

Ihya Al-Arabiyah; Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Arab

P-ISSN: 2442-8353 | E- ISSN: 2685-2209

**PENGUATAN KEARIFAN LOKAL KEDIRI MELALUI CERITA
PANJI DALAM PEMBELAJARAN MENULIS KREATIF BERBASIS
AUGMENTED REALITY**

Encil Puspitoningrum, Daniel Swanjaya, Rosa Imani Khan,

Erina Ayu Lestari, Zakka Saputra

Universitas Nusantara PGRI Kediri, Indonesia

Corresponding E-mail: encil@unpkediri.ac.id

ABSTRACT

This study aims to analyze the effectiveness of using Panji stories as a medium for strengthening local wisdom in Kediri in creative writing learning based on Augmented Reality (AR). Using a quantitative approach with a descriptive survey method, the study involved 250 junior high school students from 5 public junior high schools and 7 private junior high schools in Kediri City. Data were collected through a structured questionnaire consisting of 10 multiple-choice questions (a-d) that measured students' perceptions of the AR learning website, its impact on creative writing motivation, and their understanding of local wisdom. The results showed a very high level of student satisfaction with the AR learning website (mean 3.52-3.65), an increase in creative writing motivation in 67.2% of students, and an increase in understanding of local wisdom in 70.0% of students. AR technology has proven effective in bringing the Panji story to life as an immersive learning experience, increasing student engagement, and preserving local cultural heritage through educational technology innovations relevant to the digital generation.

Keywords: *Augmented Reality, Creative Writing Learning, Educational Technology, Panji Story*



This work is licensed under Creative Commons Attribution License 4.0 CC-BY International license

Pendahuluan

Kearifan lokal merupakan sistem pengetahuan dan nilai-nilai budaya yang telah mengakar dalam masyarakat dan menjadi identitas bangsa yang perlu dilestarikan di era globalisasi (Puspitoningrum, 2020). Kediri sebagai salah satu daerah di Jawa Timur memiliki kekayaan budaya yang luar biasa, khususnya dalam tradisi sastra lisan dan cerita rakyat yang sarat dengan nilai-nilai luhur (Islami et al., 2021). Namun, tantangan modernisasi dan pengaruh budaya global telah menggeser perhatian generasi muda dari warisan budaya lokal mereka. Kondisi ini mengakibatkan terjadinya erosi budaya dan hilangnya apresiasi terhadap kearifan lokal, yang pada akhirnya dapat mengancam kelestarian identitas budaya daerah (Puspitoningrum, Khan, et al., 2024).

Cerita Panji, yang merupakan salah satu karya sastra klasik Jawa dengan latar belakang Kerajaan Kediri, memiliki potensi besar sebagai media pembelajaran yang dapat memperkuat pemahaman murid terhadap kearifan lokal (Andarisma et al., 2023). Cerita ini tidak hanya kaya akan nilai-nilai moral, etika, dan filosofi Jawa, tetapi juga mengandung unsur-unsur sejarah dan budaya yang dapat menjadi sumber inspirasi dalam pengembangan kreativitas murid. Namun, penyampaian cerita Panji dalam pembelajaran konvensional seringkali kurang menarik bagi murid generasi digital yang terbiasa dengan teknologi interaktif dan multimedia. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam metode pembelajaran yang dapat mengemas kearifan lokal dengan cara yang lebih menarik dan relevan dengan karakteristik pembelajaran abad ke-21 (Puspitoningrum, Romadhianti, et al., 2024).

Pembelajaran menulis kreatif merupakan salah satu kompetensi penting yang harus dikuasai murid untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, imajinatif, dan komunikatif (Khumairo et al., 2022). Menulis kreatif tidak hanya mengasah keterampilan berbahasa, tetapi juga memfasilitasi murid untuk mengekspresikan ide, pengalaman, dan pemahaman mereka terhadap lingkungan sekitar (Suhartono et al., 2024). Namun, pembelajaran menulis kreatif di sekolah masih menghadapi berbagai tantangan, antara lain rendahnya motivasi murid, keterbatasan sumber belajar yang menarik, dan metode pembelajaran yang masih bersifat konvensional (Semiotika & Greimas, n.d.). Murid seringkali mengalami kesulitan dalam mengembangkan ide cerita dan kurang memiliki referensi budaya lokal yang dapat dijadikan inspirasi dalam karya tulis mereka.

