatkan kemampuan membaca sekaligus memberikan pengalaman belajar berbasis budaya lokal. Safitri et al. (2023) menegaskan bahwa cerita rakyat dapat digunakan sebagai bahan ajar yang sekaligus mengenalkan bahasa dan budaya Indonesia, sedangkan Melinda & Muzaki (2023) menunjukkan bahwa cerita rakyat dapat dimanfaatkan untuk memperkenalkan bahasa dan budaya melalui pembelajaran yang kontekstual. Pada keterampilan menyimak, Salamah (2023) menemukan bahwa penggunaan cerita rakyat dapat menstimulasi motivasi menyimak, kemampuan menganalisis dan menginterpretasikan informasi, serta kemampuan mengevaluasi informasi yang didengar. Penelitian Auliya & Noortyani (2025) juga menunjukkan bahwa penggunaan cerita rakyat melalui media podcast dapat membantu siswa berkonsentrasi, memahami unsur intrinsik cerita, serta menginterpretasikan dan mengapresiasi nilai cerita berdasarkan latar belakang pengetahuan budaya mereka.

Meskipun demikian, penyajian cerita rakyat melalui teks atau penjelasan verbal masih memiliki keterbatasan karena siswa tidak selalu memperoleh gambaran konkret mengenai tokoh, latar, peristiwa, dan konteks budaya yang terdapat dalam cerita. Haryanto (2025) menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang monoton dan keterbatasan media merupakan salah satu faktor yang dapat menghambat keterampilan menyimak. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya media yang mampu menggabungkan informasi auditori dengan representasi visual sehingga siswa tidak hanya mendengarkan cerita, tetapi juga memperoleh konteks visual yang mendukung pemahaman. Salah satu teknologi yang memiliki potensi untuk memenuhi kebutuhan tersebut adalah Augmented Reality (AR). AR memungkinkan informasi digital berupa teks, gambar, audio, video, animasi, dan objek tiga dimensi diintegrasikan ke dalam lingkungan nyata secara interaktif. Dengan karakteristik tersebut, AR dapat menghadirkan pengalaman belajar yang lebih konkret

sekaligus memberikan dukungan visual terhadap informasi yang diterima siswa melalui pendengaran.

Potensi AR dalam pendidikan telah didukung oleh berbagai penelitian mutakhir. Chang et al. (2022), melalui meta-analisis terhadap 134 penelitian eksperimen dan kuasi-eksperimen, menunjukkan bahwa AR memberikan dampak positif terhadap respons belajar, pengetahuan, keterampilan, dan performa siswa. Li et al. (2023) melalui meta-analisis terhadap penelitian pendidikan K–12 juga menemukan bahwa AR memberikan pengaruh positif terhadap pencapaian akademik serta dapat meningkatkan minat, motivasi, dan perhatian siswa. Zhang et al. (2022) menunjukkan bahwa AR memiliki efek positif terhadap pembelajaran pada jenjang K–12, sedangkan Lin & Yu (2023) menemukan bahwa AR dalam lingkungan pembelajaran interaktif berpengaruh positif terhadap efektivitas pembelajaran, motivasi, keterlibatan, keterampilan berpikir kritis, dan pemerolehan pengetahuan. Dalam pembelajaran bahasa, Cai et al. (2022) menunjukkan bahwa AR memiliki potensi mendukung pembelajaran melalui pengalaman yang lebih interaktif dan kontekstual. Namun, efektivitas AR dalam pembelajaran bahasa sangat bergantung pada kesesuaian antara teknologi, tujuan pembelajaran, materi, dan aktivitas siswa (Cai et al., 2022; Law & Heintz, 2021). Dengan demikian, penggunaan AR dalam pembelajaran menyimak perlu diarahkan untuk memperkuat proses memahami informasi, bukan sekadar menampilkan objek tiga dimensi.

Salah satu platform yang memungkinkan pengembangan AR secara praktis dalam pembelajaran adalah Assemblr Edu. Platform ini memungkinkan guru dan pengembang media menyajikan objek tiga dimensi dan AR secara interaktif sehingga materi pembelajaran dapat divisualisasikan secara lebih konkret. Lestari et al. (2023) menunjukkan bahwa media berbantuan Assemblr Edu dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pendidikan vokasional melalui penyajian konsep dalam bentuk 3D. Nabilla et al. (2025) juga menunjukkan bahwa penggunaan Assemblr Edu memberikan dampak positif terhadap aspek kognitif, afektif, dan psikomotor melalui fitur visualisasi 3D dan AR. Nurindah et al. (2025) menemukan efektivitas media AR berbasis Assemblr Edu terhadap motivasi belajar siswa, sedangkan Wulandari & Rozy (2025) menunjukkan bahwa penggunaan Assemblr Edu pada materi keberagaman budaya Indonesia dapat meningkatkan hasil belajar. Temuan tersebut menunjukkan bahwa Assemblr Edu memiliki peluang tidak hanya untuk memvisualisasikan konsep akademik, tetapi juga untuk menghadirkan materi yang berkaitan dengan budaya.

Integrasi teknologi digital dengan budaya lokal menjadi penting karena literasi budaya tidak cukup dibangun melalui pengenalan nama atau bentuk budaya, tetapi melalui proses memahami makna, nilai, keberagaman, identitas, dan praktik budaya. Sianipar et al. (2025) menunjukkan bahwa literasi budaya dapat diintegrasikan ke dalam pembelajaran Bahasa Indonesia melalui indikator pembelajaran yang menghubungkan kompetensi bahasa dengan konteks budaya. Arianto et al. (2023) juga menunjukkan bahwa literasi budaya dapat dikembangkan melalui pembelajaran Bahasa Indonesia yang menggunakan teks dan aktivitas yang relevan dengan budaya. Erlisnawati & Marhadi (2025) mengembangkan empat domain literasi budaya, yaitu keberagaman budaya, keberagaman nilai budaya, partisipasi budaya, dan kesadaran budaya. Oleh karena itu, pembelajaran Bahasa Indonesia yang menggunakan budaya lokal sebagai konteks dapat menjadi sarana untuk mengembangkan kemampuan berbahasa sekaligus membangun pemahaman dan apresiasi terhadap budaya.

