



## Respons Siswa Terhadap Media *Augmented Reality* Berbantuan Aplikasi *Assembler* dalam Pembelajaran Dongeng Bahasa Sunda

**Erni Endah Sari**

Universitas Pendidikan Indonesia, Kota Bandung, Indonesia

Email: [erniendah15@upi.edu](mailto:erniendah15@upi.edu)

**Temmy Widyastuti**

Universitas Pendidikan Indonesia, Kota Bandung, Indonesia

Email: [temmy.widyastuti@upi.edu](mailto:temmy.widyastuti@upi.edu)

**Haris Santosa Nugraha**

Universitas Pendidikan Indonesia, Kota Bandung, Indonesia

Email: [harissantosa89@upi.edu](mailto:harissantosa89@upi.edu)

**Hernawan**

Universitas Pendidikan Indonesia, Kota Bandung, Indonesia

Email: [hernawan@upi.edu](mailto:hernawan@upi.edu)

### ARTICLE INFO

#### Article history:

Received : 05-01-2024

Revised : 18-04-2024

Accepted : 22-04-2024

Published : 26-04-2024

### ABSTRACT

Many learning media utilize digital technology, one of which is augmented reality learning media assisted by assembler applications. The purpose of this study is to determine student responses to media products in learning Sundanese fairy tales at the elementary school level which are expected to be an alternative to introduce Sundanese culture to early childhood. The research design used is descriptive qualitative research method with data collection techniques in the form of questionnaires and interviews given after learning takes place. Researchers chose SDN 195 Isola as the object of research because the school has implemented learning using audio-visual media in several materials so that it supports the implementation of this research. The subjects in this study were grade 4B students and teachers involved in learning. Data analysis was carried out using a Likert scale. The results showed that students' responses to augmented reality media assisted by assembler applications in learning fairy tales were stated in the positive category. Thus, augmented reality learning media assisted by assembler applications succeeded in attracting students' attention and is feasible to use as an alternative learning media to preserve Sundanese.

**Keywords:** *Assembler Application; Augmented Reality; Fairy Tales; Language Learning Media*

### How to cite:

Sari, E. E., Widyastuti, T., Nugraha, H.S., Hernawan, H. (2024). Respons Siswa Terhadap Media Augmented Reality berbantuan Aplikasi Assembler dalam Pembelajaran Dongeng Bahasa Sunda. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar (JIPPSD)*, 8(1), 219-234. Article DOI: <https://doi.org/10.24036/jippsd.v8i1.127011>

Corresponding E-mail: [temmy.widyastuti@upi.edu](mailto:temmy.widyastuti@upi.edu)

## 1. PENDAHULUAN

Metode mendongeng sebagai ajang memberikan pembelajaran hidup bagi anak seringkali dilakukan oleh orang tua sebagai bentuk pendekatan orangtua kepada anak. Beragam manfaat dongeng bagi anak di antaranya mengajarkan nilai moral yang baik, mengembangkan daya imajinasi anak, menambah wawasan, meningkatkan kreativitas, mendekatkan anak-anak dengan orang tua, dan

Erni Endah Sari, Temmy Widyastuti, Haris Santosa Nugraha, Hernawan menghilangkan ketegangan atau stres (Rama A. Wijaya & Yeti Mulyati, 2017). Keunggulan lainnya dongeng membantu memperluas perspektif dan cara berpikir anak karena terpapar pada pengalaman baru yang potensial (Bachri, 2005 dalam Mustafida, 2023).

Cerita dongeng bukanlah ciptaan dari masyarakat, melainkan sudah lahir dan tersedia dalam masyarakat itu sendiri mengingat cerita dongeng itu sudah ada pada generasi sebelumnya (Rusyana dalam Koswara, 2010:58). Oleh karena itu, dongeng tidak dapat diketahui siapa pengarangnya. Hal ini disebabkan pula oleh cara tersebarnya dongeng secara lisan dari mulut ke mulut dan diturunkan secara turun temurun. Dengan tersebarnya secara lisan sehingga memunculkan karakter dari dongeng itu sendiri dibanding dengan cerita lainnya yaitu ukuran ceritanya yang pendek, mengandung sedikit peristiwa, tidak melibatkan banyak tokoh, lebih sederhana, dan terkadang ceritanya tidak masuk akal (Mulyani, 2022). Hal inilah yang menggiring anak untuk berpikir kritis dan berimajinasi dalam menanggapi dongeng. Strukturnya yang sederhana pun, membantu memudahkan anak dalam memahami isi atau pesan yang terkandung dalam dongeng tersebut. Serta menariknya, dongeng jaman dulu terkadang dibubuhkan beberapa bagian yang ditembangkan, sehingga tidak heran apabila dongeng digemari anak-anak. Oleh karena itu, dongeng sangat penting diajarkan kepada anak dan layak diterapkan dalam pembelajaran karena memiliki dampak positif, menarik, imajinatif dan terdapat nilai-nilai moral yang terkandung di dalamnya (Pramanik, 2019; Prasty et al., 2021).

Pembelajaran bahasa Sunda sejatinya sangat mudah dipahami dan menyenangkan bagi siswa sekolah dasar, karena materinya ringan dan bahasa yang digunakan lebih sederhana. Dongeng yang disesuaikan dengan tingkat sekolah dasar harus logis, nyata (konkret), pendek, menarik, dan sesuai dengan kondisi psikologi siswa. Dongeng memiliki tujuan positif dan edukatif yang dapat mengasah emosi, menumbuhkan imajinasi serta meningkatkan daya kritis siswa (Prasty et al., 2021; RisnawRati & Mujahidin, 2013).

Saat ini dongeng Sunda sudah jarang digemari anak-anak di sekolah karena bahasanya kurang dipahami dan ketika proses pembelajaran berlangsung guru cenderung mendongeng dengan tidak memperhatikan media yang digunakan sehingga membosankan bagi siswa (Ahmad R, 2023). Permasalahan lain juga sering terjadi di salah satu sekolah dasar dalam pembelajaran dongeng adalah cerita yang disajikan masih tradisional dan berpacu pada buku guru dan siswa saja tanpa bantuan media apa pun, dalam penyampaian isi dongeng pun hanya secara lisan, sehingga cerita yang disajikan kurang menarik dan kurang bervariasi untuk siswa (Parlina et al., 2021). Sedangkan, apabila dilihat dari dampak penggunaan media pembelajaran sangat berpengaruh terhadap kemampuan siswa. Rata-rata kemampuan siswa dalam menyimak dongeng dengan menggunakan media tradisional sebanyak 67,2, sedangkan rata-rata kemampuan siswa lebih meningkat menjadi 84,53 setelah menggunakan media audiovisual (Nurani et al., 2023). Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam menyimak dongeng menggunakan media tradisional cenderung lebih rendah dibanding melibatkan media yang

Erni Endah Sari, Temmy Widyastuti, Haris Santosa Nugraha, Hernawan menggunakan teknologi (audiovisual). Siswa akan merasa bosan dan kurang fokus apabila pembelajaran yang diberikan tidak menarik dan kurang tepat (Effendi & Wahidy, 2019).

