

## PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *AUGMENTED REALITY* "KOTAK PETUALANGAN MISTERI" UNTUK Mendukung LITERASI MEMBACA

Amanda Aristia<sup>1</sup>, Ragil Dian Purnama Putri<sup>2\*</sup>, Agus Kichi Hermansyah<sup>3</sup>

<sup>1,2)</sup> Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Ahmad Dahlan, Yogyakarta

<sup>3)</sup> Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Musamus, Merauke

[amanda2100005307@webmail.uad.ac.id](mailto:amanda2100005307@webmail.uad.ac.id), [ragil.putri@pgsd.uad.ac.id](mailto:ragil.putri@pgsd.uad.ac.id)\*, [aguskichi@unmus.ac.id](mailto:aguskichi@unmus.ac.id)

### Article History

Submitted :  
05 Juli 2025

Revised :  
30 Juli 2025

Accepted :  
02 Agustus 2025

Published :  
23 Agustus 2025

### Kata Kunci:

*Augmented reality*, media pembelajaran, literasi membaca, sekolah dasar

### Keywords:

*Augmented reality*, learning media, reading literacy, elementary school

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran *Augmented Reality* "Kotak Petualangan Misteri" untuk mendukung literasi membaca siswa sekolah dasar. Literasi membaca peserta didik di sekolah dasar saat ini masih rendah. Oleh karena itu, dibutuhkan media pembelajaran yang menarik untuk mendukung literasi membaca dengan melakukan pengembangan media pembelajaran *Augmented Reality* "Kotak Petualangan Misteri". Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan dengan menggunakan model ADDIE meliputi tahapan *analysis, design, development, implementation* dan *evaluation*. Uji kelayakan dalam penelitian ini dilakukan oleh ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran. Selanjutnya subjek untuk melihat respons yaitu dilakukan oleh satu orang guru, dan delapan peserta didik kelas IV SD Negeri Karangmulyo. Instrumen pengambilan data yaitu menggunakan skala Likert. Adapun teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian dan pengembangan ini adalah (1) media pembelajaran *Augmented Reality* "Kotak Petualangan Misteri" berhasil dikembangkan untuk mendukung literasi membaca siswa sekolah dasar; (2) hasil penilaian kelayakan dari ahli media dengan nilai 91,1 kategori sangat baik, ahli materi dengan nilai 87,5 kategori sangat baik dan ahli pembelajaran dengan nilai 82,5 kategori sangat baik; (3) hasil respon guru dengan nilai 89,2 kategori sangat baik; (4) respons peserta didik kelas IV mendapat nilai 100 kategori sangat baik.

**Abstract:** This research aims to develop the *Augmented Reality* learning media 'Mystery Adventure Box' to support reading literacy among elementary school students. Currently, students' reading literacy in elementary schools is still low. Therefore, there is a need for engaging learning media to support reading literacy by developing the *Augmented Reality* learning media 'Mystery Adventure Box'. This research is a development study using the ADDIE model, which includes the stages of *analysis, design, development, implementation, and evaluation*. The feasibility test in this study was conducted by media experts, content experts, and learning experts. Furthermore, the subjects to assess the response were a teacher and eight fourth-grade students from Karangmulyo Public Elementary School. The data collection instrument used a Likert scale. The data analysis technique in this study utilized both qualitative and quantitative analyses. The results of this research and development are (1) the *Augmented Reality* learning media "Mystery Adventure Box" was successfully developed to support reading literacy for elementary school students; (2) the feasibility assessment results from media experts with a score of 91.1 in the very good category, material experts with a score of 87.5 in the very good category, and learning experts with a score of 82.5 in the very good category; (3) teacher responses with a score of 89.2 in the very good category; (4) responses from grade IV students received a score of 100 in the very good category.



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



### A. PENDAHULUAN

Literasi mencakup literasi baca tulis, numerasi, sains, digital, finansial, serta budaya dan kewarganegaraan (Amran et al., 2020). Kemampuan literasi membaca merupakan salah satu aspek mendasar yang perlu dikembangkan sejak dini, khususnya pada jenjang sekolah dasar. Kemampuan membaca yang baik akan membantu peserta didik menyerap informasi secara utuh dan mendalam, sehingga mendukung pencapaian pembelajaran di sekolah (Ajid et al., 2025).