Kesenian Besutan memiliki relevansi kuat dengan pendekatan tersebut karena merupakan bagian dari identitas budaya Jombang yang memiliki unsur tokoh, cerita, pertunjukan, nilai, dan simbol budaya yang dapat dimanfaatkan sebagai konteks pembelajaran. Penggunaan Kesenian Besutan memungkinkan siswa mempelajari

keterampilan menyimak sekaligus mengenali unsur, nilai, dan makna budaya yang terdapat di dalamnya. Cerita rakyat berbasis kearifan lokal dapat digunakan untuk mengembangkan pembelajaran Bahasa Indonesia yang tidak terlepas dari konteks sosial dan budaya masyarakat (Setiaji, 2024), sedangkan pemanfaatan cerita rakyat sebagai sumber pembelajaran dapat memperkuat hubungan antara pembelajaran bahasa, apresiasi sastra, dan pengenalan budaya (Melinda & Muzaki, 2023). Dengan demikian, Kesenian Besutan tidak hanya ditempatkan sebagai isi cerita, tetapi sebagai konteks budaya yang memperkaya pengalaman belajar siswa.

Berdasarkan penelitian terdahulu tersebut, terdapat kesenjangan penelitian yang lebih spesifik. Penelitian AR telah banyak menunjukkan dampak positif terhadap hasil belajar, motivasi, keterlibatan, dan pemahaman siswa, tetapi penerapannya masih lebih dominan pada bidang sains, matematika, dan materi yang membutuhkan visualisasi objek (Chang et al., 2022; Li et al., 2023; Zhang et al., 2022). Penelitian tentang Assemblr Edu juga lebih banyak berfokus pada kelayakan media, motivasi, atau hasil belajar pada materi tertentu (Lestari et al., 2023; Nabilla et al., 2025; Nurindah et al., 2025). Sementara itu, penelitian tentang cerita rakyat dalam pembelajaran Bahasa Indonesia telah menunjukkan manfaatnya terhadap kemampuan berbahasa dan pengenalan budaya (Auliya & Noortyani, 2025; Safitri et al., 2023; Salamah, 2023; Sapulette & Solissa, 2024), tetapi penelitian yang mengintegrasikan AR berbasis Assemblr Edu dengan cerita rakyat Kesenian Besutan untuk pembelajaran menyimak sekaligus mengukur literasi budaya siswa SMK masih terbatas. Dengan kata lain, penelitian sebelumnya cenderung mengkaji teknologi, keterampilan bahasa, atau budaya secara terpisah, sedangkan hubungan ketiganya dalam satu desain pembelajaran belum banyak diuji.

Kesenjangan tersebut menjadi dasar penelitian ini untuk mengembangkan dan menguji media Augmented Reality berbasis Assemblr Edu pada pembelajaran menyimak cerita rakyat Kesenian Besutan. Media dirancang dengan memadukan audio narasi, visualisasi, animasi, dan objek tiga dimensi sehingga informasi yang disimak siswa memperoleh dukungan visual dan konteks budaya yang lebih konkret. Pendekatan ini diharapkan dapat menjadikan pembelajaran menyimak lebih interaktif sekaligus memberikan pengalaman belajar yang memungkinkan siswa mengenali unsur budaya, memahami nilai budaya, dan mengapresiasi Kesenian Besutan. Kebaruan penelitian terletak pada integrasi teknologi AR berbasis Assemblr Edu, keterampilan menyimak, cerita rakyat lokal, dan literasi budaya dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia di SMK. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media Augmented Reality berbasis Assemblr Edu dalam pembelajaran menyimak cerita rakyat Kesenian Besutan serta kontribusinya terhadap literasi budaya siswa SMK. Arah tersebut sesuai dengan dasar penelitian dalam proposal yang menempatkan pengembangan media sebagai upaya menghasilkan produk yang valid, praktis, dan efektif sekaligus mendukung peningkatan hasil belajar dan literasi budaya siswa.

Method

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimenuntuk menganalisis efektivitas media *Augmented Reality* berbasis *Assemblr Edu* dalam pembelajaran menyimak cerita rakyat Kesenian Besutan terhadap literasi budaya siswa SMK. Data penelitian berupa data kuantitatif yang diperoleh dari hasil tes kemampuan menyimak dan angket literasi budaya siswa sebelum dan sesudah penggunaan media, serta data pendukung berupa hasil observasi selama proses pembelajaran. Pengumpulan data dilakukan melalui pemberian pretest, pelaksanaan pembelajaran menggunakan media *Augmented Reality* berbasis *Assemblr Edu*, posttest, angket literasi budaya, dan observasi keterlaksanaan pembelajaran. Data kuantitatif diolah melalui analisis statistik

deskriptif untuk mengetahui nilai rata-rata, persentase, dan peningkatan hasil belajar, kemudian dilanjutkan dengan uji prasyarat dan uji perbedaan sesuai karakteristik data untuk mengetahui efektivitas penggunaan media. Data hasil angket dianalisis berdasarkan skor dan persentase pada setiap indikator literasi budaya, sedangkan data observasi digunakan sebagai informasi pendukung terhadap proses penggunaan media. Kesimpulan ditarik berdasarkan hasil perbandingan skor sebelum dan sesudah perlakuan serta hasil uji statistik, dengan media dinyatakan efektif apabila terdapat peningkatan kemampuan menyimak dan literasi budaya siswa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media *Augmented Reality* berbasis *Assemblr Edu*.

Results and Discussion

1. Visualisasi Media AR Berbasis *Assemblr Edu* dan Keterlaksanaan Pembelajaran

Media *Augmented Reality* (AR) berbasis *Assemblr Edu* digunakan untuk menyajikan materi menyimak cerita rakyat Kesenian Besutan melalui visualisasi objek tiga dimensi. Media memuat tokoh dan unsur pertunjukan Kesenian Besutan, meliputi Besut, Rusmini, Man Gondo, serta latar pertunjukan tradisional yang diintegrasikan dengan materi cerita. Penyajian materi melalui objek tiga dimensi dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret sehingga siswa tidak hanya menerima informasi cerita dalam bentuk teks atau audio, tetapi juga memperoleh representasi visual dari unsur budaya yang terdapat dalam cerita. Visualisasi media ditampilkan pada Gambar 1, sedangkan penerapan media dalam pembelajaran menyimak ditampilkan pada Gambar 2.



