

Pengembangan E-book Berbasis *Augmented Reality* Tema Kearifan Lokal di Kecamatan Tugu Untuk Meningkatkan Literasi Budaya Siswa Kelas III SD

Nabila Dwi Anggraini¹, Diyanti Jati Pratiwi², Nanda William³

^{1,2,3}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP PGRI Trenggalek

Email: nabilaanggraini1654@gmail.com.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan *E-book* berbasis *Augmented Reality* (AR) tema kearifan lokal kecamatan Tugu untuk meningkatkan literasi budaya siswa kelas III sekolah dasar. Pengembangan ini didorong oleh kebutuhan akan materi digital yang informatif sekaligus mampu menghadirkan pembelajaran yang relevan, mendalam, serta memicu partisipasi aktif siswa. Media dikembangkan dengan memadukan narasi, ilustrasi gambar, serta fitur *Augmented Reality* agar memudahkan siswa memahami pembelajaran. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas III Sekolah Dasar Negeri di kecamatan Tugu dengan sampel sejumlah 42 siswa. Data dikumpulkan melalui wawancara, angket, dokumentasi dan tes. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan *E-book* berbasis *Augmented Reality* (AR) termasuk dalam kriteria sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Penilaian dari ahli media mendapatkan persentase 87,5%, ahli materi 90,9%, ahli bahasa 95,4% dan ahli praktisi 92,5%. Respon yang sangat positif dari guru dan siswa menandakan bahwa media ini praktis untuk digunakan. Rata-rata nilai siswa meningkat dari 46,5 (*pre-test*) menjadi 85,12 (*pos-test*). Selain itu, nilai *N-Gain* menunjukkan persentase 70,41% termasuk dalam kategori efektif dalam meningkatkan literasi budaya siswa. Dengan demikian maka media pembelajaran *E-book* berbasis *Augmented Reality* (AR) dinyatakan valid, praktis dan efektif sebagai media pembelajaran di Sekolah Dasar.

Kata Kunci: *E-book*; *Augmented Reality*; Kearifan Lokal Kecamatan Tugu; Literasi Budaya.

Abstract

This study aims to develop an Augmented Reality (AR)-based e-book centered on the local wisdom of Tugu District to enhance the cultural literacy of third-grade elementary school students. The development was driven by the need for digital materials that are informative while also facilitating relevant, in-depth learning and fostering active student participation. The media was developed by integrating narratives, illustrations, and Augmented Reality features to help students better understand the learning material. The study employed the Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, which encompasses the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The research subjects were third-grade students from a public elementary school in Tugu District, with a sample size of 42 students. Data were collected through interviews, questionnaires, documentation, and tests. The results indicate that the developed AR-based e-book meets the criteria for being highly suitable as a learning medium. Expert assessments yielded scores of 87.5% from media experts, 90.9% from subject matter experts, 95.4% from language experts, and 92.5% from practitioners. Highly positive responses from teachers and students demonstrate the medium's practicality. The average student score increased from 46.5 (pre-test) to 85.12 (post-test). Furthermore, the N-Gain score was 70.41%, placing it in the effective category for improving student cultural literacy. Thus, the AR-based e-book is deemed valid, practical, and effective as a learning medium for elementary schools.

Keywords: *E-book*; *Augmented Reality*; Tugu District Local Wisdom; Cultural Literacy.

PENDAHULUAN

Literasi budaya merupakan sebuah kompetensi yang mencakup dua aspek yakni pemahaman mendalam terhadap kebudayaan Indonesia, yang meliputi adat istiadat, seni, dan tradisi serta kemampuan untuk menerapkan pemahaman tersebut dalam bentuk sikap dan perilaku sehari-hari. Literasi budaya adalah kemampuan untuk memahami kondisi suatu budaya beserta keragamannya, dengan tujuan menciptakan kehidupan yang harmonis dan menjaga

warisan budaya agar tetap lestari (Yusuf et al., 2020). Dengan kompetensi literasi budaya, seseorang mampu memahami nilai-nilai budayanya sendiri sekaligus mengapresiasi keragaman budaya yang ada di tengah masyarakat. Literasi budaya memiliki peran signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, khususnya dalam membangun peradaban suatu bangsa. Menurut penelitian Damaianti et al. (2017) menyatakan bahwa dengan saling memahami budaya maka sikap individualis dan ego kelompok dapat dikurangi, kesalah pahaman dapat dihindari, dan kerja sama antar masyarakat dapat lebih ditingkatkan. Indikator literasi budaya adalah kemampuan individu untuk memahami, menghargai, dan menerapkan pengetahuan budaya. Kompetensi literasi budaya seseorang dapat diukur melalui tiga aspek utama, yakni memahami kompleksitas budaya, mengetahui budaya sendiri, dan kepedulian terhadap budaya.