Perkembangan teknologi digital, khususnya *Augmented Reality* (AR), menawarkan peluang baru dalam transformasi pembelajaran yang lebih interaktif dan immersive

(Arifah, 2024). AR memiliki kemampuan untuk menggabungkan dunia nyata dengan elemen digital, menciptakan pengalaman belajar yang lebih engaging dan memfasilitasi visualisasi konsep-konsep abstrak menjadi lebih konkret. Dalam konteks pembelajaran bahasa dan sastra, teknologi AR dapat dimanfaatkan untuk menghidupkan cerita-cerita klasik, memvisualisasikan karakter dan setting, serta memberikan pengalaman yang lebih mendalam kepada murid. Integrasi AR dalam pembelajaran juga sejalan dengan tuntutan literasi digital dan keterampilan abad ke-21 yang perlu dikuasai murid (Santia et al., 2023).

Meskipun terdapat berbagai penelitian mengenai pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran dan pelestarian kearifan lokal, masih terbatas penelitian yang secara spesifik mengkaji integrasi cerita Panji sebagai konten kearifan lokal Kediri dalam pembelajaran menulis kreatif berbasis AR. Penelitian-penelitian sebelumnya cenderung membahas aspek-aspek tersebut secara terpisah, belum ada yang mengintegrasikan ketiga elemen tersebut dalam satu kesatuan pembelajaran yang komprehensif. Padahal, integrasi antara kearifan lokal, pembelajaran menulis kreatif, dan teknologi AR memiliki potensi yang sangat besar untuk menciptakan model pembelajaran yang inovatif, menarik, dan efektif dalam melestarikan budaya sekaligus mengembangkan kompetensi murid.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas pemanfaatan cerita Panji sebagai media penguatan kearifan lokal Kediri dalam pembelajaran menulis kreatif berbasis *Augmented Reality*. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis dalam pengembangan model pembelajaran sastra berbasis teknologi dan pelestarian kearifan lokal, serta memberikan kontribusi praktis berupa model pembelajaran inovatif yang dapat diimplementasikan di sekolah-sekolah. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi rujukan bagi pendidik, peneliti, dan pemangku kebijakan dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang mengintegrasikan nilai-nilai budaya lokal dengan teknologi modern untuk menciptakan generasi yang berkarakter dan berbudaya.

Metode Penelitian

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian survei deskriptif. Pendekatan kuantitatif dipilih untuk memperoleh data yang terukur dan objektif mengenai respons murid terhadap pengembangan website pembelajaran menulis kreatif berbasis *Augmented Reality* yang mengintegrasikan cerita Panji sebagai konten kearifan lokal Kediri. Metode survei deskriptif digunakan untuk

menggambarkan karakteristik populasi dan menganalisis persepsi serta sikap murid terhadap inovasi pembelajaran yang dikembangkan (Fahrni et al., 2025).

B. Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh murid Sekolah Menengah Pertama (SMP) di Kota Kediri yang berjumlah sekitar 12.000 murid. Sampel penelitian dipilih menggunakan teknik *stratified random sampling* dengan total 250 murid yang tersebar di 12 sekolah, terdiri dari 5 SMP Negeri dan 7 SMP Swasta di Kota Kediri. Pemilihan sampel dengan teknik *stratified random sampling* bertujuan untuk memastikan representativitas sampel dari berbagai karakteristik sekolah (negeri dan swasta) sehingga hasil penelitian dapat digeneralisasikan pada populasi yang lebih luas.