Tidak hanya media, penggunaan bahasa Sunda pun berpengaruh dalam proses pembelajaran. Respons siswa terhadap pembelajaran bahasa Sunda di tingkat sekolah dasar menunjukkan 35,71% menyukai dan mengerti bahasa Sunda, 21,43% menyenangkan tetapi kurang dimengerti, 24,49% kesulitan karena tidak paham bahasa Sunda, dan 14,29% siswa merasa pembelajaran bahasa Sunda sangat sulit dan membosankan, karna tidak mengenal bahasa Sunda. Selain itu, penggunaan bahasa Sunda di sekolah dikategorikan rendah yaitu sebanyak 3,06% dan 90,82% siswa menggunakan bahasa Indonesia. Oleh karena itu, siswa merasa kurang paham dan kurang menyukai pembelajaran bahasa Sunda karena tidak dimengerti dan membosankan (Pramswari, 2014).

Seiring dengan berkembangnya jaman, variasi media pembelajaran pun semakin beragam dan canggih untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Guru dituntut untuk bisa berinovasi dan mampu menyajikan materi dengan desain media pembelajaran yang menarik, berkualitas, dan interaktif, maka siswa akan merasa tertarik sehingga dapat bekerja dengan mandiri dan mudah dalam memahami materi (Alyusfitri et al., 2023; Stefany, 2016). Tenaga pendidik bisa memilih media pembelajaran yang tepat agar dapat mengemas materi pelajaran menjadi lebih menarik sehingga dapat meningkatkan minat dan prestasi belajar siswa, serta dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang efektif, menyenangkan, dan memungkinkan pencapaian tujuan pembelajaran dapat tercapai, (Hidayah & Syahrani, 2022; Kuswanto & Radiansah, 2018).

Berkembangnya teknologi berpengaruh dalam dunia pendidikan yang dituntut untuk bisa menerapkan penggunaan teknologi informasi dan menyesuaikan perkembangan ilmu pengetahuan sesuai dengan jamannya (Alfiansyah & Lubaba, 2022). Namun tidak sedikit tenaga pendidik yang masih belum memanfaatkan teknologi sebagai salah satu media pembelajaran (Salsabila & Sukartono, 2023). Oleh karena itu, dalam penelitian perlu adanya inovasi baru bagi tenaga pendidik sehingga proses pembelajaran lebih efisien dan efektif (Artanti et al., 2022).

Salah satu inovasi yang akan disuguhkan peneliti adalah dengan menggunakan media *augmented reality* berbantuan aplikasi *assembler*. *Augmented reality* adalah teknologi yang menggabungkan informasi virtual dengan dunia nyata, meliputi multimedia, pemodelan 3D seperti musik, video, gambar, teks yang diproyeksikan bentuk dua atau tiga dimensi ke dalam lingkungan secara nyata (Ashari et al., 2022; Chen et al., 2019). Media pembelajaran *augmented reality* dapat menarik perhatian siswa dan memiliki respons yang sangat baik. (Meilindawati et al., 2023; Tiyasari & Sulisworo, 2021). Sedangkan, kelayakan aplikasi *assembler* bagi siswa yaitu 99,11% sangat bagus dan layak penggunaannya karena bisa menimbulkan gambar di permukaan (3D), warna yang cerah, bisa diperbesar dan diperkecil sesuai keinginan, dan dilengkapi fitur-fitur pendukung pembelajaran *e-learning* seperti materi, *scan*, dan akun, sehingga memudahkan dalam proses pembelajaran baik untuk siswa maupun guru (Sugiarto, 2022).

Berdasarkan penelitian sebelumnya, media *augmented reality* telah dikembangkan dalam pembelajaran bahasa, seperti bahasa Indonesia, Inggris, dan bahasa asing lainnya, termasuk bahasa Sunda. Media *augmented reality* telah digunakan dalam beberapa materi pembelajaran bahasa Sunda, seperti dalam pembelajaran aksara Sunda di tingkat sekolah menengah pertama, mengenalkan upacara adat Sunda melalui aplikasi, dan digunakan dalam pembelajaran bahasa Sunda dasar, seperti mengenalkan nama buah-buahan dan sayuran (Hidayat, 2023 dalam Dzakiah et al., 2024). Hal ini berarti bahwa media *augmented reality* bukanlah hal baru, namun dalam pembelajaran dongeng bahasa Sunda belum pernah digunakan. Sesuai dengan hasil observasi lapangan dan wawancara kepada 6 guru bahasa Sunda dan 24 siswa di tingkat sekolah dasar, penggunaan media pembelajaran sudah mulai menggunakan teknologi namun belum dalam bentuk media audiovisual yang menarik (Dzakiah et al., 2024).

Kebaruan dari penelitian ini adalah penggunaan media *augmented reality* dengan berbantuan aplikasi *assembler* yang belum pernah digunakan dalam materi dongeng bahasa Sunda di tingkat sekolah dasar. Namun, sebelum penerapan media tersebut digunakan perlu adanya respon siswa terhadap media pembelajaran untuk melihat tanggapan dan minat belajarnya terhadap media yang digunakan, sehingga tenaga pendidik dapat memaksimalkan dan menyesuaikan penggunaan media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan siswa (Nursyam et al., 2022). Oleh karena itu, peneliti memanfaatkan media pembelajaran *augmented reality* berbantuan aplikasi *assembler* pada pembelajaran dongeng bahasa Sunda adalah untuk mengetahui respons siswa kelas 4B di SDN 195 Isola setelah mengikuti kegiatan pembelajaran bahasa Sunda yang ditayangkan di depan kelas.

## 2. METODE PENELITIAN

Desain penelitian menggunakan deskriptif dengan pendekatan kualitatif yang bertujuan untuk menggambarkan secara sistematis tentang respons siswa terhadap media pembelajaran *augmented reality* berbantuan aplikasi *assembler* pada materi dongeng bahasa Sunda. Populasi serta sampel penelitian ini merupakan seluruh siswa kelas 4B SDN 195 Isola Bandung dengan jumlah responden 31 siswa. Adapun alasan peneliti mengambil sampel kelas 4 (Fase B) karena: 1) Sesuai dengan capaian pembelajaran pada kurikulum merdeka fase B; dan 2) Konten mata pelajaran muatan lokal bahasa Sunda pada kurikulum merdeka jenjang SD/MI tentang materi dongeng terdapat di kelas 4. Penelitian ini menggunakan teknik angket dan wawancara yang bertujuan untuk mengetahui respons siswa terhadap media *augmented reality* berbantuan aplikasi *assembler* pada pembelajaran dongeng bahasa Sunda. Teknik angket merupakan metode pengumpulan data dengan cara mengajukan pertanyaan secara tidak langsung kepada responden (Sugiyono, 2022). Teknik angket dilakukan setelah pembelajaran berlangsung kepada siswa kelas 4 dan diberi alokasi waktu 20 menit. Setelah itu peneliti melakukan pengolahan angket untuk melihat hasilnya.