Pemahaman akan budaya sejak usia dini sangat penting dalam menanamkan rasa nasionalisme, guna membentuk calon penerus bangsa yang memiliki etika serta mampu menghormati perbedaan dan menjunjung tinggi nilai-nilai keberagaman. Kurangnya pengajaran kearifan lokal dapat membuat anak-anak rentan terhadap kemerosotan moral, yang terwujud dalam berbagai perilaku negatif seperti kurangnya empati dan penurunan nilai-nilai sosial (Juniyanti et al., 2025). Dalam menghadapi tantangan globalisasi yang berpotensi mengikis identitas budaya, kurikulum pendidikan perlu dirancang untuk memasukkan kearifan lokal dan ajaran nilai-nilai budaya. Langkah ini penting agar anak didik memiliki ketahanan budaya sekaligus mampu bersaing di kancah global (Faizah et al., 2022). Sejalan dengan pendapat Jaya et al. (2024) yang mengungkapkan bahwa dalam konteks pendidikan anak SD, literasi budaya memberikan pengaruh besar bagi kemajuan kognitif, sosial, serta emosional anak-anak. Literasi budaya membuka pintu pemahaman bagi anak terhadap beragam nilai, norma, dan tradisi kebudayaan. Dalam konteks pendidikan, integrasi kearifan lokal dalam kurikulum dapat membantu siswa memahami dan menghargai budaya mereka sendiri serta memperkuat identitas budaya mereka.

Hasil wawancara yang dilakukan di SDN 1 Dermosari, SDN 1 Jambu, dan SDN Nglinggis menunjukkan bahwa tingkat literasi budaya di kalangan siswa sekolah dasar dapat dikategorikan rendah. Masih banyak siswa mengalami hambatan dalam memahami serta menghargai nilai-nilai budaya. Kurangnya pengenalan terhadap kearifan lokal serta warisan budaya daerah menjadi salah satu penyebabnya. Kondisi tersebut terjadi karena materi pembelajaran yang berkaitan dengan kearifan lokal belum terintegrasi secara optimal dalam kurikulum sekolah dasar. Dari ketiga sekolah tersebut masih banyak guru yang berpedoman pada buku LKS dan buku paket saja serta terbatasnya pelatihan pengembangan media yang menarik bagi siswa.

Penelitian tersebut juga menjelaskan bahwa terbatasnya sumber belajar serta minimnya variasi bahan ajar dapat berdampak negative terhadap kemampuan literasi budaya siswa. Selain itu, minimnya akses pada materi pembelajaran yang memuat keberagaman budaya dapat menghambat siswa dalam memahami kondisi sosial dan budaya yang terdapat di lingkungan sekitar mereka. Oleh karena itu, diperlukan upaya konkret guna mendukung peningkatan literasi terutama dalam literasi budaya (Lestari et al., 2022). Pembelajaran literasi sejak usia dini menjadi suatu hal yang sangat penting. Salah satu metode untuk memperkenalkan literasi kepada anak adalah dengan menciptakan lingkungan pendidikan yang kondusif, misalnya melalui pembelajaran yang memanfaatkan kekayaan warisan budaya dan pengetahuan lokal, atau yang dikenal sebagai kearifan lokal (Zakaria, 2020).

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan, diperlukan solusi lebih lanjut untuk menangani permasalahan tersebut. Salah satu alternatif yang dapat dikembangkan adalah media pembelajaran *E-book* interaktif berbasis *Augmented Reality*. *E-book* merupakan sebuah bahan ajar berbasis digital yang memiliki kemampuan untuk menyajikan konten multimedia seperti teks, gambar, dan video, dengan kemudahan akses yang tidak terbatas waktu melalui berbagai perangkat elektronik (Alwan, 2018). *Electronic book* atau buku digital kini memanfaatkan fitur multimedia termasuk video, audio, animasi, dan grafis interaktif untuk membuat pembelajaran lebih hidup. Keberagaman konten ini sangat membantu siswa dalam mencerna materi-materi yang kompleks secara lebih mudah (Hawali et al., 2024).