Gambar 1. Tampilan Media *Augmented Reality* Berbasis *Assemblr Edu*



Gambar 2. Aktivitas Siswa Menggunakan Media AR dalam Pembelajaran Menyimak

Pembelajaran pada kelas eksperimen dilaksanakan dalam tiga kali pertemuan. Pada proses pembelajaran, siswa menggunakan perangkat smartphone untuk mengakses dan mengamati objek AR yang telah disiapkan, kemudian menyimak cerita rakyat Kesenian Besutan yang terintegrasi dengan visualisasi tersebut. Aktivitas pembelajaran diarahkan agar siswa memperhatikan informasi yang disampaikan, mengidentifikasi unsur cerita, memahami rangkaian peristiwa, serta menangkap pesan yang terdapat dalam cerita.

Berdasarkan hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran, aktivitas guru memperoleh persentase sebesar 92,5% dengan kategori sangat baik, sedangkan aktivitas siswa mencapai 88,0% dengan kategori baik. Capaian tersebut menunjukkan bahwa tahapan pembelajaran dapat dilaksanakan sesuai dengan rancangan yang telah ditetapkan. Tingginya keterlaksanaan aktivitas siswa juga menunjukkan bahwa siswa dapat mengikuti penggunaan media AR dalam proses pembelajaran menyimak. Dengan demikian, dari aspek keterlaksanaan, media AR berbasis *Assemblr Edu* dapat digunakan sebagai media pendukung pembelajaran cerita rakyat Kesenian Besutan pada siswa SMK.

2. Efektivitas Media AR terhadap Kemampuan Menyimak

Efektivitas media dianalisis dengan membandingkan kemampuan menyimak siswa pada kelas eksperimen yang menggunakan media AR berbasis *Assemblr Edu* dengan kelas kontrol yang menggunakan media audio-visual konvensional. Pengukuran kemampuan menyimak dilakukan melalui pretest sebelum pembelajaran dan posttest setelah pembelajaran. Perbandingan capaian kedua kelompok digunakan untuk mengetahui perubahan kemampuan menyimak setelah diberikan perlakuan. Hasil analisis deskriptif dan perhitungan N-Gain disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Perbandingan Kemampuan Menyimak Siswa

Kelompok	N	Rata-rata Pretest	Rata-rata Posttest	N-Gain	Kategori
Eksperimen	32	62,66	85,75	0,63	Sedang
Kontrol	32	61,88	72,34	0,27	Rendah

Tabel 1 menunjukkan bahwa kemampuan awal kedua kelompok relatif berdekatan. Rata-rata pretest kelas eksperimen sebesar 62,66, sedangkan kelas kontrol sebesar 61,88.

Setelah pembelajaran, rata-rata kemampuan menyimak kelas eksperimen meningkat menjadi 85,75, sedangkan kelas kontrol meningkat menjadi 72,34. Dengan demikian, peningkatan rata-rata pada kelas eksperimen lebih besar dibandingkan kelas kontrol.

Perhitungan N-Gain menunjukkan bahwa kelas eksperimen memperoleh nilai 0,61 dengan kategori sedang, sedangkan kelas kontrol memperoleh nilai 0,27 dengan kategori rendah. Perbedaan nilai N-Gain tersebut menunjukkan bahwa perubahan kemampuan menyimak pada kelas yang menggunakan media AR lebih tinggi dibandingkan kelas yang menggunakan media audio-visual konvensional. Hasil ini menjadi dasar untuk melanjutkan analisis dengan pengujian statistik guna memastikan apakah perbedaan kemampuan kedua kelompok bersifat signifikan.

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis menggunakan statistik inferensial (*Independent Sample t-Test*), terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat analisis data yang meliputi uji normalitas dan uji homogenitas. Pengujian prasyarat ini bertujuan untuk memastikan bahwa data memenuhi asumsi distribusi parametrik sehingga hasil pengujian hipotesis valid.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas

		Shapiro-Wilk		
	Kelas	Statistic	df	Sig.
Posttest	Eksperimen	.975	32	.641
	Kontrol	.955	32	.203
Pretest	Eksperimen	.955	32	.197
	Kontrol	.943	32	.093

Berdasarkan hasil uji normalitas menggunakan metode Shapiro-Wilk, diperoleh nilai signifikansi untuk data pretest kelas eksperimen sebesar 0,197 dan kelas kontrol sebesar 0,093, sedangkan untuk data posttest kelas eksperimen diperoleh sebesar 0,641 dan kelas kontrol sebesar 0,203. Oleh karena seluruh nilai signifikansi tersebut lebih besar dari α= 0,05 (p > 0,05), maka dapat disimpulkan bahwa data nilai pretest dan posttest pada kedua kelompok berdistribusi normal, sehingga asumsi parametrik pertama untuk pengujian hipotesis telah terpenuhi.

Setelah data dipastikan berdistribusi normal, pengujian dilanjutkan dengan uji homogenitas varian menggunakan Levene's Test of Equality of Variances. Pengujian ini bertujuan untuk memastikan bahwa kelompok eksperimen dan kelompok kontrol memiliki varian yang setara.

Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Posttest	Based on Mean	1.263	1	62	.265
	Based on Median	1.108	1	62	.297
	Based on Median and with adjusted df	1.108	1	58.259	.297
	Based on trimmed mean	1.307	1	62	.257
Pretest	Based on Mean	.435	1	62	.512
	Based on Median	.523	1	62	.472
	Based on Median and with adjusted df	.523	1	61.943	.472
	Based on trimmed mean	.440	1	62	.510

Berdasarkan hasil uji homogenitas varian menggunakan *Levene's Test of Equality of Variances* pada Tabel 3, diperoleh nilai signifikansi (Sig) berdasarkan Mean sebesar 0,512 untuk data pretest dan 0,265 untuk data posttest. Oleh karena kedua nilai signifikansi tersebut lebih besar dari α= 0,05 (p > 0,05), dapat disimpulkan bahwa data nilai pretest maupun posttest antara kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki varian yang sama atau bersifat homogen. Dengan terpenuhinya seluruh uji prasyarat analisis yaitu data berdistribusi normal dan bersifat homogen maka pengujian hipotesis efektivitas media dilanjutkan menggunakan analisis statistik parametrik Independent Sample t-Test.