Rendahnya keterampilan membaca juga dapat menyebabkan peserta didik menghindari tugas-tugas yang membutuhkan kemampuan membaca (van Bergen et al., 2023). Padahal, hampir setiap mata pelajaran di

sekolah menuntut peserta didik untuk berinteraksi dengan berbagai teks bacaan. Ketidakmampuan dalam memahami bacaan akan berdampak pada rendahnya pencapaian hasil belajar secara keseluruhan.

Kemampuan membaca tidak dapat tumbuh secara optimal tanpa adanya dorongan dari dalam diri, salah satunya berupa minat membaca yang tinggi. Oleh karena itu, penting menumbuhkan minat membaca terutama pada tingkat sekolah dasar. Kegiatan membaca memerlukan minat bagi setiap individu karena minat membaca perlu ditanamkan dan ditumbuhkan sejak usia sekolah dasar sebab minat membaca pada peserta didik tidak akan terbentuk dengan sendirinya, tetapi sangat dipengaruhi oleh stimulasi yang diperoleh dari lingkungan peserta didik (Prawiyogi et al., 2021). Media pembelajaran yang menarik akan lebih efektif dalam menyampaikan materi kepada peserta didik (Putri & Suyadi, 2021). Hal ini sejalan dengan Liu et al., (2022) yang menyatakan dengan meningkatkan minat membaca peserta didik dan memperbaiki dukungan lingkungan kemampuan literasi di SD dapat ditingkatkan. Semakin besar minat peserta didik terhadap aktivitas membaca, tingkat kemampuan membaca semakin baik. Minat baca (motivasi intrinsik) memainkan peran krusial dalam peningkatan literasi (van der Sande et al., 2023).

Namun kenyataannya kemampuan literasi membaca di Indonesia masih cukup rendah. Hasil PISA tahun 2018 adalah 371 menduduki peringkat 72 dari 74 negara, memperlihatkan adanya penurunan dibandingkan tahun 2015 yaitu 397 menduduki peringkat 61 dari 69 negara (Ramdhani et al., 2022). Menurut Solihin et al., (2019) Hasil penghitungan Indeks Alibaca memperlihatkan bahwa angka rata-rata Indeks Alibaca Nasional masuk dalam kategori aktivitas literasi rendah yaitu berada di angka 37,32. Sedangkan hasil perhitungan indeks provinsi, D.I. Yogyakarta menunjukkan angka 56,20 atau masih berada di level aktivitas literasi sedang dan hasil dimensi budaya yang merepresentasikan perilaku atau kebiasaan mengakses bahan literasi menunjukkan angka 45,13.

Hal ini sejalan dengan hasil observasi pada 01 Maret 2024 hingga 30 Juli 2024, kemampuan membaca peserta didik kelas IV SD Negeri Karangmulyo secara umum sudah baik, namun minat membaca peserta didik masih rendah. Peserta didik lebih tertarik melakukan aktivitas lain yang lebih menyenangkan seperti bermain atau menggambar, sehingga perhatian terhadap kegiatan membaca masih perlu ditingkatkan. Faktor lainnya pembelajaran di kelas IV cenderung konvensional, hanya menggunakan lembar kerja siswa (LKS) meskipun sekolah memiliki fasilitas teknologi memadai, seperti proyektor, laptop, *Chromebook*, dan akses *Wi-Fi*, yang belum dimanfaatkan optimal. Padahal, peserta didik memiliki minat tinggi terhadap teknologi, yang dapat diintegrasikan dalam pembelajaran untuk menunjang minat membaca.

Berdasarkan pernyataan diatas, dengan adanya masalah literasi membaca di perlukan adanya media yang dapat menunjang literasi membaca. Faktanya media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar dan meningkatkan hasil belajar (Rahmawati & Sunarso, 2025). Penerapan media pembelajaran memiliki dampak positif bagi peserta didik untuk membangkitkan motivasi, menarik perhatian, memudahkan peserta didik dalam menangkap isi pembelajaran, dan memberikan dampak bagi psikologis peserta didik agar lebih nyaman dalam mengikuti pembelajaran (Nursolikin et al., 2025). Pemilihan media pembelajaran didasarkan pada permasalahan, kebutuhan, karakteristik peserta didik, dan ketersediaan sumber daya (Nurfaidhillailah et ail., (2021).