E-book interaktif ini diintegrasikan dengan teknologi *Augmented Reality (AR)*, yang menampilkan visualisasi 3D, simulasi interaktif, serta metode pembelajaran yang berlandaskan pada pengalaman nyata. *Augmented Reality (AR)* adalah teknologi yang menggabungkan objek virtual 2D atau 3D ke dalam lingkungan nyata secara langsung. Penerapannya dalam pembelajaran menciptakan pengalaman interaktif yang efektif untuk meningkatkan motivasi, ketertarikan, dan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep yang rumit (Leoni Indahsari & Sumirat, 2023). Lebih lanjut *AR* diintegrasikan dengan *barcode* yang ketika dipindai akan memunculkan konten *Augmented Reality (AR)* seperti animasi, model tiga dimensi, atau video. Visualisasi 3D tidak hanya dapat diakses dengan memindai *barcode*, tetapi juga melalui tautan yang disediakan. Hal ini dirancang untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih mendalam (Mahrawi et al., 2023).

Penelitian terdahulu yang relevan juga pernah dilakukan oleh Asia (2025) yang berjudul “Pengembangan E-book Berbasis Kearifan Lokal Budaya Makassar untuk Mendukung Literasi Baca Siswa Sekolah Dasar”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *e-book* interaktif sebagai bahan ajar berbasis kearifan lokal budaya Makassar yang terbukti valid,

praktis, dan terlihat ada perubahan dalam meningkatkan literasi baca siswa kelas V sekolah dasar. Selain itu, *e-book* ini mampu menjadi sarana pembelajaran yang menyenangkan sekaligus bermakna. Penelitian selanjutnya juga pernah dilakukan oleh (Etri & Amir, 2023), dengan judul penelitian “Pengembangan E-book Interaktif Berbasis Kearifan Lokal untuk Pembelajaran Ketrampilan Membaca Teks Berita SMPN 34 Padang”. Hasilnya yaitu peserta didik membutuhkan media pembelajaran digital, dengan begitu peneliti menyimpulkan bahwa perlunya mengembangkan media pembelajaran berupa *e-book* interaktif berbasis kearifan lokal.

Berdasarkan uraian diatas, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media *e-book* interaktif berbasis *Augmented Reality* dengan tema kearifan lokal. Media yang dikembangkan ini diharapkan dapat memberikan solusi serta inovasi untuk meningkatkan literasi budaya siswa melalui pengembangan media pembelajaran *e-book* interaktif berbasis *Augmented Reality*

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (Research and Development) dengan model pengembangan ADDIE. Model ADDIE terdiri atas lima tahapan, yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), *Evaluation* (evaluasi) (Zamsiswaya et al., 2024). Model ini dipilih karena menyediakan langkah-langkah pengembangan yang terstruktur, sehingga produk yang dibuat mampu memenuhi kriteria validitas, kemudahan penggunaan, dan keefektifan.

Penelitian dilaksanakan di SDN Nglinggis, SDN 1 Dermosari dan SDN 1 Jambu, Kabupaten Trenggalek. Subjek yang digunakan pada penelitian ini berjumlah 42 siswa kelas III. Selain itu, penelitian ini melibatkan satu ahli materi, ahli bahasa, ahli media, dan praktisi hal ini bertujuan untuk menilai kelayakan media yang dikembangkan.

Tahap *Analysis* (analisis) dilakukan melalui wawancara dengan guru untuk identifikasi kebutuhan belajar, karakteristik siswa serta permasalahan yang dihadapi siswa kelas III dalam memahami kearifan lokal. Hasil analisis ditemukan bahwa literasi budaya siswa masih rendah dan penggunaan media pembelajaran belum optimal karena masih didominasi metode ceramah sehingga proses pembelajaran kurang menarik dan interaktif.

Tahap *Design* (perancangan) dilakukan dengan merencanakan dan membuat rancangan media yang akan dikembangkan meliputi pengumpulan bahan materi, penyusunan konsep, penyusunan kerangka *e-book* interaktif, pengolahan *augmented reality*, serta instrumen penelitian yang digunakan. Tahap selanjutnya, *Development* (pengembangan) dilakukan pembuatan produk sesuai desain yang telah dirancang, produk kemudian divalidasi oleh tiga

ahli, yaitu ahli materi, bahasa, dan media. Peran mereka adalah memberikan evaluasi atau umpan balik serta memberikan saran dan penilaian sebelum produk diujikan kepada peserta didik.