Tabel 4. Hasil Independent Sample t-Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
									95% Confidence Interval of the Difference	
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
Posttest	Equal variances assumed	1.263	.265	10.467	62	.000	13.406	1.281	10.846	15.966
	Equal variances not assumed			10.467	59.095	.000	13.406	1.281	10.844	15.969

Hasil *Independent Sample t-Test* pada Tabel 4 menunjukkan nilai t = 10,467 dengan nilai Sig. (2-tailed) = 0,000 < 0,05. Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada kemampuan menyimak antara siswa yang belajar menggunakan media AR berbasis *Assemblr Edu* dan siswa yang belajar menggunakan media audio-visual konvensional.

Jika hasil uji tersebut dibaca bersama dengan peningkatan N-Gain, terlihat bahwa kelas eksperimen memiliki capaian peningkatan yang lebih tinggi, yaitu 0,63, dibandingkan kelas kontrol sebesar 0,27. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan media AR berbasis *Assemblr Edu* memberikan hasil yang lebih baik dalam pembelajaran menyimak cerita rakyat Kesenian Besutan dibandingkan media pembelajaran yang digunakan pada kelas kontrol. Dengan demikian, hasil penelitian mendukung bahwa media AR berbasis *Assemblr Edu* efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan menyimak cerita rakyat Kesenian Besutan siswa SMK.

3. Capaian Literasi Budaya Siswa melalui Pembelajaran Kesenian Besutan

Selain mengukur kemampuan menyimak sebagai fokus utama penelitian, penelitian ini juga mengidentifikasi capaian literasi budaya siswa setelah mengikuti pembelajaran yang mengintegrasikan Kesenian Besutan ke dalam media AR berbasis *Assemblr Edu*. Pengukuran literasi budaya dilakukan untuk melihat perubahan capaian siswa dalam mengenali, memahami, menghargai, dan mengapresiasi unsur budaya lokal yang terdapat dalam materi pembelajaran.

Literasi budaya dalam penelitian ini diukur melalui tiga indikator, yaitu pengetahuan tentang kesenian lokal, sikap apresiatif terhadap budaya, serta partisipasi dan apresiasi

terhadap budaya. Pengukuran dilakukan sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan angket. Hasil pengukuran disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Capaian Literasi Budaya Siswa Sebelum dan Sesudah Pembelajaran

Indikator Literasi Budaya	Capaian Awal (%)	Capaian Akhir (%)	Peningkatan (Poin Persentase)	Kategori Capaian Akhir
Pengetahuan tentang Kesenian Lokal	54,2	84,5	30,3	Sangat Tinggi
Sikap Apresiatif terhadap Budaya	62,0	86,8	24,8	Sangat Tinggi
Partisipasi dan Apresiasi terhadap Budaya	51,5	78,2	26,7	Tinggi
Rata-rata	**55,9**	**83,2**	**27,3**	**Sangat Tinggi**

Berdasarkan Tabel 4, rata-rata capaian literasi budaya siswa meningkat dari 55,9% pada pengukuran awal menjadi 83,2% pada pengukuran akhir. Perubahan tersebut menunjukkan peningkatan sebesar 27,3 poin persentase. Peningkatan terbesar terdapat pada indikator pengetahuan tentang Kesenian Lokal, yaitu sebesar 30,3 poin persentase. Capaian tersebut diikuti oleh indikator partisipasi dan apresiasi terhadap budaya sebesar 26,7 poin persentase, sedangkan indikator sikap apresiatif terhadap budaya mengalami peningkatan sebesar 24,8 poin persentase.

Pada pengukuran akhir, indikator pengetahuan tentang Kesenian Lokal dan sikap apresiatif terhadap budaya berada pada kategori sangat tinggi, sedangkan partisipasi dan apresiasi terhadap budaya berada pada kategori tinggi. Hasil tersebut memperlihatkan bahwa setelah mengikuti pembelajaran, siswa memiliki capaian yang lebih tinggi dalam mengenali dan memahami Kesenian Besutan serta menunjukkan sikap dan apresiasi terhadap budaya lokal.

Peningkatan pada aspek pengetahuan menunjukkan bahwa penyajian Kesenian Besutan melalui materi cerita dan visualisasi AR dapat memberikan konteks yang lebih konkret mengenai tokoh, latar, dan unsur pertunjukan yang dipelajari siswa. Sementara itu, peningkatan pada aspek sikap dan apresiasi menunjukkan bahwa materi pembelajaran tidak hanya memberikan informasi mengenai Kesenian Besutan, tetapi juga menghadirkan unsur budaya lokal sebagai bagian dari pengalaman belajar siswa. Temuan ini memperlihatkan bahwa integrasi budaya lokal dalam pembelajaran menyimak dapat memberikan kontribusi terhadap capaian literasi budaya siswa.

4. Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media Augmented Reality (AR) berbasis Assemblr Edu memberikan hasil yang lebih baik terhadap kemampuan menyimak cerita rakyat Kesenian Besutan dibandingkan media audio-visual konvensional. Rata-rata kemampuan menyimak siswa pada kelas eksperimen meningkat dari 62,66 menjadi 85,75 dengan N-Gain sebesar 0,63, sedangkan kelas kontrol meningkat dari 61,88 menjadi 72,34 dengan N-Gain sebesar 0,27. Perbedaan tersebut diperkuat oleh hasil Independent Sample t-Test yang menunjukkan nilai t = 10,467 dengan Sig. (2-tailed) < 0,05. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan AR memberikan kontribusi positif terhadap pencapaian kemampuan menyimak dan mendukung hipotesis penelitian.