Upaya menganalisis dan menyintesis informasi hanya dapat dilakukan jika seorang pembaca terlibat secara langsung dengan teks, atau termotivasi untuk membaca teks tersebut (Abidin et al., 2018). Guru harus mampu menciptakan media pembelajaran berbasis teknologi yang membuat pembelajaran lebih aktif (Murba & Sherly Pamela, 2025). Salah satu perkembangan teknologi adalah *Augmented Reality* dalam literasi membaca *Augmented Reality* memberikan pendekatan yang lebih interaktif dan menarik. Misalnya, pada materi kearifan lokal, peserta didik dapat membaca deskripsi budaya lokal sambil berinteraksi dengan model 3D hal ini tidak hanya meningkatkan pemahaman teks tetapi juga memotivasi peserta didik untuk membaca melalui pengalaman belajar yang menyenangkan.

Penggunaan teknologi *Augmented Reality* berpotensi menunjang literasi membaca. *Augmented Reality* tidak hanya meningkatkan motivasi untuk belajar tetapi juga meningkatkan keterampilan membaca, terutama dalam pemahaman teks dan pengenalan kata-kata baru. *Augmented Reality*, menawarkan solusi inovatif dalam menunjang literasi membaca (Rofi'i et al., 2023). Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *Augmented Reality* bernama Kotak Petualangan Misteri untuk mendukung literasi membaca. Media ini didesain sebagai alternatif pembelajaran yang menyenangkan dan kontekstual, sehingga dapat meningkatkan minat dan pemahaman peserta didik terhadap materi bacaan. Media ini diharapkan dapat memberikan solusi dan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna untuk peserta didik.

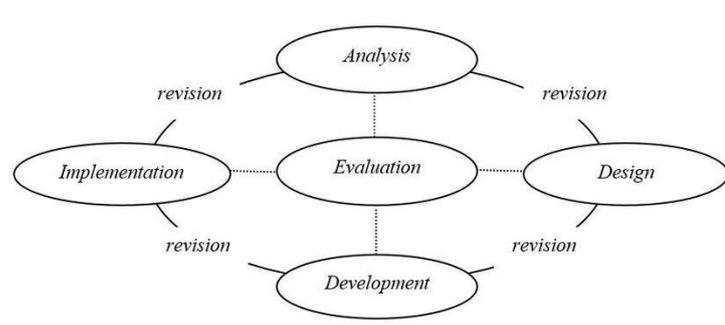
Berdasarkan penelitian terdahulu Cheng Chang Tsai (2020) menunjukkan bahwa metode *Augmented Reality (AR)* meningkatkan motivasi dan kinerja belajar peserta didik lebih baik dibandingkan metode

tradisional. Hal ini juga didukung dengan penelitian yang dilakukan oleh (Du et al., 2024) yang menunjukkan bahwa peserta didik yang menggunakan buku cerita AR memiliki kemampuan membaca pemahaman lebih baik, khususnya dalam memahami makna implisit, dibandingkan dengan peserta didik yang membaca buku cerita konvensional. Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, tujuan penelitian ini adalah (1) mengetahui tahapan mengembangkan media pembelajaran *Augmented Reality* "Kotak Petualangan Misteri"; (2) mengetahui kualitas media berdasarkan validasi para ahli; (3) mengetahui bagaimana respon guru dan peserta didik terhadap media.

Media pembelajaran *Augmented Reality* "Kotak Petualangan Misteri" memiliki kebaruan dari pengembangan media sebelumnya yaitu menggabungkan teknologi *Augmented Reality* dengan konten berbasis kearifan lokal Yogyakarta. Adapun cerita dalam media ini mengangkat budaya seperti rumah adat, pakaian adat, maupun tempat ikonik di Yogyakarta yang dikemas dalam alur petualangan interaktif, sehingga memberikan pengalaman belajar yang kontekstual dan bermakna bagi peserta didik. Hal ini tidak hanya meningkatkan literasi membaca, tetapi juga menanamkan nilai-nilai lokal dan memperkuat identitas budaya peserta didik sejak dini. Integrasi teknologi *Augmented Reality* dengan kekayaan budaya lokal ini belum banyak ditemukan dalam media pembelajaran sebelumnya, sehingga menjadikan *Kotak Petualangan Misteri* sebagai media yang inovatif dan relevan dengan kebutuhan pendidikan masa kini.