Tahap *Implementation* (implementasi) dilakukan melalui uji skala kecil dan uji skala lapangan kepada siswa kelas III. Dalam proses pembelajaran, siswa memanfaatkan media *e-book* berbasis *AR* guna meningkatkan literasi budaya, sementara guru melakukan pengamatan terhadap pelaksanaan pembelajaran. Setelah kegiatan berakhir, baik guru maupun siswa mengisi angket respons untuk mengevaluasi sejauh mana media tersebut praktis digunakan. Tahap *Evaluation* (evaluasi) dilakukan untuk mengetahui kualitas media yang dikembangkan berdasarkan aspek validitas, kepraktisan, dan efektivitas. Data penelitian diperoleh melalui teknik wawancara, dokumentasi, angket validasi, angket respons guru dan siswa, serta tes literasi budaya yang meliputi *pre-test* dan *post-test*. Data kualitatif berupa saran dan masukan dari validator dianalisis secara deskriptif untuk dijadikan dasar dalam perbaikan media. Sedangkan data kuantitatif dianalisis dengan menggunakan statistik deskriptif dalam bentuk persentase guna menentukan tingkat validitas dan kepraktisan media. Efektivitas media dianalisis dengan uji *Paired Sample t-Test* untuk melihat perbedaan hasil antara *pre-test* dan *post-test*, serta uji *N-Gain* untuk mengukur peningkatan literasi budaya siswa setelah penggunaan media yang dikembangkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada tahap awal melakukan analisis kebutuhan pembelajaran dalam penelitian ini berfungsi untuk mengidentifikasi produk yang relevan serta selaras dengan tujuan penelitian yang telah ditetapkan. Penelitian dilaksanakan pada tanggal 9-11 Mei 2026 di kelas III SDN Nglinggis, SDN 1 Dermosari, dan SDN 1 Jambu dengan sejumlah 42 siswa. Penerapan *e-book* berbasis *AR* digunakan pada mata pelajaran IPAS dengan materi cerita dari kampung halaman. Media ini digunakan untuk menyampaikan materi terkait kearifan lokal agar lebih menarik dan menyenangkan.

Berdasarkan hasil wawancara menunjukkan bahwa saat ini belum ada pengembangan media *e-book* interaktif berbasis *Augmented Reality* (AR) yang secara khusus mengangkat tema kearifan lokal dari Kecamatan Tugu di ketiga sekolah tersebut. Di sisi lain, penggunaan media pembelajaran di ketiga sekolah tersebut juga dinilai belum optimal karena proses pembelajaran sehari-hari masih didominasi oleh metode ceramah yang bersifat satu arah. Akibatnya, suasana pembelajaran cenderung kurang menarik perhatian siswa, yang pada akhirnya menurunkan antusiasme dan motivasi belajar mereka.

Untuk mengatasi beberapa permasalahan diatas, diperlukan solusi lebih lanjut agar permasalahan tersebut teratasi. Salah satu alternatif yang dapat dikembangkan adalah media pembelajaran *e-book* interaktif berbasis *Augmented Reality*. *E-book* merupakan sebuah bahan ajar berbasis digital yang memiliki kemampuan untuk menyajikan konten multimedia yang seperti teks, gambar, dan video. *E-book* interaktif ini diintegrasikan dengan teknologi *Augmented Reality (AR)*, yang menampilkan visualisasi 3D, simulasi interaktif, serta metode pembelajaran yang berlandaskan pada pengalaman nyata. *Augmented Reality (AR)* adalah teknologi yang menggabungkan objek virtual 2D atau 3D ke dalam lingkungan nyata secara langsung



Gambar 1. Desain E-book

Pada tahap *design* peneliti mulai merancang media *E-book* interaktif berbasis AR. langkah-langkah pada tahap ini meliputi mengumpulkan bahan materi dan menyusun kerangka media *E-book* interaktif. Peneliti melakukan pengumpulan materi yang bersumber dari buku LKS IPAS pada bab "Cerita dari Kampung Halaman". Data tersebut kemudian diolah menjadi konten pembelajaran yang berfokus pada pengenalan kearifan lokal di wilayah Kecamatan Tugu. Selanjutnya yaitu penyusunan kerangka *e-book* interaktif yang dimulai dari pendesainan sampul hingga perancangan gambar yang harus merepresentasikan kalimat-kalimat sederhana sesuai dengan isi bahasan. Media dibuat dengan memanfaatkan canva dengan memilih template, elemen, serta unggahan gambar melalui aplikasi tersebut.