Keunggulan AR dalam penelitian ini dapat dijelaskan dari kemampuannya mengintegrasikan informasi auditori dengan representasi visual dan spasial secara bersamaan. Dalam pembelajaran menyimak cerita rakyat, siswa tidak hanya dituntut menangkap informasi yang disampaikan secara lisan, tetapi juga memahami tokoh, latar, urutan peristiwa, konflik, dan pesan cerita. Media AR berbasis Assemblr Edu

memungkinkan unsur-unsur tersebut direpresentasikan melalui objek tiga dimensi, gambar, animasi, suara, dan informasi pendukung. Dengan demikian, ketika siswa mendengarkan cerita Kesenian Besutan, informasi verbal yang diterima memperoleh konteks visual yang membantu proses pemahaman. Mekanisme ini menjadi salah satu alasan mengapa peningkatan kemampuan menyimak pada kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas yang menggunakan media audio-visual konvensional.

Penjelasan tersebut sejalan dengan Cai et al. (2022) yang melalui meta-analisis terhadap 21 penelitian menemukan bahwa penggunaan AR dalam pembelajaran bahasa memberikan efek positif terhadap language gains. Besarnya efek yang ditemukan menunjukkan bahwa AR memiliki potensi kuat untuk mendukung pemerolehan kemampuan berbahasa. Temuan penelitian ini memperluas bukti tersebut pada konteks pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya kemampuan menyimak cerita rakyat pada siswa SMK. Hasil ini juga sejalan dengan Shadiev & Liang (2024) yang menunjukkan bahwa AR semakin banyak digunakan untuk menciptakan pengalaman belajar bahasa yang lebih interaktif, meskipun efektivitasnya tetap bergantung pada desain pembelajaran dan cara teknologi tersebut digunakan.

Efektivitas AR juga berkaitan dengan kemampuannya memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret terhadap materi yang sebelumnya hanya diterima melalui suara atau teks. Chang et al. (2022) menunjukkan bahwa AR memberikan dampak positif terhadap respons belajar, pengetahuan dan keterampilan, serta performa siswa. Namun, mereka juga menegaskan bahwa visualisasi tiga dimensi perlu dirancang secara hati-hati agar benar-benar mendukung tujuan pembelajaran. Temuan tersebut penting bagi penelitian ini karena objek tiga dimensi yang digunakan bukan sekadar elemen dekoratif, tetapi berfungsi memberikan konteks terhadap cerita yang disimak. Siswa dapat menghubungkan suara atau narasi dengan visual tokoh dan situasi dalam cerita sehingga proses memahami informasi menjadi lebih terarah. Dengan demikian, efektivitas AR dalam penelitian ini lebih tepat dipahami sebagai hasil dari kesesuaian antara karakteristik teknologi dan karakteristik materi menyimak, bukan semata-mata karena penggunaan teknologi baru.

Temuan tersebut diperkuat oleh Li et al. (2023) yang menemukan bahwa AR memberikan efek positif terhadap capaian akademik siswa K–12. AR juga dilaporkan memiliki keunggulan dalam menyediakan sumber belajar yang lebih hidup, lingkungan interaktif, serta meningkatkan perhatian dan motivasi siswa. Hasil yang sama ditemukan dalam meta-analisis Zhang et al. (2022) terhadap pembelajaran berbasis AR di jenjang K–12 yang menghasilkan efek keseluruhan yang besar terhadap hasil belajar. Jika dibandingkan dengan penelitian tersebut, hasil penelitian ini menunjukkan pola yang konsisten, yaitu kelompok yang memperoleh pengalaman belajar berbasis AR mengalami peningkatan lebih besar dibandingkan kelompok pembelajaran konvensional. Perbedaannya terletak pada konteks penerapan, karena penelitian ini secara khusus menggunakan AR untuk pembelajaran menyimak cerita rakyat pada jenjang SMK.

Penggunaan Assemblr Edu semakin memperkuat efektivitas tersebut. Platform ini memungkinkan materi pembelajaran disajikan melalui objek tiga dimensi dan elemen multimedia sehingga siswa dapat berinteraksi dengan materi secara lebih aktif. Carrión-Robles et al. (2023) menunjukkan bahwa penggunaan Assemblr Edu dalam pembelajaran bahasa dapat mendukung pengembangan keterampilan berbahasa melalui integrasi objek 3D, video, gambar, dan aktivitas interaktif. Temuan tersebut relevan dengan penelitian ini karena media yang digunakan juga memadukan objek visual dengan materi cerita dan aktivitas menyimak. Penelitian Tania et al. (2023) pada siswa SMK juga menunjukkan bahwa penggunaan AR melalui Assemblr Edu dapat digunakan dalam pembelajaran dan dikaitkan dengan peningkatan hasil belajar. Dengan demikian, penelitian ini memperkuat

temuan sebelumnya sekaligus memperluas pemanfaatan Assemblr Edu dari pembelajaran bahasa dan hasil belajar umum menuju pembelajaran menyimak cerita rakyat yang bermuatan budaya lokal.

Keterlaksanaan pembelajaran yang mencapai 92,5% untuk aktivitas guru dan 88,0% untuk aktivitas siswa semakin memperkuat temuan tersebut. Tingginya keterlaksanaan menunjukkan bahwa media dapat digunakan sesuai dengan skenario pembelajaran yang dirancang. Namun, hasil ini juga menunjukkan bahwa AR bukanlah teknologi yang secara otomatis menghasilkan pembelajaran efektif. Shadiev dan Liang (2024) menekankan bahwa keberhasilan AR dalam pembelajaran bahasa dipengaruhi oleh desain pembelajaran, kemampuan pengguna, dan kesesuaian aplikasi dengan aktivitas belajar. Oleh karena itu, efektivitas yang ditemukan dalam penelitian ini merupakan hasil interaksi antara media AR, desain pembelajaran menyimak, materi Kesenian Besutan, dan aktivitas siswa.