## B. METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini, peneliti akan menerapkan metode Penelitian dan Pengembangan *Research and Development* (R&D) untuk mengembangkan produk yang dapat menunjang proses pembelajaran. Menurut Suigiyono, (2019) *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Pada penelitian ini menghasilkan produk berupa media Kotak Petualangan Misteri berbasis *Augmented Reality* untuk menunjang gerakan literasi membaca. Model pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) model ini dikembangkan oleh Robert Maribe Branch (Suigiyono, 2019). Model ADDIE dipilih karena memiliki kelebihan menghasilkan produk yang valid melalui tahapan terstruktur dari analisis, desain, pengembangan, implementasi, hingga evaluasi yang dilakukan di setiap tahap sebelum melanjutkan ke tahap berikutnya (Waruiwui, 2024). Oleh karena itu, model ADDIE sangat relevan untuk pengembangan media berbasis digital karena media digital membutuhkan perancangan yang sistematis, berbasis kebutuhan pengguna, serta adanya evaluasi pada setiap tahapnya. Berikut ini gambar model pengembangan dengan menggunakan ADDIE:



**Gambar 1. Model Pengembangan ADDIE**

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri Karangmulyo dengan subjek penelitian yaitu peserta didik kelas IV sebanyak 8 peserta didik. Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan dua cara angket dan dokumentasi. Data yang diperoleh dari ahli media, ahli materi, ahli pembelajaran, guru kelas IV, dianalisis persentase tingkat persetujuan pada setiap aspek penilaian dengan cara menghitung jumlah skor yang diperoleh dari penelitian dibagi jumlah skor maksimal untuk seluruh aspek penilaian dikalikan 100%. Rumus ini dikembangkan dari (Ristaviana Puitri Wahyuini et al., 2022) :

$$N = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan :

N = Nilai

$\sum x$  = Jumlah skor diperoleh

$\sum x_i$  = jumlah skor maksimal

Lembar respon peserta didik menggunakan skala gutaman dengan 2 interval ya atau tidak yang dibuat bentuk ceklis peneliti akan menilai dengan rumus yang di kembangkan dari (Dwiamanda & Kuirnia, 2024):

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan :

P =Presentase kevalidan

f = Jumlah skor diperoleh

n = jumlah skor maksimal

Tabel 1. Kriteria Penilaian

Skala Penilaian	Kategori
0% – 20%	Sangat Tidak Baik
21% – 40%	Tidak Baik
41% – 60%	Cukup
61% – 80%	Baik
81% – 100%	Sangat Baik

Sumber : (Rajab eit al., 2023)

Hasil presentase tersebut digunakan untuk menentukan kelayakan media Kotak Petualangan Misteri Berbasis *Augmented Reality*. Penilaian kualitas *Augmented Reality* yang dikembangkan dikatakan layak dan siap digunakan apabila ahli media, ahli materi, dan guru memberikan persentase penilaian dengan kategori sangat baik atau baik, sedangkan peserta didik memberikan respon dengan kategori baik, sehingga telah layak digunakan dalam proses pembelajaran di kelas.

### C. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### Hasil

Penelitian yang sudah dilakukan pada proses pembelajaran IPAS kelas IV di SD Negeri Karangmulyo melalui tahapan sesuai dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Adapun proses pengembangannya dijabarkan sebagai berikut.

Tahap pertama yaitu tahap analisis mengumpulkan data berdasarkan dari analisis permasalahan, karakteristik dan kebutuhan media di kelas IV SD Negeri Karangmulyo. Berdasarkan hasil observasi didapatkan fakta bahwa sebagian besar peserta didik menunjukkan ketertarikan yang rendah terhadap kegiatan membaca. Peserta didik menunjukkan ketertarikan yang tinggi terhadap penggunaan teknologi, namun minat membaca masih tergolong rendah. Sebagian besar peserta didik lebih menyukai aktivitas seperti menggambar atau bermain dibandingkan membaca. Proses pembelajaran di SD Negeri Karangmulyo selama ini masih didominasi oleh buku cetak dan Lembar Kerja Siswa (LKS), dengan minimnya penggunaan media berbasis teknologi, meskipun fasilitas pendukung seperti laboratorium komputer, jaringan internet, dan perangkat digital telah tersedia. Berdasarkan hasil analisis permasalahan dan karakteristik peserta didik, solusi yang ditawarkan dalam penelitian ini berupa pengembangan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* dalam bentuk permainan interaktif. Media ini diharapkan dapat menunjang literasi membaca melalui penyajian materi yang konkret, visual, dan kontekstual.