Tahap *development*, setelah perancangan produk adalah validasi oleh tim ahli yang terdiri dari ahli materi, ahli bahasa, ahli media, dan ahli praktisi. Evaluasi dilakukan melalui angket penilaian guna menguji kelayakan isi, tampilan, dan teknis penggunaan. Proses evaluasi meliputi komponen produk seperti materi soal, pemilihan bahasa, dan penyusunan petunjuk menjadi fokus utama perbaikan untuk memastikan produk akhir memenuhi kriteria validitas, kepraktisan, dan keefektifan. Hasil validasi disajikan pada tabel 1.

Tabel 1. Hasil Uji Validasi Ahli

No	Sumber Data	Uji skala Kecil	Kategori
1.	Ahli Materi	90,9%	Sangat Valid
2.	Ahli Bahasa	95,4%	Sangat Valid
3.	Ahli Media	87,5%	Sangat Valid
4.	Ahli Praktisi	92,5%	Sangat Praktis

Berdasarkan hasil validasi aspek materi, media memperoleh persentase sebesar 90,9% dengan kategori sangat valid. Hasil tersebut menunjukkan bahwa materi yang disajikan telah sesuai dengan capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, serta mampu mendukung pengembangan literasi budaya siswa. Pada aspek bahasa, media memperoleh persentase sebesar 95,4% dengan kategori sangat valid. Penggunaan bahasa dinilai lugas, komunikatif serta disesuaikan dengan tingkat perkembangan siswa sekolah dasar. Sementara itu, pada aspek media memperoleh persentase sebesar 87,5% dengan kategori sangat valid. Penilaian tersebut menunjukkan bahwa desain dan penyajiannya menarik perhatian siswa dan memberikan pengalaman belajar yang konkret. Selain itu, ahli praktisi memberikan penilaian 92,5% dengan kategori sangat praktis, yang menunjukkan bahwa media mudah untuk diakses dan sesuai dengan karakteristik siswa kelas III sekolah dasar.

Pada tahap *implementation*, peneliti melakukan dua jenis pengujian yaitu uji coba skala kecil dan uji coba lapangan. Uji coba skala kecil dilaksanakan untuk mengevaluasi kelayakan produk, mengidentifikasi kekurangan yang masih terdapat pada produk, serta mengukur respons awal siswa. Setelah itu, uji coba lapangan dilakukan guna memastikan bahwa produk telah memenuhi kriteria valid, efektif, dan layak disebarluaskan. Hal ini dilakukan untuk melihat keefektifan media dalam meningkatkan literasi budaya yang ditinjau berdasarkan hasil tes kemampuan literasi budaya siswa melalui kegiatan *pre-test* dan *post-test*.

Pada uji skala kecil melibatkan 9 siswa dengan rata – rata nilai *pretest* siswa sebesar 47,22 dan rata – rata nilai *posttest* meningkat menjadi 87,22. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa siswa dengan mudah memahami materi dengan bantuan media *e-book* berbasis AR. Peningkatan kemampuan literasi budaya siswa terlihat cukup signifikan. Saat *pre-test*, sebanyak 88,8% siswa berada pada kategori kurang baik. Setelah penggunaan media (*post-test*), perolehan nilai meningkat menjadi 66,6% di kategori baik dan 33,4% di kategori sangat baik. Pada uji skala lapangan melibatkan 42 siswa dengan rata-rata nilai *pre-test* 46,55, sedangkan nilai *post-test* meningkat 85,12. Sebelum pembelajaran, sebagian besar siswa masih berada pada kategori sangat kurang baik dan kurang baik, sedangkan setelah penggunaan media sebagian

besar siswa telah berpindah ke kategori baik dan sangat baik. Perubahan tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan mampu membantu siswa memahami pembelajaran.