Kriteria inklusi sampel penelitian adalah: (1) murid kelas VII dan VIII SMP di Kota Kediri; (2) memiliki akses terhadap perangkat teknologi (*smartphone/tablet/komputer*); (3) mampu mengoperasikan teknologi digital dasar; dan (4) bersedia berpartisipasi dalam penelitian dengan persetujuan orang tua/wali. Sementara itu, kriteria eksklusi meliputi: (1) murid yang sedang dalam masa perpindahan sekolah; (2) murid yang tidak hadir selama periode pengumpulan data; dan (3) murid dengan keterbatasan fisik yang menghambat penggunaan teknologi AR.

C. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen utama yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner terstruktur yang terdiri dari 10 pertanyaan dengan format pilihan ganda (a, b, c, d). Kuesioner ini dirancang khusus untuk mengukur persepsi dan respons murid terhadap pengembangan website pembelajaran menulis kreatif berbasis *Augmented Reality* yang mengintegrasikan cerita Panji.

D. Uji Validitas dan Reliabilitas

Sebelum digunakan dalam penelitian utama, instrumen kuesioner akan melalui tahap uji validitas dan reliabilitas. Uji validitas dilakukan dengan validitas isi (*content validity*) melalui *expert judgment* dari 3 orang ahli yang terdiri dari ahli teknologi pendidikan, ahli pembelajaran bahasa Indonesia, dan ahli budaya lokal. Selanjutnya, uji validitas konstruk dilakukan menggunakan analisis korelasi product moment dengan program SPSS versi 25.0. Uji reliabilitas instrumen dilakukan menggunakan teknik *Cronbach's Alpha* dengan standar koefisien reliabilitas minimal 0,70. Uji coba instrumen dilakukan pada 30 murid di luar sampel penelitian yang memiliki karakteristik serupa dengan sampel utama.

E. Teknik Analisis Data

Data yang terkumpul akan dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan inferensial dengan bantuan software SPSS versi 25.0. Teknik analisis yang digunakan

secara deskriptif yaitu dengan perhitungan frekuensi dan persentase untuk setiap item pertanyaan, penghitungan mean, median, modus, dan standar deviasi, penyajian data dalam bentuk tabel dan grafik. Sedangkan analisis inferensial dengan cara uji normalitas data menggunakan uji beda *mean* menggunakan *Independent Sample t-test* untuk membandingkan respons murid SMP Negeri dan SMP Swasta analisis korelasi untuk melihat hubungan antar variabel uji ANOVA untuk menganalisis perbedaan respons berdasarkan karakteristik demografis.

Hasil dan Pembahasan

A. Hasil Penelitian

a) Karakteristik Responden

Penelitian ini melibatkan 250 murid SMP di Kota Kediri yang tersebar di 12 sekolah, terdiri dari 5 SMP Negeri (52,4% atau 131 murid) dan 7 SMP Swasta (47,6% atau 119 murid). Berdasarkan tingkat kelas, mayoritas responden berasal dari kelas VIII sebanyak 142 murid (56,8%) dan kelas VII sebanyak 108 murid (43,2%). Komposisi gender menunjukkan distribusi yang cukup seimbang dengan 128 murid perempuan (51,2%) dan 122 murid laki-laki (48,8%). Dari aspek pengalaman teknologi digital, sebanyak 198 murid (79,2%) menyatakan memiliki pengalaman menggunakan perangkat digital lebih dari 2 tahun, sementara 52 murid (20,8%) memiliki pengalaman kurang dari 2 tahun.

b) Persepsi Murid terhadap Website Pembelajaran AR

Hasil penelitian menunjukkan bahwa mayoritas murid memberikan respons positif terhadap pengembangan website pembelajaran berbasis *Augmented Reality*. Pada aspek kemudahan penggunaan interface website, sebanyak 162 murid (64,8%) menjawab "sangat baik" (pilihan a), 71 murid (28,4%) menjawab "baik" (pilihan b), 14 murid (5,6%) menjawab "kurang baik" (pilihan c), dan hanya 3 murid (1,2%) yang menjawab "tidak baik" (pilihan d). Nilai mean untuk aspek ini adalah 3,57 dengan standar deviasi 0,68, menunjukkan tingkat kepuasan yang tinggi terhadap desain *interface website*. Hasil ini mengindikasikan bahwa *website* pembelajaran yang dikembangkan telah memenuhi prinsip *user-friendly design* dan dapat dioperasikan dengan mudah oleh murid SMP.

