

ABSTRAK

Pelestarian kebudayaan bangsa dapat dilestarikan melalui pendidikan. Mata pelajaran yang dapat diterapkan sebagai bentuk memberikan pembelajaran untuk melestarikan kebudayaan bangsa adalah mata pelajaran bahasa daerah. Akan tetapi, proses pembelajaran yang hanya menggunakan media pepak bahasa jawa dan lembar kerja siswa (LKS) membuat siswa bosan dan tidak tertarik untuk mempelajarinya. Sehingga dibutuhkan sebuah media yang interaktif untuk meningkatkan ketertarikan siswa dalam mengikuti pembelajaran bahasa daerah khususnya dalam pokok bahasan tokoh wayang. Pada penelitian ini, pengembang membuat sebuah media pembelajaran menggunakan *augmented reality* untuk memperkenalkan tokoh wayang beserta karakteristiknya. Tujuan dari pengembangan ini adalah untuk membuat sebuah aplikasi *augmented reality* pada mata pelajaran bahasa daerah untuk memberikan kemudahan bagi peserta didik dalam memahami materi secara mandiri, optimal, objektif dan efisien terutama untuk sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan model penelitian ADDIE. Hasil uji coba media pada ahli media mendapat prosentase sebesar 93%, uji coba ahli materi sebesar 93%, uji coba pengguna perorangan sebesar 93%, uji coba pengguna kelompok kecil sebesar 93%, dan uji coba pengguna kelompok besar sebesar 88%. Dengan demikian media pembelajaran menggunakan *augmented reality* untuk mata pelajaran bahasa daerah pokok bahasan tokoh wayang layak digunakan.

Kata kunci : bahasa daerah, tokoh wayang, *augmented reality*, ADDIE, sekolah dasar.

ABSTRACT

Preservation of national culture can be preserved through education. Subjects that can be applied as a form of providing learning to preserve national culture are subjects of regional languages. However, the learning process that only uses the Java language media and student worksheets makes students bored and not interested in learning it. So that it takes an interactive media to increase students' interest in participating in regional language learning especially in the subject matter of puppet characters. In this study, the developer made a learning media using augmented reality to introduce puppet characters and their characteristics. The purpose of this development is to create an augmented reality application on subjects in the regions to make it easier for students to understand the material independently, optimally, objectively and efficiently, especially for elementary schools. This study uses the ADDIE research model. The results of media trials on media experts received a percentage of 93%, trial of material experts by 93%, trial of individual users by 93%, trial of small group users by 93%, and trial of large group users by 88%. Thus the learning media uses augmented reality for subjects in the main regional languages of wayang figures worthy of use.

Keywords: regional language, puppet characters, augmented reality, ADDIE, elementary school.