Tabel 2. Perbandingan Nilai *Pre-test* dan *Post-test*

Uji Coba	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>	Peningkatan
Skala Kecil	47,22	87,22	40
Skala Lapangan	46,55	85,12	38,57

Peningkatan nilai tersebut menunjukkan bahwa media e-book berbasis AR untuk meningkatkan literasi budaya efektif digunakan dalam pembelajaran. Media tidak hanya membantu mengenalkan kearifan lokal kecamatan Tugu saja, tetapi juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar melalui aktivitas bermain, dan berdiskusi. Hasil tersebut juga diperkuat oleh uji statistik menggunakan *Paired Sample t-Test* yang menunjukkan nilai signifikansi ($\text{Sig.} = 0,000 < 0,05$). Hasil ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *pre-test* dan *post-test*, sehingga penggunaan media e-book berbasis AR memberikan pengaruh nyata terhadap peningkatan literasi budaya siswa. Selain itu, hasil analisis *N-Gain* menunjukkan nilai rata-rata *N-Gain* sebesar 70,41% termasuk dalam kategori efektif.

Tahap *Evaluation*, peneliti melaksanakan pengujian efektivitas dengan membagikan angket respon siswa dan guru. Informasi yang diperoleh digunakan untuk mengetahui tingkat efektivitas media dalam membantu siswa memahami pembelajaran menggunakan media sekaligus mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan dari produk yang telah diterapkan. Berdasarkan hasil angket pada uji skala kecil, menunjukkan bahwa siswa memberikan respon sebesar 88,75% dengan kategori sangat menarik. Siswa menilai bahwa media memiliki tampilan yang menarik, mudah digunakan, dan membantu memahami materi. Selain itu, guru juga memberikan respon sebesar 95% dengan kategori sangat menarik. Guru menilai bahwa media ini mudah digunakan untuk menyampaikan materi serta menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif.

Tabel 3. Hasil Respons Guru dan Siswa

Responden	Uji skala Kecil	Kategori
Siswa	88,75%	Sangat Menarik
Guru	95%	Sangat Menarik

Hasil diatas menunjukkan bahwa media e-book berbasis AR tidak hanya memudahkan guru, tetapi juga meningkatkan keterlibatan siswa. Hal ini terlihat dari antusiasme siswa saat berdiskusi, menggunakan perangkat lunak, serta bekerja sama mengerjakan kuis, yang

mencerminkan penerapan *student-centered learning*. Tingginya apresiasi dari guru turut menunjukkan bahwa media ini mampu menjadi solusi pembelajaran yang praktis sekaligus menciptakan suasana kelas yang interaktif.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan E-book berbasis Augmented Reality dengan Tema Kearifan Lokal di Kecamatan Tugu untuk meningkatkan literasi budaya siswa kelas III sekolah dasar menggunakan model ADDIE, dapat disimpulkan bahwa produk memenuhi tiga kriteria yaitu valid, praktis, dan efektif. Hasil validasi ahli menunjukkan bahwa aspek materi, media memperoleh persentase sebesar 90,9% dengan kategori sangat valid, aspek bahasa, media memperoleh persentase sebesar 95,4% dengan kategori sangat valid, aspek media memperoleh persentase sebesar 87,5% dengan kategori sangat valid, dan ahli praktisi memberikan penilaian 92,5% dengan kategori sangat praktis. Hasil uji keefektifan ditentukan dari peningkatan nilai saat *pre-test* dan *post-test* pada uji skala kecil dan skala lapangan. Pada uji skala kecil rata – rata nilai *pretest* siswa sebesar 47,22 dan rata – rata nilai *posttest* meningkat menjadi 87,22. Pada uji skala lapangan rata-rata nilai *pre-test* 46,55, sedangkan nilai *post-test* meningkat 85,12. Hasil uji *Paired Sample t-Test* menunjukkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, yang mengindikasikan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil *pre-test* dan *post-test*. Selain itu, hasil analisis *N-Gain* menunjukkan nilai rata-rata N-Gain sebesar 70,41% termasuk dalam kategori efektif. Penelitian ini masih terbatas pada satu kelas, dan satu materi pelajaran saja, serta hanya berfokus untuk meningkatkan literasi budaya siswa pada mata pelajaran IPAS.