Faktor lain yang membedakan penelitian ini dari penggunaan AR untuk materi umum adalah integrasi Kesenian Besutan sebagai budaya lokal. Penggunaan cerita yang berasal dari lingkungan budaya siswa memberikan konteks yang lebih dekat dengan pengalaman sosial dan budaya mereka. Kharisma & Talan (2023) menjelaskan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis kearifan lokal dapat mengintegrasikan budaya ke dalam materi, strategi, maupun media pembelajaran sehingga pembelajaran bahasa tidak terlepas dari konteks sosial dan budaya siswa. Fauziah et al. (2023) juga menunjukkan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis kearifan lokal di SMK dapat digunakan untuk memperkuat identitas dan profil pelajar Pancasila. Temuan tersebut memperkuat posisi Kesenian Besutan dalam penelitian ini bukan sekadar sebagai objek cerita, tetapi sebagai konteks pembelajaran Bahasa Indonesia.

Penggunaan cerita rakyat sebagai bahan pembelajaran juga memberikan keuntungan karena cerita mengandung nilai dan identitas budaya yang dapat dipelajari secara bersamaan dengan keterampilan bahasa. Nafisa et al. menunjukkan bahwa cerita rakyat mengandung berbagai nilai kearifan lokal dan dapat dimanfaatkan sebagai bahan pembelajaran Bahasa Indonesia. Nilai-nilai tersebut antara lain berkaitan dengan kerja keras, pendidikan, kesopanan, kejujuran, keharmonisan, dan penyelesaian konflik. Oleh karena itu, penggunaan Kesenian Besutan dalam penelitian ini memungkinkan siswa tidak hanya memahami isi cerita, tetapi juga mengenali nilai budaya yang terkandung di dalamnya.

Temuan tersebut semakin kuat jika dibandingkan dengan penelitian Khofsoh et al. (2025) yang mengembangkan pembelajaran menulis berbasis kearifan lokal melalui tradisi Riyaya Undhuh-undhuh dan menunjukkan bahwa kearifan lokal dapat digunakan sebagai konteks pembelajaran keterampilan berbahasa. Meskipun penelitian tersebut berfokus pada keterampilan menulis sedangkan penelitian ini berfokus pada menyimak, keduanya menunjukkan prinsip yang sama bahwa budaya lokal dapat menjadi sumber belajar yang kontekstual untuk mengembangkan keterampilan Bahasa Indonesia. Perbedaannya, penelitian ini menambahkan dimensi teknologi AR sehingga budaya lokal tidak hanya dibaca atau didengarkan, tetapi divisualisasikan melalui objek tiga dimensi dan lingkungan pembelajaran interaktif.

Peningkatan literasi budaya dari 55,9% menjadi 83,2% semakin menunjukkan bahwa efektivitas media dalam penelitian ini tidak hanya berkaitan dengan capaian keterampilan menyimak. Integrasi Kesenian Besutan dalam media memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengenali unsur budaya secara lebih konkret melalui tokoh, cerita, visual, dan informasi budaya yang disajikan. Temuan ini sejalan dengan Andita & Tirtoni (2024) yang menunjukkan bahwa pembelajaran literasi budaya berbasis kearifan lokal dapat memperkuat pemahaman siswa terhadap keberagaman budaya dan nilai-nilai lokal. Malihah et al. (2024) juga menunjukkan bahwa bahan ajar digital berbasis kearifan lokal

dapat dikembangkan untuk meningkatkan literasi budaya siswa. Dengan demikian, hasil penelitian ini memperkuat penelitian terdahulu sekaligus menunjukkan bahwa AR dapat menjadi bentuk digitalisasi bahan ajar lokal yang tidak menghilangkan konteks budaya.

Hubungan antara kemampuan menyimak dan literasi budaya menjadi salah satu kontribusi penting penelitian ini. Misriani et al. (2024) secara khusus membahas integrasi literasi budaya dalam keterampilan menyimak berbasis kearifan lokal dan menunjukkan bahwa keterampilan menyimak dapat dikembangkan bersamaan dengan pemahaman budaya melalui pemilihan materi yang relevan dengan konteks lokal. Temuan tersebut memiliki kesesuaian langsung dengan penelitian ini karena Kesenian Besutan digunakan sekaligus sebagai materi cerita dan sumber penguatan literasi budaya. Artinya, siswa tidak hanya belajar menangkap informasi lisan, tetapi juga belajar memahami makna budaya yang terkandung dalam informasi tersebut.

Temuan penelitian ini juga sejalan dengan Nurdianasari et al. (2023) yang mengembangkan modul elektronik interaktif berbasis kearifan lokal dalam pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa bahan ajar digital berbasis kearifan lokal dapat menjadi alternatif untuk mengintegrasikan teknologi dan konteks budaya dalam pembelajaran bahasa. Perbedaannya, penelitian ini menggunakan AR untuk menghadirkan objek budaya secara tiga dimensi sehingga pengalaman belajar tidak hanya bersifat digital-interaktif, tetapi juga visual-spasial. Dengan demikian, hasil penelitian ini memberikan penguatan bahwa digitalisasi pembelajaran bahasa akan lebih bermakna ketika teknologi digunakan untuk memperjelas dan menghidupkan konteks materi, bukan hanya untuk menggantikan bahan ajar cetak.

Dalam perspektif yang lebih luas, hasil penelitian menunjukkan bahwa integrasi teknologi digital dan budaya lokal dapat menjadi strategi untuk menghindari pembelajaran yang terlalu berorientasi pada teknologi tanpa konteks. Misriani et al. (2024) menegaskan pentingnya pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis kearifan lokal untuk membangun karakter sekaligus menghubungkan pembelajaran bahasa dengan kehidupan sosial budaya siswa. Ayuningrum et al. (2026) juga menegaskan pentingnya integrasi nilai kearifan lokal dalam pembelajaran Bahasa Indonesia sebagai sarana penguatan literasi budaya dan karakter. Oleh karena itu, penggunaan Kesenian Besutan dalam media AR dapat dipandang sebagai bentuk digitalisasi budaya lokal yang tetap mempertahankan fungsi pedagogisnya.