Sesuai dengan analisis skala likert terdapat 4 penilaian pada angket respons siswa “Sangat Setuju”, “Setuju”, “Tidak Setuju”, dan “Sangat Tidak Setuju”, seperti berikut:

**Tabel 1. Pedoman Skor Penilaian**

Penilaian	Keterangan	Skor
SS	Sangat Setuju	4
ST	Setuju	3
TS	Tidak Setuju	2
STS	Sangat Tidak Setuju	1

Sumber: (Sugiyono, 2022)

Rekapitulasi dan perhitungan seluruh data angket penilaian siswa dilakukan untuk menghasilkan persentase respons siswa dengan menggunakan rumus berikut.

$$P = \frac{\text{Jumlah Skor Hasil Pengumpulan Data}}{\text{Jumlah Skor Kriteria}} \times 100\%$$

Ket: P = persentase pernyataan

Hasil perhitungan yang dilakukan sesuai dengan rumus diatas, menimbulkan beberapa kriteria interpretasi skor angka. Adapun kriteria yang digunakan untuk melihat hasil respons siswa seperti pada tabel berikut.

**Tabel 2. Kriteria Interpretasi Skor**

Interval Skor (%)	Kategori
86 - 100	Sangat Positif
71 - 85	Positif
51-70	Kurang Positif
0-50	Sangat Kurang Positif

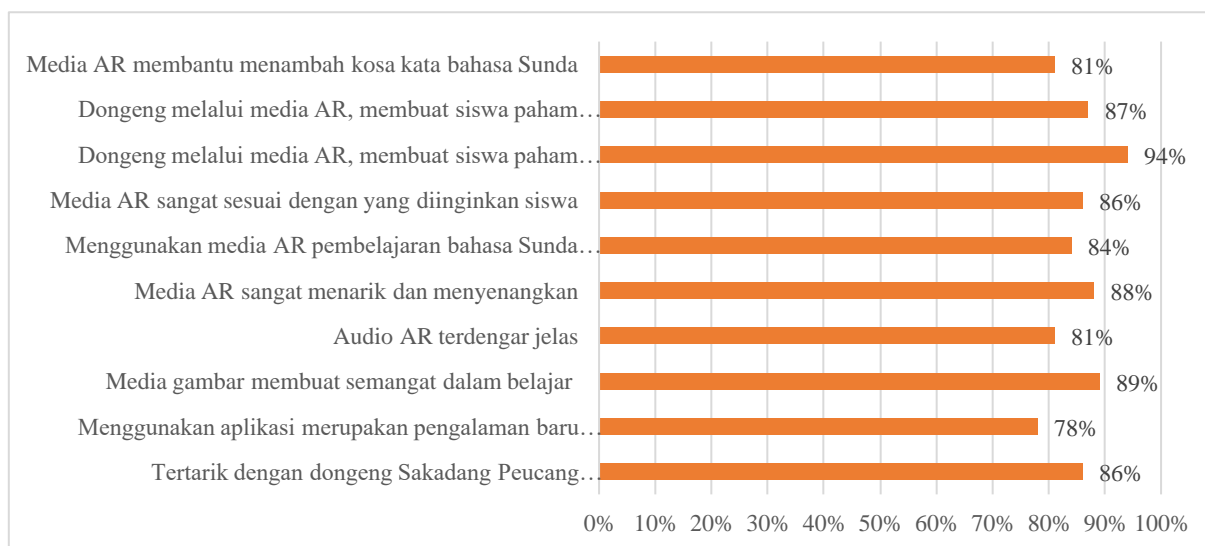
Berdasarkan kategori respons di atas, tujuan dari analisis ini untuk mengidentifikasi dan mendapatkan kesimpulan terhadap media *augmented reality* berbantuan aplikasi *assembler* dalam pembelajaran dongeng bahasa Sunda di tingkat sekolah dasar (SD). Jika hasil persentase respons siswa berada dalam kategori positif dengan interval skor  $\geq 71\%$ , maka media tersebut dianggap praktis dan efektif untuk pembelajaran

Selain teknik angket, pengumpulan data dilengkapi dengan teknik wawancara. Teknik wawancara ialah pertemuan dua orang atau lebih untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu (Sugiyono, 2022). Teknik wawancara dalam penelitian ini dilakukan secara terstruktur dan tidak terstruktur (semi terstruktur). Wawancara terstruktur ditujukan kepada guru wali kelas 4 yang dilaksanakan secara tatap muka setelah pulang sekolah. Pertanyaan yang diajukan telah dipersiapkan oleh peneliti sebelumnya yang disesuaikan dengan urgensi penelitian. Adapun hasilnya, masih terdapat beberapa hambatan dan tantangan ketika pembelajaran bahasa Sunda, baik dari segi guru maupun siswa. Sedangkan teknik wawancara tidak terstruktur ditujukan kepada siswa yang dilaksanakan setelah pengisian angket (sebelum pulang sekolah) secara langsung (tatap muka). Pertanyaan yang diberikan secara spontan dari peneliti kepada siswa yaitu berupa

Erni Endah Sari, Temmy Widyastuti, Haris Santosa Nugraha, Hernawan  
 kesan dan pesan setelah belajar dongeng bahasa Sunda dengan menggunakan media *Augmented Reality* berbantuan aplikasi *Assembler*. Sampel diambil secara acak bagi siswa yang bersedia diwawancarai, dan respons yang diberikan sangat positif. Siswa lebih senang dan menyukai pembelajaran dongeng menggunakan media *Augmented Reality* berbantuan aplikasi *Assembler* dibandingkan sebelumnya. Setelah semua data terkumpul, peneliti melakukan transkrip wawancara dan mengolahnya.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dilaksanakan di SDN 195 Isola kelas 4B dengan jumlah responden sebanyak 31 siswa. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui bagaimana reaksi siswa terhadap penggunaan media *augmented reality* berbantuan aplikasi *assembler* dalam pembelajaran dongeng bahasa Sunda. Hasil analisis angket respons siswa terhadap media digambarkan dalam bentuk diagram berikut.



**Gambar 1. Diagram Hasil Respons Siswa**

Berdasarkan hasil diagram di atas, dapat terlihat bahwa respons siswa pada media *augmented reality* berbantuan aplikasi *assembler* dalam pembelajaran dongeng bahasa Sunda menghasilkan skor rata-rata 85,7 % dengan kategori positif. respons siswa yang paling tinggi dengan kategori sangat positif berada pada pernyataan 8 dengan jumlah persentase 94%. Sedangkan hasil respons siswa yang nilainya paling rendah terdapat pada pernyataan 2 dengan persentase 78%.

Data tersebut menunjukkan bahwa hasil persentase tanggapan siswa melebihi 71% yang artinya tidak ada tanggapan negatif dari siswa dan penggunaan media *augmented reality* berbantuan aplikasi *assembler* dikatakan praktis dan efektif sebagai sarana media pembelajaran dongeng bahasa Sunda. Hal ini dapat dilihat dari tabel berikut.

**Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Angket Respons Siswa**

No.	Pernyataan	Jawaban				Jumlah Responden	Persentase Jawaban	Kategori
		SS	ST	TS	STS			
1	Saya Tertarik mempelajari dongeng Sakadang Peucang Ngalawan Buaya.	15	15	1	0	31	86%	Sangat Positif
2	Belajar dongeng menggunakan aplikasi merupakan pengalaman baru bagi saya.	14	9	6	2	31	78%	Positif
3	Gambar yang terdapat dalam media membuat saya lebih semangat dalam belajar.	20	9	2	0	31	89%	Sangat Positif
4	Suara dalam media AR terdengar jelas.	14	13	2	1	31	81%	Positif
5	Pembelajaran menggunakan media AR sangat menarik dan menyenangkan.	18	11	2	0	31	88%	Sangat Positif
6	Dengan menggunakan media AR pembelajaran bahasa Sunda jadi lebih menarik dan mudah dipahami	15	13	2	1	31	84%	Positif
7	Pembelajaran menggunakan media AR sangat sesuai dengan pembelajaran yang diinginkan	17	12	1	1	31	86%	Sangat Positif
8	Dengan menonton tayangan dongeng melalui media AR, saya memahami bahwa <i>peucang</i> itu pintar.	24	6	1	0	31	94%	Sangat Positif
9	Dengan menonton tayangan dongeng melalui media AR, saya memahami bahwa buaya itu serakah.	17	12	2	0	31	87%	Sangat Positif
10	Dengan belajar melalui media AR, saya mengetahui tentang beberapa kosa kata dalam bahasa Sunda menjadi lebih mudah.	15	13	2	1	31	84%	Positif
<b>Rata-Rata</b>							<b>85,7%</b>	<b>Positif</b>

Berdasarkan tabel di atas, pernyataan pertama menunjukkan respons yang sangat positif dari siswa. Ketertarikan siswa dalam mempelajari dongeng “Sakadang Peucang Ngalawan Buaya” menghasilkan persentase 86% dari seluruh responden yang menjawab sangat setuju, setuju, dan tidak setuju. Hampir seluruhnya tertarik dengan pembelajaran dongeng. Selain karena asyik dan menyenangkan juga memiliki nilai-nilai moral yang terkandung di dalamnya yang mudah dipahami oleh siswa. Selain itu, dongeng memiliki daya tarik yang kuat terhadap anak-anak karena memiliki sifat yang menyenangkan, menghibur, dan mengandung nasehat yang bisa menjadi teladan bagi anak, sehingga melalui dongeng siswa akan merasa rileks dalam proses pembelajaran (Aulia & Wicaksono, 2021; Munthe, 2023). Salah satu genre dongeng yang disukai anak-anak tingkat sekolah dasar adalah fabel. Bentuk cerita tradisional yang ringan dengan tokoh utama binatang sebagai metafora dari tokoh manusia, dikemas dengan visualisasi yang unik dan menggemaskan (Anasti et al., 2022).

Pernyataan kedua membahas tentang pengalaman siswa dalam penggunaan aplikasi sebagai media pembelajaran dongeng. Data yang dihasilkan dari respons siswa berada dalam kategori positif

Erni Endah Sari, Temmy Widyastuti, Haris Santosa Nugraha, Hernawan yaitu dengan persentase 78%. 23 dari 31 siswa merespons sangat setuju bahwa dalam pembelajaran dongeng menggunakan media aplikasi merupakan hal yang baru bagi siswa, sedangkan 8 siswa lainnya sudah pernah menggunakan aplikasi sebagai media pembelajaran. Seperti yang dikatakan salah satu siswa kelas 4B yang diwawancarai, menyebutkan bahwa sudah pernah menggunakan aplikasi sebagai media belajar, namun bukan dalam pembelajaran bahasa Sunda. Selain itu, dilansir dari hasil wawancara bersama salah satu guru mengatakan terdapat beberapa faktor yang menyebabkan hal tersebut terjadi, di antaranya tidak semua siswa kelas 4B diberikan gawai oleh orang tuanya, dan peraturan sekolah yang sebetulnya tidak memperbolehkan membawa gawai ke sekolah, karena sampai saat ini siswa belum bisa menggunakan gawai untuk hal yang positif, kecuali ketika ada pembelajaran yang memang mengharuskan memakai gawai atas izin dan komunikasi dengan orang tua. Banyak anak-anak tidak tahu fungsi sebenarnya terhadap penggunaan gawai, hanya saja karena mereka sudah terbiasa memperhatikan orang tua atau orang-orang sekitar, sehingga mereka tertarik mengikuti dan menirukannya (Nurhayati, 2023). Namun, dengan adanya kolaborasi dari pihak sekolah dan orang tua dalam menggunakan gawai akan menghasilkan hal yang positif dalam proses pembelajaran. Kebijakan ini menekankan siswa untuk menumbuhkan sikap dan kepribadian religius, berbudi pekerti yang luhur, serta tangguh akan perubahan dan percepatan digitalisasi, sehingga menumbuhkan kecakapan anak dalam menyongsong revolusi industri 5.0 tanpa menggeser nilai-nilai moral yang diajarkan (Anggreni, 2023).

Pernyataan tiga menunjukkan media gambar dalam pembelajaran berhasil meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari hasil angket respons siswa yang menunjukkan persentase 89% dengan kategori sangat positif. Dari 31 siswa, 29 merespons sangat setuju bahwa dengan media gambar dapat membantu meningkatkan motivasi siswa. Sama halnya dengan dongeng, gambar yang terdapat dalam media pembelajaran dapat menambah daya tarik siswa untuk memperhatikan isi teks atau video yang dilihatnya. Siswa lebih senang jika cerita atau teks yang dibacanya dibubuhkan oleh gambar, karena dapat membantu dalam memvisualisasikan imajinasi yang lebih diarahkan untuk memudahkan siswa memahami makna cerita. Selain itu, sesuai dengan hasil wawancara dengan wali kelas 4B bahwa dengan menggunakan media gambar dalam pembelajaran, anak lebih memperhatikan materi yang dijelaskan dibandingkan dengan tidak menggunakan media gambar. Media gambar dapat membantu siswa lebih lama dalam berkonsentrasi membaca cerita yang panjang, terlebih siswa masih dalam taraf berpikir yang konkret, sangat cocok untuk menarik perhatian siswa dalam pembelajaran (Deiniatur, 2017).