DAFTAR PUSTAKA

- Alwan, M. (2018). Pengembangan Multimedia E-Book 3D Berbasis Mobile Learning Untuk Mata Pelajaran Geografi SMA Guna Mendukung. *Jurnal At-Tadbir STAI Darul Kamal NW Kembang Kerang*, 1(2), 2580–3433. <https://doi.org/10.3454/at-tadbir.v1i2.3009>
- Damaianti, V. S., Fessia Damaianti, L., Mulyati, Y., & Damaianti, V. S. (2017). Cultural Literacy Based Critical Reading Teaching Material with Active Reader Strategy for Junior High School. *International Journal of Evaluation and Research in Education (IJERE)*, 6(4), 312–317.
- Etri, G. J., & Amir, A. (2023). Pengembangan E-Book Interaktif Berbasis Kearifan Lokal untuk Pembelajaran Keterampilan Membaca Teks Berita SMPN 34 Padang. *Journal of Education Language and Innovation*, 1(3), 127–136.
- Faizah, Aulia Rachman, Y., & Nurrahmah Azizah, F. (2022). Literasi Budaya Berbasis Kearifan Lokal sebagai Aktivitas untuk Menurunkan Screen Time pada Anak Usia Dini.

Proceedings of The 6th Annual Conference on Islamic Early Childhood Education, 6, 67–74. <http://conference.uin-suka.ac.id/index.php/aciece>

- Hawali, H. N., Duskarnaen, M. F., & Adhi, B. P. (2024). Pengembangan Media Belajar E-Book Interaktif Berbasis Flip Pada Mata Pelajaran Administrasi Infrastruktur Jaringan Kelas Xii Smk Ksatria Menggunakan Metode Luther-Sutopo. *PINTER : Jurnal Pendidikan Teknik Informatika Dan Komputer*, 8(2), 39–43. <https://doi.org/10.21009/pinter.8.1.5>
- Jaya, C., Mijianti, Y., & Citraningrum, D. M. (2024). Pengembangan Halaman Informasi Cerita Rakyat Untuk Penguatan Literasi Kearifan Lokal Pada Kelas Ix C Smpn 1 Tempurejo Jember. In *Jurnal Serunai Ilmu Pendidikan* (Vol. 10, Number 1). <https://doi.org/https://doi.org/10.37755/sjip.v10i1.1302>
- Juniyanti, Afryaningsih, Y., & Suriyana. (2025). Pengembangan Media Pop-Up Book Berbasis Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Literasi Budaya Siswa Kelas IISekolah Dasar. *Jurnal Dunia Pendidikan*, 5, 2134–2143. <https://doi.org/https://doi.org/10.55081/jurdip.v5i6.2949>
- Leoni Indahsari, st, & Sumirat, nd. (2023). Implementasi Teknologi Augmented Reality dalam Pembelajaran Interaktif Implementation of Augmented Reality Technology in Interactive Learning: A Comprehensive Journal Article. *Cognoscere: Jurnal Komunikasi Dan Media Pendidikan*, 1(1), 7–11. <https://journals.ldpb.org/index.php/cognoscere>
- Lestari, D., Zakaria, & Maulida, U. (2022). Analisis Ketersediaan Bahan Ajar Bermuatan Kearifan Lokal Dalam Meningkatkan Literasi Budaya Siswa Madrasah Ibtidaiyah Jamiatul Gulami. *Ēl-Midad : Jurnal PGMI*, 14(2), 229–250. <https://doi.org/https://doi.org/10.20414/elmidad.v14i2.5510>
- Mahrawi, M., Marianingsih, P., Artdhita, A., Saputro, N. P., Pardede, P. I., Cahyani, A. R., & Chaerunisa, R. (2023). Pengembangan Bio-Meta: Buku Digital Terintegrasi Dengan Augmented Reality dan Virtual Reality. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, Februari, 2023(3), 317–329. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7627217>
- Yusuf, R., Sanusi, Razali, Maimun, Putra, I., & Fajri, I. (2020). Tinjauan Literasi Budaya Dan Kewargaan Siswa Sma Se-Kota Banda Aceh. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha*, 8(2), 91–99. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPP>
- Zakaria. (2020). Etnopedagogi Tradisi Palang Pintu Pada Etnis Betawi Sebagai Bentuk Pembelajaran Literasi Dini. *Dirasah: Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Dasar Islam*, 3(3), 20–23. <https://www.liputan6.com/global/read/4126480/skor-terbaru-pisa-indonesia->
- Zamsiswaya, Syawaluddin, & Syahrizul. (2024). Pengembangan Model ADDIE (Analisis, Design, Development, Implemetation, Evaluation). *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(3), 46363–46369.