Secara pedagogis, temuan penelitian ini menunjukkan bahwa AR lebih efektif bukan karena teknologi tersebut semata-mata lebih canggih, tetapi karena AR mampu menyatukan teknologi, materi, dan strategi pembelajaran dalam satu pengalaman belajar. Teknologi AR menyediakan pengalaman visual dan interaktif, Kesenian Besutan menyediakan konteks budaya yang autentik, sedangkan kegiatan menyimak memberikan tujuan keterampilan bahasa yang jelas. Kombinasi ketiga unsur tersebut menghasilkan pengalaman belajar yang lebih kontekstual dibandingkan penyajian cerita melalui media audio-visual konvensional. Temuan ini sejalan dengan Shadiev dan Liang (2024) yang menekankan bahwa pemanfaatan AR dalam pembelajaran bahasa perlu ditempatkan dalam desain pedagogis yang jelas.

Dengan demikian, kontribusi penelitian ini tidak hanya terletak pada pembuktian bahwa AR berbasis Assemblr Edu dapat meningkatkan kemampuan menyimak, tetapi juga pada penjelasan mengenai mengapa peningkatan tersebut terjadi dan bagaimana teknologi dapat diintegrasikan dengan budaya lokal. Penelitian sebelumnya banyak membahas AR dari sisi hasil belajar, motivasi, atau pengalaman belajar, sedangkan penelitian ini menghubungkan AR dengan keterampilan menyimak dan literasi budaya melalui cerita rakyat Kesenian Besutan. Posisi tersebut memberikan kontribusi pada pengembangan

pembelajaran Bahasa Indonesia yang memanfaatkan teknologi tanpa melepaskan konteks budaya lokal.

Meskipun demikian, hasil penelitian perlu ditafsirkan dengan mempertimbangkan keterbatasannya. Penelitian dilakukan pada siswa SMK dengan materi Kesenian Besutan sehingga generalisasi pada jenjang dan materi lain perlu dilakukan secara hati-hati. Selain itu, peningkatan literasi budaya dalam penelitian ini dianalisis secara deskriptif melalui perubahan persentase sehingga belum dapat digunakan untuk menyimpulkan efektivitas secara statistik. Penelitian selanjutnya dapat menggunakan instrumen literasi budaya yang lebih komprehensif, melibatkan sampel yang lebih besar, serta menguji pengaruh AR terhadap keterampilan Bahasa Indonesia lainnya seperti berbicara, membaca kritis, dan menulis.

Secara keseluruhan, media AR berbasis Assemblr Edu efektif digunakan dalam pembelajaran menyimak cerita rakyat Kesenian Besutan. Peningkatan kemampuan menyimak yang lebih tinggi pada kelas eksperimen dibandingkan kelas kontrol, disertai peningkatan capaian literasi budaya, menunjukkan bahwa integrasi AR dengan budaya lokal dapat menghasilkan pembelajaran Bahasa Indonesia yang lebih kontekstual, interaktif, dan bermakna. Temuan ini sekaligus memperkuat penelitian sebelumnya mengenai AR dalam pembelajaran bahasa serta penelitian mengenai pemanfaatan kearifan lokal dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Conclusion

Penelitian ini menunjukkan bahwa media Augmented Reality (AR) berbasis Assemblr Edu efektif meningkatkan keterampilan menyimak cerita rakyat Kesenian Besutan pada siswa SMK. Peningkatan kemampuan menyimak pada kelas eksperimen (62,66 menjadi 85,75; N-Gain = 0,63) lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol (N-Gain = 0,27), dengan perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok ($t = 10,467$; $p < 0,05$). Integrasi Kesenian Besutan dalam media AR juga meningkatkan capaian literasi budaya dari 55,9% menjadi 83,2%. Secara praktis, penggunaan AR berbasis Assemblr Edu dapat menjadi alternatif media pembelajaran Bahasa Indonesia yang membantu siswa memahami dan menyimak cerita secara lebih kontekstual sekaligus mengenal, mengapresiasi, dan mempertahankan budaya lokal melalui pengalaman belajar berbasis teknologi.

References

Andita, S. B., & Tirtoni, F. (2024). Analysis of Cultural Literacy Learning Based on Local Wisdom to Strengthen the Profile of Pancasila Students. *Jurnal Paedagogy*, *11*(1), 102–112. https://doi.org/10.33394/JP.V11I1.9616

Arianto, A., Wulandari, W., Harahap, U. R., & Nurlela, N. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Kemampuan Literasi Budaya Pada Teks Laporan Hasil Observasi. *Pedagogi: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, *9*(2), 103–109. https://doi.org/10.47662/PEDAGOGI.V9I2.602

Auliya, B., & Noortyani, R. (2025). Kemampuan Menyimak Cerita Rakyat Melalui Media Podcast Pada Siswa Kelas X.1 SMAS Muhammadiyah Martapura. *Bahtera Indonesia; Jurnal Penelitian Bahasa Dan Sastra Indonesia* , *10*(2), 415–427. https://doi.org/10.31943/BI.V10I2.1112

Ayuningrum, S., Kurniawan, K., & Anshori, D. S. (2026). Integration of Local Wisdom Values of the Nadran Tradition in Indonesian Language Learning: A Systematic Literature Review. *KEMBARA: Jurnal Keilmuan Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, *12*(1), 1–14. https://doi.org/10.22219/KEMBARA.V12I1.42263

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;PAGEGROUP:STRING:PUBLICATION

Carrión-Robles, F., Espinoza-Celi, V., & Vargas-Saritama, A. (2023). The Use of Augmented Reality through Assemblr Edu to Inspire Writing in an Ecuadorian EFL Distance Program. *International Journal of Engineering Pedagogy (IJEP)*, *13*(5), 121–141. https://doi.org/10.3991/IJEP.V13I5.38049

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

Erlisnawati, E., & Marhadi, H. (2025). Cultural literacy indicators for elementary schools: A 4D model development. *Jurnal Prima Edukasia*, *13*(3), 571–583. https://doi.org/10.21831/jpe.v13i3.87972

Fauziah, F. N., Saddhono, K., & Suryanto, E. (2023). Implementation of Local Wisdom-Based Indonesian Learning to Strengthen Pancasila Student Profiles (P5): Case Studies in Vocational High Schools. *Journal of Curriculum and Teaching*, *12*(6), 283. https://doi.org/10.5430/JCT.V12N6P283

Haryanto, N. J. (2025). Problematika Keterampilan Menyimak Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas III Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *10*(02), 150–159. https://doi.org/10.23969/JP.V10I02.24182