Perangkat media *augmented reality* termasuk ke dalam media pembelajaran audiovisual dengan elemen-elemen yang seolah-olah nyata (3D). Visual yang unik, menampilkan elemen yang dapat dilihat dari berbagai sisi, disertai audio dan *background* yang terdengar dengan jelas, berhasil membuat siswa takjub dan tertarik dengan tayangan dongeng tersebut. Hal ini dapat dilihat dari hasil analisis angket respons siswa pada pernyataan empat yang menyatakan 81% siswa merespons setuju audio dalam media pembelajaran terdengar dengan jelas. Sehingga mendapatkan respons yang sangat positif pada



Erni Endah Sari, Temmy Widyastuti, Haris Santosa Nugraha, Hernawan pernyataan kelima, bahwa belajar dengan menggunakan media *augmented reality* sangat menarik dan menyenangkan. Persentase yang dihasilkan dari pernyataan ini sebesar 88% dari 29 siswa yang menjawab sangat setuju dan setuju. Tidak hanya di situ, dengan adanya visual dan audio yang menarik dan jelas, berimplikasi juga terhadap respons siswa dalam pembelajaran dongeng bahasa Sunda yang menjadi lebih menarik dan mudah dipahami. Terlihat dari hasil analisis angket respons siswa pada pernyataan enam bahwa 28 dari 31 siswa menjawab sangat setuju dan setuju. Sedangkan tiga siswa lainnya menjawab kurang setuju dan sangat kurang setuju. Adapun hasil wawancara dengan siswa menyatakan bahwa pembelajaran menggunakan media *augmented reality* sangat seru dan menyenangkan. Selain itu membantu siswa menjadi semakin lancar dalam penggunaan bahasa Sunda. Mereka sangat antusias dan ingin belajar kembali menggunakan media *augmented reality* dalam pembelajaran dongeng bahasa Sunda. Ditambahkan dengan hasil wawancara bersama wali kelas 4B menyatakan bahwa rata-rata respons anak menjawab senang belajar menggunakan media *augmented reality* dalam pembelajaran dongeng bahasa Sunda, namun tentu ada saja satu atau dua siswa yang menjawab kurang senang karena terdapat kata-katanya yang kurang dimengerti. *Augmented reality* dapat digunakan untuk menghadirkan konten-konten pendidikan yang menarik dan memikat siswa melalui elemen virtual yang tumpang tindih dengan dunia nyata, sehingga memungkinkan siswa untuk belajar melalui pengalaman langsung dan visual yang kuat (Indahsari & Sumirat, 2023). Benda-benda yang disajikan dengan 3D (bisa dilihat dari berbagai sudut pandang), ditambahkan dengan elemen-elemen yang berkualitas, dan bisa ditempatkan di mana saja, membantu siswa untuk mengeksplor lebih mendalam tentang materi yang sedang dipelajari dan menambah konsentrasi siswa dalam belajar. Motivasi dan semangat siswa yang meningkat, serta pembelajaran yang menyenangkan, dapat membantu siswa memudahkan untuk memahami materi dan mendorong siswa untuk tertarik dan menyukai materi tersebut (Nam & Lee, 2020).

Untuk itu, pada pernyataan tujuh siswa merespons sangat positif bahwa pembelajaran menggunakan media *augmented reality* pada pembelajaran dongeng bahasa Sunda sangat sesuai dengan pembelajaran yang mereka inginkan. Terlihat dari hasil analisis angket respons siswa yang menghasilkan persentase 86%. Pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan disesuaikan dengan perkembangan jaman, membuat siswa lebih senang dalam belajar dan memotivasi siswa untuk semangat belajar. Tidak sedikit siswa yang merasa bosan dalam pembelajaran karena kurang tepatnya menggunakan media pembelajaran dan sulitnya materi yang diajarkan, begitu pun dalam pembelajaran bahasa Sunda. Maka dari itu, pemilihan media sangat penting dalam proses pembelajaran. Menurut hasil wawancara dengan wali kelas bahwa di kelas 4B SDN 195 Isola sudah mengimplementasikan berbagai variasi media dalam pembelajaran bahasa Sunda. Misalnya pada materi sajak, siswa diberi contoh membaca sajak yang benar oleh guru, selanjutnya untuk memahami lebih mendalam, siswa diarahkan untuk melihat video yang ditayangkan atau melalui video *Youtube*. Begitu pun dalam materi kawih, siswa diberikan video pupuh yang ditayangkan di depan kelas untuk didengarkan dan disimak,

Penentuan media yang sesuai dengan materi yang akan disampaikan diperlukan untuk mencapai hasil belajar yang optimal (Dani & Shaleh, 2023). Apabila guru dapat memanfaatkan media dengan baik akan ada banyak keuntungan yang didapatkan, seperti lebih mudah bagi guru untuk menyampaikan materi, lingkungan kelas tidak bosan dan jenuh, siswa lebih antusias dalam proses pembelajaran, mampu mengatasi keterbatasan indra manusia, dapat membuat bahan ajar yang abstrak menjadi nyata, dan memastikan bahwa hasil belajar siswa mencapai tingkat maksimal. Dengan menggunakan media *augmented reality* siswa dapat melihat objek dalam 3D, memvisualisasikan konsep abstrak, dan berpartisipasi dalam permainan edukatif sehingga memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan mendorong siswa untuk berpikir kritis, berkolaborasi, dan mengembangkan keterampilan dalam menyelesaikan masalah (Indahsari & Sumirat, 2023).

Pernyataan delapan dan sembilan membahas tentang pemahaman siswa terhadap dongeng yang ditayangkan melalui media aplikasi *assembler*. Hasil analisis respons siswa terhadap pemahaman materi sangat positif dengan persentase 94% dan 88% siswa memahami isi dongeng “Sakadang Peucang Ngalawan Buaya” dan bisa membedakan karakter dari dua tokoh utama yaitu *sakadang peucang* dan *sakadang buaya*. Tiga puluh dari 31 siswa paham melalui media *augmented reality* berbantuan aplikasi *assembler* bahwa *sakadang peucang* itu pintar dan 29 dari 31 siswa merespons sangat setuju dan setuju dengan penayangan dongeng melalui media *augmented reality* berbantuan aplikasi *assembler* siswa memahami bahwa karakter buaya itu serakah. Hal ini didukung dari hasil *pre-test* dan *post-test* yang dilakukan selama penelitian berlangsung. Rata-rata hasil nilai *pre-test* sebesar 56.607 serta nilai rata-rata *post-test* yang dihasilkan 95.714, sehingga adanya peningkatan sebesar 39,105. Dari data tersebut dapat terlihat bahwa pemahaman siswa terhadap isi dongeng tergolong positif karena menunjukkan adanya perubahan yang signifikan setelah menggunakan media *augmented reality* berbantuan aplikasi *assembler*. Adapun visual dongeng “Sakadang Peucang Ngalawan Buaya” dalam aplikasi *assembler* yang ditayangkan seperti gambar berikut.



Gambar 2. Visual Dongeng

Dengan visual yang menarik dan bahasa yang digunakan sederhana, memudahkan siswa untuk memahami makna dan isi materi dongeng tersebut. Apalagi ditambah dengan elemen-elemen yang terdapat dalam aplikasi *assembler* memudahkan siswa untuk semangat dan fokus dalam pembelajaran.

---

Erni Endah Sari, Temmy Widyastuti, Haris Santosa Nugraha, Hernawan  
Penggunaan aplikasi *assembler* sebagai media pembelajaran, dapat meningkatkan hasil belajar siswa, dan 73,2 % siswa merespons setuju bahwa aplikasi *assembler* efektif dalam pembelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Dewi, 2022; Febriningrum & Purwaningsih, 2022).