Pada tahap desain, peneliti mulai menyusun rencana pengembangan media pembelajaran secara lebih rinci. Tahapan ini meliputi penyusunan materi, sumber-sumber penunjang, serta perencanaan teknis terkait media yang akan dikembangkan. Perencanaan dilakukan berdasarkan hasil analisis kebutuhan dan karakteristik peserta didik kelas IV SD Negeri Karangmulyo. Peneliti menentukan ruang lingkup dan batasan materi yang akan dikembangkan berdasarkan hasil observasi di SD Negeri Karangmulyo yang telah menerapkan Kurikulum Merdeka. Selain itu, dilakukan analisis kurikulum untuk memastikan kesesuaian materi dengan Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP) yang berlaku. Capaian Pembelajaran (CP) digunakan sebagai acuan utama dalam pengembangan media. Dari capaian tersebut kemudian diturunkan menjadi Tujuan Pembelajaran (TP) yang lebih operasional. Penyusunan tujuan pembelajaran juga disesuaikan dengan indikator literasi membaca yang menjadi fokus penelitian ini, agar media yang dikembangkan tidak

hanya sesuai dengan kurikulum, tetapi juga mendukung literasi membaca peserta didik. Beberapa topik yang diangkat meliputi: seni pertunjukan tradisional (gamelan, tari Bedhaya, wayang kulit), alat transportasi tradisional (becak dan andong), rumah adat Joglo, pakaian tradisional Surjan, senjata tradisional (keris dan panah), motif batik (kawung dan parang), serta konsep Sumbu Filosofi Yogyakarta. Topik-topik tersebut dipilih karena mudah divisualisasikan dalam bentuk *Augmented Reality* dan memiliki keterkaitan dengan kehidupan sehari-hari peserta didik. Tahap berikutnya adalah penyusunan kerangka media yang mencakup perencanaan alur permainan, rancangan visual (pion, dadu, dan kartu). Media dirancang dalam bentuk permainan berbasis *Augmented Reality*, di mana peserta didik akan berinteraksi dengan objek 3D.

Tahap pengembangan merupakan proses lanjutan dari desain media, di mana rancangan media pembelajaran Kotak Petualangan Misteri berbasis *Augmented Reality* mulai diwujudkan menjadi produk nyata. Pada tahap ini, peneliti melakukan penyusunan media secara menyeluruh, mulai dari desain visual, pengembangan aset 3D, hingga pengintegrasian seluruh komponen media. Setelah tahapan pengembangan media, dilanjutkan dengan diuji kelayakan media kepada ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran untuk melihat kualitas media pembelajaran Kotak Petualangan Misteri berbasis *Augmented Reality*. Hasil uji kelayakan media disajikan dalam table berikut.

Tabel 2. Penilaian Validasi Ahli

No	Penilaian	Nilai	Kategori
1	Ahli Media	91,1	Sangat Baik
2	Ahli Materi	87,5	Sangat Baik
3	Ahli Pembelajaran	82,5	Sangat Baik
<b>Jumlah</b>		261,1	
<b>Rata-rata</b>		87	
<b>Kategori</b>		Sangat Baik	

Berdasarkan uji kualitas dari validasi ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran, hasil rata-rata penilaian dari ketiga ahli adalah 87% dan masuk dalam kategori "Sangat Baik". Nilai rata-rata ini menunjukkan bahwa media pembelajaran Kotak Petualangan Misteri berbasis *Augmented Reality* telah memenuhi kriteria kualitas dari segi isi/materi, tampilan visual, serta kesesuaian dalam pembelajaran. Adapun media kotak petualangan misteri dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 2. Media Kotak Petualangan Misteri

Selanjutnya media tersebut di uji cobakan kepada peserta didik di SD Negeri Karangmulyo kelas IV SD untuk melihat respon guru dan peserta didik. Hal tersebut bertujuan untuk mengetahui respon pengguna dalam menunjang literasi membaca di sekolah dasar. Hasil respon guru dan peserta didik disajikan dalam tabel berikut.