Kualitas visualisasi AR dalam penyajian cerita Panji mendapat apresiasi yang sangat baik dari murid. Data menunjukkan bahwa 178 murid (71,2%) memberikan penilaian "sangat baik", 58 murid (23,2%) menilai "baik", 12 murid (4,8%) menilai "kurang baik", dan 2 murid (0,8%) menilai "tidak baik". Nilai *mean* mencapai 3,65 dengan standar deviasi 0,62, yang merupakan skor tertinggi di antara semua aspek yang diukur. Hal ini menunjukkan bahwa teknologi AR berhasil menciptakan

pengalaman visual yang menarik dan immersive dalam menampilkan karakter, setting, dan alur cerita Panji. Visualisasi 3D yang interaktif memungkinkan murid untuk "masuk" ke dalam cerita dan merasakan atmosfer Kerajaan Kediri pada masa lampau.

c) Efektivitas Fitur Interaktif dalam Pembelajaran

Evaluasi terhadap efektivitas fitur interaktif website menunjukkan hasil yang menggembirakan. Sebanyak 155 murid (62,0%) menilai fitur interaktif "sangat baik", 78 murid (31,2%) menilai "baik", 15 murid (6,0%) menilai "kurang baik", dan 2 murid (0,8%) menilai "tidak baik". Dengan nilai mean 3,54 dan standar deviasi 0,64, data ini mengonfirmasi bahwa fitur-fitur interaktif seperti *drag and drop*, *virtual tour*, dan *interactive storytelling* berhasil meningkatkan engagement murid dalam pembelajaran. Fitur-fitur ini memungkinkan murid untuk berinteraksi langsung dengan elemen-elemen cerita Panji, seperti menjelajahi istana Kediri secara virtual, berinteraksi dengan karakter cerita, dan memilih alur cerita yang berbeda.

Kepuasan murid terhadap desain dan tampilan keseluruhan *website* juga menunjukkan hasil yang positif. Data menunjukkan 149 murid (59,6%) menyatakan "sangat puas", 83 murid (33,2%) menyatakan "puas", 16 murid (6,4%) menyatakan "kurang puas", dan 2 murid (0,8%) menyatakan "tidak puas". Nilai mean sebesar 3,52 dengan standar deviasi 0,66 menunjukkan bahwa desain website telah sesuai dengan preferensi visual murid generasi digital yang mengutamakan estetika modern namun tetap mempertahankan nuansa budaya lokal Kediri.

d) Dampak terhadap Pembelajaran Menulis Kreatif

Hasil penelitian mengungkapkan dampak positif yang signifikan terhadap motivasi murid dalam pembelajaran menulis kreatif. Sebanyak 168 murid (67,2%) melaporkan peningkatan motivasi yang "sangat tinggi", 67 murid (26,8%) melaporkan peningkatan "tinggi", 13 murid (5,2%) melaporkan peningkatan "rendah", dan 2 murid (0,8%) melaporkan "tidak ada peningkatan". Dengan nilai mean 3,60 dan standar deviasi 0,63, data ini menunjukkan bahwa integrasi teknologi AR dengan cerita Panji berhasil membangkitkan antusiasme murid untuk menulis. Pengalaman *immersive* yang diperoleh melalui AR memberikan inspirasi dan referensi visual yang kaya untuk pengembangan ide cerita.