Pernyataan terakhir menunjukkan 84% siswa lebih mudah mendapatkan kosa kata baru dalam bahasa Sunda setelah menggunakan media *augmented reality* berbantuan aplikasi *assembler* pada pembelajaran dongeng. Tanggapan dari 28 siswa merespons setuju, dan 3 siswa lainnya merespons kurang setuju. Walaupun demikian dalam penggunaannya siswa masih kurang paham terkait arti dari kata tersebut. Hal ini bisa saja terjadi karena beberapa faktor yang menyebabkan, seperti yang dikatakan salah satu guru hasil wawancara menyebutkan bahwa salah satu permasalahan yang dihadapi ketika mengajarkan materi bahasa Sunda di kelas 4B adalah dalam kosa kata basa Sunda. Perbendaharaan kosa kata siswa masih kurang, kecuali kata-kata yang sering didengar sehari-hari. Apabila siswa mendengar kata-kata asing dalam bahasa Sunda, maka harus diterjemahkan terlebih dahulu ke dalam bahasa Indonesia. Selain itu, faktor yang melatarbelakangi kurangnya pemahaman siswa terhadap bahasa Sunda yaitu kurangnya penggunaan bahasa Sunda di lingkungan sekolah. Bahasa yang digunakan ketika pembelajaran adalah bahasa Indonesia, kecuali ketika pembelajaran bahasa Sunda. *Treatment* yang dilakukan guru membiasakan siswa kelas 4B harus menggunakan bahasa Sunda ketika pembelajaran Sunda, karena dengan pembiasaan tersebut siswa akan terlatih untuk bisa menggunakan bahasa Sunda, walaupun terkadang yang digunakan oleh siswa masih kurang benar penggunaannya. Mereka belum bisa membedakan antara bahasa Sunda kasar dan *lemes*. Terutama anak laki-laki ketika berbicara dengan teman sebayanya sering menggunakan bahasa Sunda kasar, karena hanya itu yang mereka pahami. Pernah ada siswa kelas 4B peralihan dari Jambi dan Jakarta. Ketika pembelajaran bahasa Sunda berlangsung, mereka merasa takut dan tidak ada semangat untuk belajar karena materi yang diajarkan tidak dimengerti, namun dengan pembiasaan yang dilakukan Bu (R) dalam pembelajaran Sunda, akhirnya mereka mendapatkan hasil yang bagus dan merasa senang. Faktor lain yang menyebabkan siswa kurang paham dalam penggunaan bahasa Sunda adalah lingkungan sekitar, seperti kebanyakan orang tua yang tidak mengajarkan bahasa Sunda sebagai bahasa pertama di rumahnya. Ketika berinteraksi dengan guru, mayoritas menggunakan bahasa Indonesia dan hanya sedikit orang tua yang menggunakan bahasa Sunda. Selain itu, tenaga pendidik di SDN 195 Isola kebanyakan menggunakan bahasa Indonesia dan sedikit yang mengerti bahasa Sunda. Menurut Bu Resti mungkin karna sudah terbiasa dengan bahasa Indonesia jadi kurang paham terhadap bahasa Sunda. Penyebab kurangnya kemampuan siswa dalam berbahasa Sunda, di antaranya: bahasa Sunda tidak lagi digunakan sebagai alat komunikasi yang baik sehingga anak merasa asing dengan bahasa sendiri; penggunaan bahasa Sunda jarang digunakan, karena hanya berdasar untuk melengkapi keperluan kurikulum dan tidak memerlukan pemahaman budaya lebih lanjut bagi anak; sekolah menggunakan pendekatan dua bahasa yaitu bahasa Indonesia dan bahasa asing; dan bahasa ibu dijadikan sebagai bahasa kedua karena adanya pergeseran bahasa. Hal ini menjadi salah satu hambatan guru dalam mengajarkan bahasa Sunda kepada siswa

Erni Endah Sari, Temmy Widyastuti, Haris Santosa Nugraha, Hernawan (Oktapiani et al., 2019). Penguasaan bahasa Sunda di kalangan anak-anak dikategorikan rendah sebanyak 80,4% dari 250 anak-anak yang berkemampuan sedang dan perlu adanya upaya agar dapat menarik perhatian dan minat siswa (Aljamaliah & Darmadi, 2021).

*Augmented reality* dihadirkan dalam dunia teknologi pendidikan yang mampu menggabungkan elemen dunia nyata dengan elemen virtual, sehingga menciptakan pengalaman interaktif bagi pengguna. Sebagai media pembelajaran, *augmented reality* dapat membantu menciptakan konten pendidikan yang menarik dan memikat siswa melalui pengalaman langsung dan visual yang kuat (Indahsari & Sumirat, 2023). Sedangkan aplikasi *assembler* merupakan salah satu platform media pembelajaran berbasis internet yang memadukan *online class* dengan animasi 3D. Dengan menggunakan aplikasi *assembler*, pendidik dapat merancang media pembelajaran yang kreatif dan inovatif, sehingga materi yang disampaikan menarik dan mudah dipahami siswa. Keunggulan aplikasi *assembler* di antaranya dapat digunakan di mana saja, mudah dalam mengakses, dan menyediakan animasi 3D secara gratis, meskipun demikian elemen yang tersedia masih menarik dan berkualitas bisa dijadikan sebagai tambahan dalam pembuatan media pembelajaran yang memanjakan mata (Iskandar, 2023). Melalui media *augmented reality* berbantuan aplikasi *assembler* dapat mendatangkan peluang baru untuk memikat dan memberikan makna dalam proses pembelajaran. Melalui visualisasi yang realistis, dan pengalaman langsung yang diberikan oleh media dapat meningkatkan pemahaman siswa terkait konsep-konsep yang kompleks. Adanya pengaruh *augmented reality* berbantuan aplikasi *assembler* sebagai media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa, terutama usia sekolah dasar yang masih tertarik pada hal-hal konkrit (Iskandar, 2023). Dengan adanya fitur animasi 3D yang ditayangkan melalui media *augmented reality* berbantuan aplikasi *assembler* tentu dapat menjadi solusi atas permasalahan tingkat konsentrasi siswa dalam pembelajaran. Begitu pun apabila di aplikasikan dalam pembelajaran bahasa Sunda, tentunya akan menghasilkan dampak positif. Salah satunya dengan menggunakan media *augmented reality* berbantuan aplikasi *assembler* dapat dijadikan alternatif pelestarian bahasa Sunda kepada siswa khususnya tingkat sekolah dasar dengan memanfaatkan teknologi. Apabila minat belajar siswa sudah meningkat, maka akan sangat mudah mengenalkan bahasa Sunda termasuk bahasa dan budayanya. Materi pembelajaran bahasa Sunda bukan hal yang sulit lagi bagi siswa, karena dengan menggunakan media *augmented reality* berbantuan aplikasi *assembler* akan mengajak siswa dalam proses pembelajaran yang efektif dan menyenangkan.