Table 3. Respon Guru dan Peserta Didik

No	Penilaian	Nilai	Kategori
1.	Guru	89,2	Sangat Baik
2.	Respon Peserta didik	100	Sangat Baik

Hasil respon guru terhadap media pembelajaran Kotak Petualangan Misteri berbasis *Augmented Reality* menunjukkan nilai sebesar 89,2%, yang termasuk dalam kategori “Sangat Baik”. Hal ini menunjukkan bahwa media ini layak untuk mendukung literasi membaca. Sedangkan hasil respon peserta didik terhadap media pembelajaran Kotak Petualangan Misteri berbasis *Augmented Reality* memperoleh nilai sebesar 100%, yang termasuk dalam kategori “Sangat Baik”. Hasil ini menunjukkan bahwa peserta didik memberikan respon sangat positif terhadap media yang dikembangkan.

### Pembahasan

Pengembangan media pembelajaran Kotak Petualangan Misteri berbasis *Augmented Reality* berhasil dikembangkan menggunakan model pengembangan ADDIE. Tahapan ADDIE yang digunakan meliputi analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Langkah awal dilakukan analisis dengan mengidentifikasi kebutuhan media pembelajaran yang dapat menunjang literasi membaca. Langkah kedua adalah desain media, yaitu membuat rancangan permainan papan berbasis kartu AR sesuai dengan materi Kebiasaan Masyarakat di Daerahku.

Langkah ketiga yaitu pengembangan produk, kemudian dilakukan validasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran. Berdasarkan data tabel 2 maka diperoleh dari validasi menunjukkan bahwa media memperoleh skor rata-rata 91,1% dari ahli media, 87,5% dari ahli materi, dan 82,5% dari ahli pembelajaran. Berdasarkan hasil tersebut, media memiliki kualitas sangat baik untuk digunakan dalam pembelajaran. Penilaian ini sesuai dengan pendapat Sadiman et al. (2014) yang menyatakan bahwa media pembelajaran harus memenuhi aspek isi, bahasa, tampilan, serta daya tarik.

Langkah keempat yaitu implementasi, dilakukan melalui uji coba kepada peserta didik kelas IV terhadap media yang dikembangkan. Selain itu, dilakukan juga pengumpulan data respon guru terhadap penggunaan media dalam pembelajaran. Hasil uji coba pada tabel 3 menunjukkan bahwa respon peserta didik memperoleh skor 100% dan respon guru 89,2%, keduanya masuk dalam kategori sangat layak. Hal ini memperkuat pendapat Piatykop et al. (2022) bahwa media berbasis *Augmented Reality* dapat meningkatkan minat belajar dan keterlibatan peserta didik.

Langkah kelima yaitu evaluasi, berupa perbaikan media berdasarkan saran dan komentar dari para ahli. Melalui proses evaluasi tersebut, diperoleh media pembelajaran yang lebih efektif untuk menunjang literasi membaca. Selain itu, media ini juga dapat membantu peserta didik memahami bacaan dengan cara yang lebih menarik, menyenangkan, dan kontekstual. Oleh karena itu, media Kotak Petualangan Misteri dapat mendukung guru dalam menyampaikan materi IPAS dan membuat peserta didik merasa lebih tertarik untuk membaca. Fenomena rendahnya minat dan pemahaman membaca peserta didik di sekolah terjadi karena pembelajaran masih minim penggunaan media yang menarik, sehingga peserta didik cenderung pasif dan kurang terlibat. Kondisi ini mendorong perlunya evaluasi dan perbaikan media pembelajaran yang dikembangkan. Media ini membantu peserta didik memahami bacaan dengan cara yang lebih menarik, menyenangkan dan kontekstual. Hal ini sejalan dengan penelitian Chang & Tsai (2020) dan Du et al., (2024) yang menunjukkan bahwa media berbasis narasi visual dan kontekstual dapat meningkatkan motivasi dan performa belajar siswa secara signifikan dibandingkan metode tradisional.

Pengembangan media pembelajaran Kotak Petualangan Misteri berbasis *Augmented Reality* menggunakan platform *Assemblr Studio* memiliki keunggulan dengan menyediakan objek 3D yang dapat langsung digunakan tanpa perlu membuat model secara manual. Dengan tampilan antarmuka yang sederhana, *Assemblr Studio* dapat dioperasikan oleh berbagai kalangan, termasuk guru dan pendidik di sekolah dasar. Meskipun demikian, penggunaan platform *Assemblr Studio* juga memiliki keterbatasan yaitu akses yang hanya dapat dilakukan secara *online*, sehingga membutuhkan koneksi internet yang stabil. Selain itu, kode barcode pada media *Augmented Reality* memiliki masa aktif tertentu dan memerlukan layanan premium berbayar agar dapat digunakan secara berkelanjutan.