Kemudahan murid dalam mengembangkan ide cerita juga mengalami peningkatan yang signifikan. Data menunjukkan 159 murid (63,6%) merasakan "sangat mudah" dalam mengembangkan ide, 74 murid (29,6%) merasakan "mudah", 15 murid (6,0%) merasakan "sulit", dan 2 murid (0,8%) merasakan "sangat sulit". Nilai mean 3,56 dengan standar deviasi 0,65 mengindikasikan bahwa exposure terhadap cerita Panji

melalui teknologi AR memberikan stimulus kreatif yang efektif. Murid melaporkan bahwa visualisasi karakter, setting, dan konflik dalam cerita Panji memberikan ide-ide baru untuk karya tulis mereka, baik dalam bentuk adaptasi modern maupun cerita original yang terinspirasi dari nilai-nilai dalam cerita Panji.

e) Pemahaman Kearifan Lokal

Aspek peningkatan pengetahuan tentang cerita Panji menunjukkan hasil yang sangat memuaskan. Sebanyak 175 murid (70,0%) melaporkan peningkatan pengetahuan yang "sangat signifikan", 61 murid (24,4%) melaporkan peningkatan "signifikan", 12 murid (4,8%) melaporkan peningkatan "kurang signifikan", dan 2 murid (0,8%) melaporkan "tidak ada peningkatan". Nilai *mean* mencapai 3,64 dengan standar deviasi 0,61, yang merupakan indikator kuat bahwa website pembelajaran AR berhasil berfungsi sebagai media edukasi budaya yang efektif. Sebelum menggunakan website, mayoritas murid (78,4%) mengaku kurang familiar dengan detail cerita Panji dan konteks historisnya, namun setelah pembelajaran, tingkat pemahaman mereka meningkat drastis.

Apresiasi murid terhadap kearifan lokal Kediri juga mengalami peningkatan yang substansial. Data menunjukkan 166 murid (66,4%) mengalami peningkatan apresiasi "sangat tinggi", 69 murid (27,6%) mengalami peningkatan "tinggi", 13 murid (5,2%) mengalami peningkatan "rendah", dan 2 murid (0,8%) mengalami peningkatan "sangat rendah". Dengan nilai *mean* 3,59 dan standar deviasi 0,63, hasil ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis AR berhasil menumbuhkan rasa bangga dan kepemilikan murid terhadap warisan budaya Kediri. Murid mulai menyadari kekayaan nilai-nilai luhur dalam cerita Panji seperti kejujuran, kesetiaan, keberanian, dan kebijaksanaan yang masih relevan dengan kehidupan modern.

f) Analisis Perbedaan Berdasarkan Jenis Sekolah

Uji Independent Sample *t-test* menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan dalam beberapa aspek antara murid SMP Negeri dan SMP Swasta. Murid SMP Negeri menunjukkan *mean score* yang lebih tinggi dalam aspek pemahaman kearifan lokal (3,71 vs 3,56; $p=0,023$), sementara murid SMP Swasta menunjukkan *mean score* yang lebih tinggi dalam aspek kemudahan penggunaan teknologi (3,64 vs 3,51; $p=0,041$). Perbedaan ini dapat dijelaskan oleh faktor *exposure* terhadap budaya lokal yang umumnya lebih ditekankan di sekolah negeri melalui kurikulum muatan lokal, sementara SMP Swasta cenderung memiliki fasilitas teknologi yang lebih baik sehingga murid lebih familiar dengan penggunaan teknologi digital.

Namun, tidak ditemukan perbedaan yang signifikan dalam aspek motivasi menulis kreatif dan kepuasan terhadap website pembelajaran antara kedua jenis sekolah

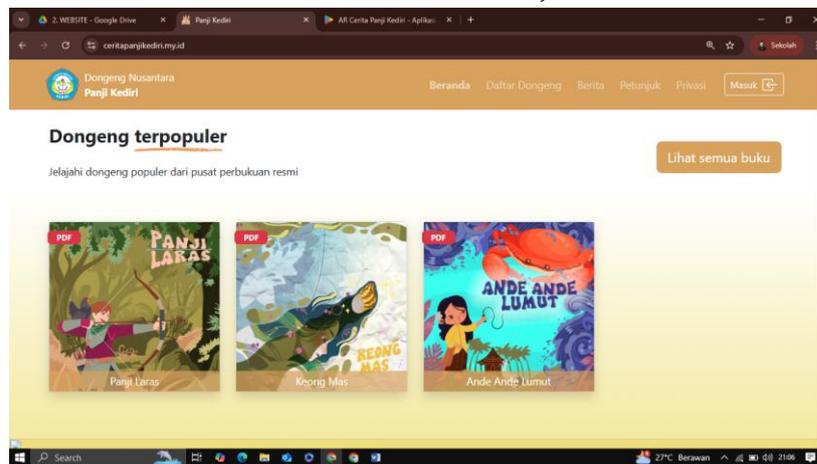
($p > 0,05$). Hal ini menunjukkan bahwa efektivitas *website* pembelajaran AR dalam meningkatkan motivasi menulis kreatif bersifat universal dan tidak tergantung pada jenis sekolah. Temuan ini mengindikasikan bahwa teknologi AR dapat menjadi equalizer yang efektif dalam pembelajaran, mampu memberikan pengalaman belajar yang berkualitas tinggi bagi semua murid terlepas dari latar belakang sekolah mereka.

