

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Jawa khususnya materi Aksara Jawa yang dapat mempermudah guru menyampaikan materi dalam proses belajar mengajar dengan memberikan inovasi media pembelajaran yang melibatkan IT dan digital, serta dapat memfasilitasi siswa dalam belajar secara mandiri dan mampu menggunakan teknologi dengan cerdas dan bijak. Penelitian ini menghasilkan aplikasi media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* pada pokok bahasan Aksara Jawa untuk siswa SMP berupa aplikasi RAJA-AR. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), *Evaluation* (evaluasi). Hasil penelitian ini adalah: (1) untuk hasil validasi dari ahli materi mendapatkan prosentase sebesar 93,33% dengan keterangan “sangat tinggi/sangat layak”. (2) untuk hasil validasi dari ahli media mendapatkan prosentase sebesar 85,26% dengan keterangan “tinggi/layak”. (3) untuk hasil uji coba pengguna/peserta didik perorangan mendapatkan prosentase 84,66% dengan keterangan “tinggi/layak”. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, pengembangan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* pada pokok bahasan Aksara Jawa untuk siswa SMP dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran Bahasa Jawa pokok bahasan Aksara Jawa.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, *Augmented Reality*, Aksara Jawa, ADDIE

ABSTRACT

This study aims to produce learning media in Javanese language subjects, especially Javanese script material that can make it easier for teachers to convey material in the teaching and learning process by providing learning media innovations that involve IT and digital, and can facilitate students in learning independently and being able to use technology with smart and wise. This study produces a learning media application based on Augmented Reality on the subject of Javanese Script for junior high school students in the form of a RAJA-AR application. The development model used in this research is the ADDIE model which consists of five stages, namely Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation. The results of this study are: (1) for the results of the validation of the material experts, the percentage is 93.33% with the information "very high / very feasible". (2) the results of the validation from media experts get a percentage of 85,26% with the information "high / feasible". (3) for the test results, users / individual students get a percentage of 84.66% with the information "high / feasible". Based on the results of this study, the development of Augmented Reality-based learning media on the subject of Javanese script for junior high school students was declared feasible to be used as a medium for learning Javanese language on the subject of Javanese script.

Keywords: *Media of Learning, Augmented Reality, Javanese Script, ADDIE*