#### D. SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran *Augmented Reality* “Kotak Petualangan Misteri” dapat disimpulkan bahwa tahapan yang dilakukan yaitu menggunakan model ADDIE yang meliputi analisis kebutuhan peserta didik, karakteristik materi pembelajaran, dan potensi integrasi teknologi *Augmented Reality* dalam mendukung literasi membaca. Pada tahap perancangan, disusun desain permainan papan interaktif yang dipadukan dengan kartu bacaan bertema kearifan lokal Yogyakarta. Setiap kartu dilengkapi dengan marker *Augmented Reality* yang menampilkan visualisasi objek tiga dimensi untuk mendukung pemahaman bacaan secara kontekstual. Media pembelajaran *Augmented Reality* “Kotak Petualangan Misteri” dinyatakan layak digunakan untuk menunjang literasi membaca di sekolah dasar. Hasil uji kelayakan oleh ahli materi memperoleh skor rata-rata 87,5 (kategori sangat baik), ahli media memperoleh skor 91,1 (kategori sangat baik), dan ahli pembelajaran memperoleh skor 82,5 (kategori sangat baik). Hasil tersebut menunjukkan bahwa media ini telah memenuhi aspek kelayakan dari segi materi, media, dan pembelajaran. Respon peserta didik terhadap media pembelajaran Kotak Petualangan Misteri berbasis *Augmented Reality* juga menunjukkan antusiasme yang sangat tinggi, dengan perolehan skor 100 (kategori sangat baik). Respon guru terhadap media pembelajaran *Augmented Reality* “Kotak Petualangan Misteri” menunjukkan penerimaan yang sangat baik, dengan skor rata-rata 89,2.

Adapun saran bagi peneliti selanjutnya yaitu untuk melanjutkan pengembangan media ini hingga implementasi tahap akhir, sehingga dapat mengetahui efektivitas media pembelajaran *Augmented Reality* “Kotak Petualangan Misteri” terhadap peningkatan kemampuan literasi membaca peserta didik secara menyeluruh. Selain itu, peneliti selanjutnya juga diharapkan dapat mengembangkan materi bacaan yang lebih beragam dan luas, sehingga dapat digunakan secara berkelanjutan untuk mendukung pembelajaran berbagai topik. Terakhir, media yang dikembangkan karena berbasis teknologi yang membutuhkan perangkat digital dan koneksi internet, maka disarankan untuk pengembangan berikutnya dapat menghadirkan fitur yang lebih ramah terhadap keterbatasan akses internet.

#### DAFTAR RUJUKAN

- Abidin, Y., Mulyati Tita, & Yunansah Hana. (2018). *Pembelajaran Literasi Strategi Meningkatkan Kemampuan Literasi Matematika, Sains, Membaca, dan Menulis*. Bumi Aksara.
- Ajid, M. S., Kuncoro, A., Utami, R. W., Pgmi, S., Putra, G., Ciamis, J., & Barat, I. (2025). Pengaruh Model Scramble Terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman Peserta Didik Kelas IV SDN 3 Banjaranyar. *Journal of Elementary Education: Strategies, Innovations, Curriculum and Assessment*, 2(1), 108–123. <https://doi.org/10.61580/jeesica.v2i1.97>
- Amran, M., Muslimin, M., & Irfan, M. (2020). Meningkatkan Kreativitas Siswa Memahami Konsep Sifat Cahaya Melalui Pembelajaran Kontekstual. *Indonesian Journal of Learning Education and Counseling*, 2(2). <https://doi.org/10.31960/ijolec.v2i2.307>
- Chang, H.-Y., & Tsai, C. C. (2020). Students Context-Specific Epistemic Justifications, Prior Knowledge, Engagement, and Socioscientific Reasoning in a Mobile Augmented Reality Learning and Technology. *Journal of Science Education and Technology*, 29(3), 399–408. <https://doi.org/10.14742/ajet.5350>
- Du, H., Liu, Z. W., & Zhang, X. (2024). The impact of augmented reality-based instruction on students' learning motivation and performance in primary education. *Journal of Educational Computing Research*, 62(2), 315–335. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>
- Du, S., Sanmugam, M., & Barkhaya, N. M. M. (2024). The Impact of Augmented Reality Storybooks on Children's Reading Comprehension and Motivation. *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, 18(24), 100–114. <https://doi.org/10.3991/ijim.v18i24.50793>