#### 4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, media *augmented reality* berbantuan aplikasi *assembler* dalam pembelajaran dongeng dikatakan praktis dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran karena memperoleh respons yang positif dari siswa kelas 4B SDN 195 Isola dengan nilai rata-rata 85,7 %. Adapun respons siswa yang diberikan, di antaranya yaitu menjadi lebih tertarik dalam pembelajaran

Erni Endah Sari, Temmy Widyastuti, Haris Santosa Nugraha, Hernawan dongeng bahasa Sunda, meningkatnya motivasi semangat belajar siswa, pembelajaran bahasa Sunda menjadi lebih menarik dan menyenangkan, siswa mampu memahami isi dongeng dengan mudah, dan dengan menggunakan media *augmented reality* berbantuan aplikasi *assembler* siswa dapat dengan mudah mengetahui kosa kata bahasa Sunda. Namun, terdapat beberapa hal yang harus diperhatikan dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media *augmented reality* berbantuan aplikasi *assembler* salah satunya sarana dan prasarana yang harus mendukung, dorongan dari orang tua dan guru sebagai fasilitator juga dibutuhkan sehingga kegiatan belajar mengajar dapat terlaksana dengan baik. Hal ini menghasilkan dampak positif dalam pembelajaran bahasa Sunda sebagai media alternatif melestarikan budaya dan bahasa Sunda dengan mudah. Diharapkan ke depannya pendidik dapat lebih inovatif lagi dalam memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran agar pembelajaran bahasa Sunda dapat terus dikembangkan sesuai dengan zamannya dan disukai oleh siswa.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada narasumber dan responden yang terlibat dalam pemerolehan data dan berpartisipasi dalam penelitian ini. Selain itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah mendukung jalannya penelitian ini sehingga berjalan sesuai rencana dan mencapai tujuan yang diharapkan. Tentunya apresiasi untuk kepala sekolah, guru, dan peserta didik kelas 4B di SDN 195 Isola Bandung.

## DAFTAR RUJUKAN

- Ahmad R. (2023). Penerapan Pendekatan Komunikatif Dapat Meningkatkan Penguasaan Siswa Menceritakan Isi Dongeng. *Educational : Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pengajaran*, Vol. 3 No.(1), 1–8.
- Alfiansyah, I., & Lubaba, M. N. (2022). Edusaintek: Jurnal Pendidikan, Sains dan Teknologi. *Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi*, 9(3), 687–706.
- Aljamaliah, S. N. M., & Darmadi, D. M. (2021). Penggunaan Bahasa Daerah (Sunda) Di Kalangan Remaja Dalam Melestarikan Bahasa Nasional Untuk Membangun Jati Diri Bangsa. *Saraswati*, 3(2), 123. <https://doi.org/10.30742/sv.v3i2.1740>
- Alyusfitri, R., Nora, Y., & Fadhillah, H. I. (2023). Analisis Respon Siswa Terhadap Proses Pembelajaran Berbantuan Multimedia Interaktif di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 7(1), 113–126.
- Anasti, H. P., Thahar, H. E., & Afnita, A. (2022). Sociolinguistik dalam Pembelajaran Teks Fabel dengan Pendekatan Komunikatif. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 646–655. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.1983>
- Anggreni, R. (2023). Signifikansi Sekolah Mewujudkan Siswa Berkarakter Melalui Bijak Bergawai di SD Negeri 10 Pangkalpinang. *EduHumaniora: Jurnal Pendidikan Dasar* |, Vol. 10 No, 78–84. <https://doi.org/10.32923/edois.v1i02.3709>
- Aripin, U., Setiawan, W., Hendriana, H., & Masruroh, A. A. (2020). ASGAR (Animasi Software Geogebra Dan Alat Peraga) untuk Mendukung Proses Pembelajaran Matematika di Kelas. *Jurnal SOLMA*, 9(2), 354–360. <https://doi.org/10.22236/solma.v9i2.3975>

- Erni Endah Sari, Temmy Widyastuti, Haris Santosa Nugraha, Hernawan Artanti, Y., Nuryadi, N., & Marhaeni, N. H. (2022). Respon Siswa Terhadap Aplikasi Tepytha Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android. *Laplace : Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 50–60. <https://doi.org/10.31537/laplace.v5i1.671>
- Ashari, S. A., A, H., & Mappalotteng, A. M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Movie Learning Berbasis Augmented Reality. *Jambura Journal of Informatics*, 4(2), 82–93. <https://doi.org/10.37905/jji.v4i2.16448>
- Asma Nurul Aulia, N., & Wicaksono, M. F. (2021). Revitalisasi Dongeng Dalam Membumikan Minat Baca Anak-Anak Di Kampung Dongeng Blitar. *Shaut Al-Maktabah : Jurnal Perpustakaan, Arsip Dan Dokumentasi*, 13(2), 157–176. <https://doi.org/10.37108/shaut.v13i2.493>
- Chen, Y., Wang, Q., Chen, H., Song, X., Tang, H., & Tian, M. (2019). An overview of augmented reality technology. *Journal of Physics: Conference Series*, 1237(2). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1237/2/022082>
- Dani & Shaleh. (2023). Variasi Metode Dan Media Pembelajaran Dalam Kegiatan Belajar Mengajar. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(1), 372. <https://doi.org/10.35931/am.v7i1.1829>
- Deiniatur, M. (2017). Pembelajaran Bahasa Pada Anak Usia Dini Melalui Cerita Bergambar. *Elementary: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 3(2), 190. <https://doi.org/10.32332/elementary.v3i2.882>
- Dewi. (2022). Efektivitas Penerapan Media Pembelajaran Digital Assemblr Edu Pada Mata Pelajaran Matematika Di Smk Negeri 4 Denpasar. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Widya Mahadi*, 2(2), 98–109. <https://doi.org/10.59672/widyamahadi.v2i2.1961>
- Dzakiah, S. N., Nugraha, H. S., Kosasih, D., & Widyastuti, T. (2024). *Design of Augmented Reality Interactive Learning Media in Learning Sundanese Fairy Tales Shoofii Nurriszki Dzakiah 1, Haris Santosa Nugraha 2 \*, Dede Kosasih 3, Temmy Widyastuti 4*. 22(01), 11–25.
- Effendi, D., & Wahidy, D. A. (2019). Pemanfaatan Teknologi Dalam Proses Pembelajaran Menuju Pembelajaran Abad 21. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas Pgrri Palembang*, 125–129.
- Febriningrum & Purwaningsih. (2022). Pengaruh Aplikasi Assemblr Edu Berbasis Teknologi Augmented Reality Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Kelas Xi Ips Sman 8 Surabaya. *AVATARA, e-Journal Pendidikan Sejarah*, 13(1), 1–1.
- Hidayah, A., & Syahrani, S. (2022). Internal Quality Assurance System Of Education In Financing Standards and Assessment Standards. *Indonesian Journal of Education (INJOE)*, 3(2), 291–300. <https://doi.org/10.54443/injoe.v3i2.35>
- Hidayat, A. A., Sutedi, A., Gunadhi, E., & Heryanto, D. (2003). *Media Pembelajaran Aksara Sunda Menggunakan Augmented Reality Berbasis Android*. 505–514.
- Humaidi, H., Qohar, A., & Rahardjo, S. (2021). Respon Siswa terhadap Penggunaan Video Youtube sebagai Media Pembelajaran Daring Matematika. *JIPM (Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika)*, 10(2), 153. <https://doi.org/10.25273/jipm.v10i2.9108>