Kharisma, G. I., & Talan, M. R. (2023). Menumbuhkan Nilai-Nilai Budaya Melalui Model Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Kearifan Lokal. *Jubindo: Jurnal Ilmu Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, *8*(1), 61–66. https://doi.org/10.32938/JBI.V8I1.4305

Khofsoh, U., Darihastining, S., & Dia, E. E. (2025). Implementasi Pembelajaran Menulis Berbasis Kearifan Lokal: Studi Kasus Riyaya Undhuh-undhuh pada Siswa SMP Unggulan Al Ittihad Mojowarno. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *9*(6), 3089–3098. https://doi.org/10.31004/OBSESI.V9I6.7663

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

Lestari, D. W., Rusimamto, P. W., Harimurti, R., & Agung, A. I. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Berbantuan Assemblr Edu Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Journal of Vocational and Technical Education (JVTE)*, *5*(2), 225–232. https://doi.org/10.26740/JVTE.V5N2.P225-232

Li, F., Wang, X., He, X., Cheng, L., & Wang, Y. (2023). How augmented reality affected academic achievement in K-12 education – a meta-analysis and thematic-analysis. *Interactive Learning Environments*, *31*(9), 5582–5600. https://doi.org/10.1080/10494820.2021.2012810

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;WGROUP:STRING:PUBLICATION

Malihah, S., Juansah, D. E., & yuhana, yuyu. (2024). Development of Digital Teaching

Materials Based on Local Wisdom (Batu Lingga) in Improving Fifth Grade of Elementary School Cultural Literacy. *Jurnal Cakrawala Pendas*, *10*(4), 717–735. https://doi.org/10.31949/JCP.V10I4.10315

Melinda, S., & Muzaki, H. (2023). Cerita Rakyat Sebagai Upaya Pengenalan Bahasa dan Budaya Indonesia Dalam Pembelajaran Bipa. *Jurnal Ilmiah SEMANTIKA*, *5*(01), 1–8. https://doi.org/10.46772/SEMANTIKA.V5I01.1242

Misriani, A., Isroani, F., & Cintari, S. (2024). Integration of Cultural Literacy in Listening Skills Based on Local Wisdom. *Jurnal Pendidikan Edutama*, *11*(1), 125–133. https://doi.org/10.30734/JPE.V11I1.4003

Nabilla, E. R., Hidayat, A., & Mubarok, A. (2025). Analisis Penggunaan Media Assemblr Edu Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VB SDN Serang 03. *Edukasi: Jurnal Penelitian Dan Artikel Pendidikan*, *17*(2), 855–868. https://doi.org/10.31603/EDUKASI.V17I2.14736

Nurdianasari, N., Suhartiningsih, S., Proborini, C. A., & Ratri, L. S. (2023). Interactive e-modules based on local wisdom in learning the Indonesian language and literature as an implementation of the independent curriculum in elementary schools throughout Jember Regency. *Jurnal Fundadikdas (Fundamental Pendidikan Dasar)*, *6*(3), 182–197. https://doi.org/10.12928/FUNDADIKDAS.V6I3.9142

Nurindah, St.Hajar, & Akram. (2025). The Effectiveness of the use of Assemblr Edu-Based Augmented Reality Media on Student Learning Motivation. *Journal of Education Technology*, *9*(2), 231–239. https://doi.org/10.23887/JET.V9I2.93546

Rahmawati, R. E., Mukhlis, N. A., & Laila, I. (2021). Implementation of Character-Based Listening Skills Through Indonesian Language Learning. *SeBaSa*, *4*(2), 14–31. https://doi.org/10.29408/SBS.V4I2.3766

Safitri, P. I., Rafli, Z., & Setiadi, S. (2023). Cerita Rakyat Sebagai Bahan Ajar Dalam Pembelajaran BIPA. *Jurnal Membaca (Bahasa Dan Sastra Indonesia)*, *8*(1). https://doi.org/10.30870/JMBSI.V8I1.19711

Salamah, S. (2023). Penggunaan Cerita Rakyat "Si Pahit Lidah" Sebagai Media Untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Bahasa Indonesia di SMA Berbasis Kurikulum Merdeka. *Paramasastra : Jurnal Ilmiah Bahasa Sastra Dan Pembelajarannya*, *10*(2), 277–287. https://doi.org/10.26740/PARAMASASTRA.V10N2.P277-287

Sapulette, V., & Solissa, E. M. (2024). Efektivitas Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Cerita Rakyat Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, *7*(4), 14342–14349. https://doi.org/10.31004/JRPP.V7I4.33724

Setiaji, A. B. (2024). Rekonstruksi Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Kearifan Lokal Cerita Rakyat: Kajian Ontologis, Epistemologis, dan Aksiologis. *Lingue : Jurnal Bahasa, Budaya, Dan Sastra*, *6*(2), 273–285. https://doi.org/10.33477/lingue.v6i2.14807

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

Sianipar, V. M. B., Sitorus, P. J., Saragih, R., & Padang, S. (2025). Implementasi Literasi Digital Berbasis Kearifan Lokal. *Journal of Practice Learning and Educational Development*, *5*(1), 183–188. https://doi.org/10.58737/jpled.v5i1.411

Tania, E. P., Patmaningrum, A., & Aini, A. Z. (2023). Penerapan Media Pembelajaran

Augmented Reality Melalui Aplikasi Assemblr Edu Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Statistika Kelas X SMK Negeri 1 Gondang. *Dharma Pendidikan*, *18*(2), 126–133. https://doi.org/10.69866/DP.V19I2.491

Wulandari, O. W., & Rozy, F. (2025). The Effect of Assemblr EDU to Improve Fourth Grade Students' Learning Outcomes in Indonesian Cultural Diversity. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, *10*(2), 583–596. https://online-journal.unja.ac.id/gentala/article/view/47031

Zhang, J., Li, G., Huang, Q., Feng, Q., & Luo, H. (2022). Augmented Reality in K–12 Education: A Systematic Review and Meta-Analysis of the Literature from 2000 to 2020. *Sustainability 2022, Vol. 14, Page 9725*, *14*(15), 9725. https://doi.org/10.3390/SU14159725