- Dwiamanda, I., & Kurnia, I. R. (2024). Pengembangan Media PADUBIL (Papan Dadu Bilangan) Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Pembelajaran Matematika Kelas III SDN Cijengkol 01. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9 nomor 4.
- Liu, H., Chen, X., & Liu, X. (2022). Factors influencing secondary school students' reading literacy: An analysis based on XGBoost and SHAP methods. *Frontiers in Psychology*, 13. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.948612>
- Murba, A., & Sherly Pamela, I. (2025). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Software Pada materi Gejala Kemagnetan dan Gaya di Kelas IV SD*. 6(1), 8–14.
- Nurfadhillah, S., Cahyani, A. P., Haya, A. F., Ananda, P. S., Widyastuti, T., & Tangerang, U. M. (2021). Penerapan Media Audio Visual Bebasis Video Pembelajaran Pada Siswa Kelas IV di SDN Cengklong 3. In *Jurnal Pendidikan dan Dakwah* (Vol. 3, Issue 2). <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pandawa>
- Nursolikin, M., Ismiyanti, Y., & Yustiana, D. S. (2025). *Implementasi Metode Literasi Multimodal Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik di Sekolah Dasar*. 6, 214–220.
- Prawiyogi, A. G., Sadiyah, T. L., Purwanugraha, A., & Elisa, P. N. (2021). Penggunaan Media Big Book untuk Menumbuhkan Minat Membaca di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 446–452. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.787>
- Putri, R. D. P., & Suyadi, S. (2021). Problematika Pembelajaran Daring dalam Penerapan Kurikulum 2013 Tingkat Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3912–3919. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1442>
- Rahmawati, D. N., & Sunarso, A. (2025). *Pengembangan Media Smart Komik Berbantuan Augmented Reality Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V*. 6, 203–213.
- Rajab, T. A., Prasasti, P. A. T., & Listiani, I. (2023). Ular Tangga Berbasis Digital Sebagai Media Pembelajaran Untuk Siswa Kelas V SD. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(4), 1531. <https://doi.org/10.35931/am.v7i4.2612>
- Ramdhani, M., Wahidah, B., & Wahyuni, W. (2022). *Problematika Budaya Literasi Membaca di SMAN 1 Aikmel*. <https://doi.org/https://doi.org/10.29303/jb.v3i2.775>
- Ristaviana Putri Wahyuni, E., Fanani, A., Satianingsih, R., Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, P., Pedagogi dan Psikologi, F., PGRI Adi Buana, U., & Jawa Timur, P. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Videoscribe pada Materi Hubungan Simbol dengan Makna Sila Kedua Pancasila Kelas IV SDN Margorejo 1/403 Surabaya. *Jurnal Kewarganegaraan*, 6(2).
- Rofi'i, A., Saputra, D. S., Yonanda, D. A., & Febriyanto, B. (2023). Implementasi Media Pembelajaran Augmented Reality (AR) dalam Meningkatkan Literasi Siswa. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6 no 1(1), 344–350. <https://doi.org/10.31949/jee.v6i1.4754>
- Solihin, L., Utama, B., Pratiwi, I., & Novirina. (2019). *Indeks Aktivitas Literasi Membaca 34 Provinsi*. Pusat Penelitian Kebijakan Pendidikan dan Kebudayaan, Badan Penelitian dan Pengembangan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan*. Ikatan Penerbit Indonesia.
- van Bergen, E., Hart, S. A., Latvala, A., Vuoksimaa, E., Tolvanen, A., & Torppa, M. (2023). Literacy skills seem to fuel literacy enjoyment, rather than vice versa. *Developmental Science*, 26(3). <https://doi.org/10.1111/desc.13325>
- van der Sande, L., van Steensel, R., Fikrat-Wevers, S., & Arends, L. (2023). Effectiveness of Interventions that Foster Reading Motivation: a Meta-analysis. *Educational Psychology Review*, 35(1). <https://doi.org/10.1007/s10648-023-09719-3>

Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>