- Erni Endah Sari, Temmy Widyastuti, Haris Santosa Nugraha, Hernawan Indahsari, L., & Sumirat, S. (2023). Implementasi Teknologi Augmented Reality dalam Pembelajaran Interaktif. *Cognoscere: Jurnal Komunikasi Dan Media Pendidikan*, 1(1), 7–11. <https://doi.org/10.61292/cognoscere.v1i1.20>
- Iskandar, et. a. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Assemblr EDU Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi ASEAN Kelas VI. *Journal of Engineering Research*.
- Koswara. (2010). *Sastra Sunda Buhun*.
- Kuswanto, J., & Radiansah, F. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI. *Jurnal Media Infotama*, 14(1). <https://doi.org/10.37676/jmi.v14i1.467>
- Meilindawati, R., Zainuri, Z., & Hidayah, I. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Augmented Reality (Ar) Dalam Pembelajaran Matematika. *JURNAL E-DuMath*, 9(1), 55–62. <https://doi.org/10.52657/je.v9i1.1941>
- Mulyani, S. (2022). Dongeng Sebagai Media Pendidikan Karakter Anak Usia Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Pena Indonesia*, 8(2), 46–54.
- Munthe, F. P. (2023). *Cendiki a Cendiki a*. 1(1), 235–243.
- Mustafida3, R. M. S. F. (2023). Implementasi Metode Cerita (Dongeng) Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III di MI Miftahul Ulum Ampeldento. *JPMI: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 5.
- Nam & Lee. (2020). Augmented reality in education: A meta-analysis. *The Journal of Educational Information and Media*, 26(1), 129.
- Nurani et al. (2023). Penggunaan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *EduHumaniora: Jurnal Pendidikan Dasar* |, Vol. 10 No(1), 79–84.
- Nurhayati. (2023). Penggunaan Teknologi Gadget Sebagai Media Pembelajaran Pada Anak Usia Dini Di Raudhatul Atfhal Al-Ikhlas Kota Singkawang. *Agustus*, 1(3), 485–500.
- Nursyam, F., Widyawati, E., & Mucti, A. (2022). Respons Siswa Terhadap Aplikasi “Bang Sikung” Berbasis Android. *Mathematic Education And Aplication Journal (META)*, 4(1), 37–43. <https://doi.org/10.35334/meta.v4i1.2914>
- Oktapiani, C. S., Rudyanto, R., & Kurniawati, L. (2019). Kecepatan Menambah Kosakata Bahasa Sunda Anak Melalui Kegiatan Ngawih Pupuh Sunda. *Edukid*, 15(1), 58–73. <https://doi.org/10.17509/edukid.v15i1.20153>
- Parlina, T., Satria, T. G., & Yuneti, A. (2021). Pengembangan Buku Cerita Dongeng Berbantuan Boneka Tangan di Kelas II Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 5(1), 24. <https://doi.org/10.24036/jippsd.v5i1.112936>
- Pramanik, N. D. (2019). Penanaman Nilai Moral Untuk Anak Usia Dini Melalui Media Dongeng. ... : *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(1), 73–87. <http://jurnal.iailm.ac.id/index.php/waladuna/article/view/282>
- Pramswari, L. P. (2014). Pembelajaran Bahasa Sunda Di Wilayah Perbatasan: Dilema Implementasi Kurikulum 2013. *Mimbar Sekolah Dasar*, 1(2), 201–208. <https://doi.org/10.17509/mimbar-sd.v1i2.884>

- Erni Endah Sari, Temmy Widyastuti, Haris Santosa Nugraha, Hernawan Prastya, C., Ida Bagus Putrayasa, & I Nyoman Suidana. (2021). Membentuk Karakter Anak Melalui Habituasi Dongeng pada Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Bahasa Dan Sastra*, 8(2), 68–77. <https://doi.org/10.21067/jibs.v8i2.6259>
- Rama A. Wijaya & Yeti Mulyati. (2017). Sastra Dongeng dalam Pembelajaran Membaca dan Menulis Permulaan (Studi Analisis Deskriptif di Sekolah Dasar Kelas 1 Kota Bandung). *DEIKSIS - JURNAL PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA*, 47–56.
- RisnawRati, E., & Mujahidin, D. E. (2013). Telaah Materi Dongeng Pada Mata Pelajaran Bahasa Sunda Sekolah Dasar (Analisis Kurikulum Bahasa Sunda Sekolah Dasar Berbasis Tauhid) Study of Storytelling on Sundanese Language in the Elementary School (the Analysis of Curriculum Based on Tawhid Perspecti. *Jurnal Sosial Humaniora*, 4, 68–74.
- Salsabila, A., & Sukartono, S. (2023). Implementasi Media Audio Visual Pada Pembelajaran Cerita Rakyat Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbahasa Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan ...*, 7, 310–319. <https://ejournal.unp.ac.id/index.php/jippsd/article/view/122915>
- Stefany, E. M. (2016). Respon Siswa Pada Pengembangan Media Pembelajaran: Implementasi Pada Mata Pelajaran Tik Kelas Viii Di Smp Negeri 4 Denpasar. *Edutic - Scientific Journal of Informatics Education*, 1(2), 1–6. <https://doi.org/10.21107/edutic.v1i2.1546>
- Sugiarto, A. (2022). *Penggunaan Media Augmented Reality Assembler Edu untuk*. 1–13.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (2nd ed.). Alfabeta.
- Tiyasari, S., & Sulisworo, D. (2021). Pengembangan Kartu Bermain AR Berbasis Teknologi Augmented Reality sebagai Multimedia Pembelajaran Matematika. *Vygotsky*, 3(2), 123. <https://doi.org/10.30736/voj.v3i2.411>

## **PROFIL SINGKAT**

Author 1 bernama Erni Endah Sari, lahir di Ciamis 15 April 2001. Seorang mahasiswa S1 program studi Pendidikan Bahasa Sunda, Fakultas Pendidikan Bahasa dan Sastra, Universitas Pendidikan Indonesia. Pernah mengikuti seminar dan menjadi salah satu peserta presentasi di acara “The 7<sup>th</sup> ICOLLITE 2023” dan menjadi salah satu peserta lolos pendanaan dalam kegiatan Program Kreativitas Mahasiswa (PKM) UPI Tahun 2023. Author 2, 3, dan 4 bernama Temmy Widyastuti, Haris Santosa Nugraha, dan Hernawan seorang dosen program studi Pendidikan Bahasa Sunda, Fakultas Pendidikan Bahasa dan Sastra, Universitas Pendidikan Indonesia.