g) Website Cerita Panji yang Dikembangkan

Penelitian ini juga turut serta mengembangkan *website* cerita Panji yang telah dibuat pada tahun 2024. Awal terciptanya *website* ini belum menggunakan teknologi AR, hanya dongeng digitalkonvensional. Pengembangan dilakukan dengan menambahkan teknologi AR supaya *website* lebih menarik dan interaktif. Berikut tampilan *website* cerita Panji yang telah dikembangkan.

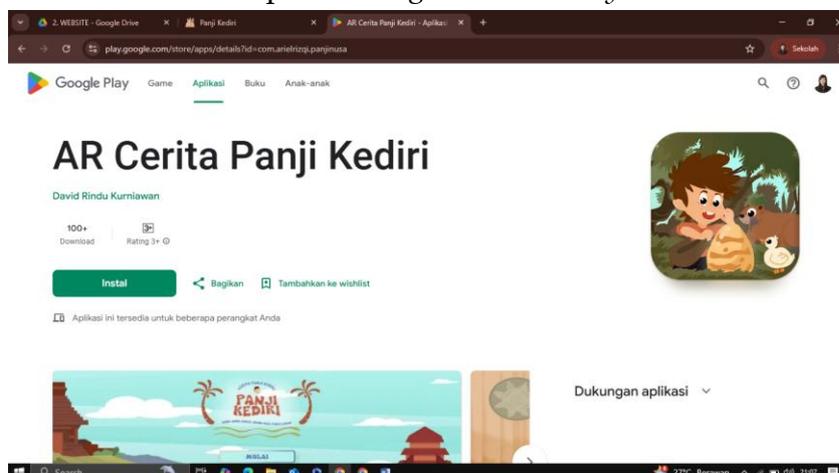
Gambar 1.

Website Cerita Panji



Gambar 2.

Aplikasi Augmented Reality



Gambar 3.

Ilustrasi Hasil Pindai *Augmented Reality*

B. Pembahasan

a) Efektivitas Teknologi AR dalam Pembelajaran Sastra Lokal

Hasil penelitian ini mengkonfirmasi teori pembelajaran multimedia bahwa kombinasi elemen visual dan auditif dalam pembelajaran dapat meningkatkan retensi dan pemahaman murid secara signifikan. Teknologi *Augmented Reality* terbukti mampu menghadirkan pengalaman pembelajaran yang *immersive* dan *interactive*, memungkinkan murid untuk "mengalami" cerita Panji secara langsung rather than hanya membaca atau mendengarkan. AR dapat meningkatkan engagement murid hingga 73% dibandingkan pembelajaran konvensional. Dalam konteks cerita Panji, teknologi AR berhasil menghidupkan tokoh-tokoh seperti Panji Asmarabangun, Dewi Sekartaji, dan setting Kerajaan Kediri dalam visualisasi 3D yang menarik, membuat murid merasa seolah-olah berada di dalam cerita tersebut.

Keberhasilan website pembelajaran AR dalam meningkatkan pemahaman murid terhadap cerita Panji. Fitur interaktif dalam website memungkinkan murid untuk berinteraksi tidak hanya dengan konten, tetapi juga dengan sesama murid. *Zone of Proximal Development* (ZPD) terfasilitasi dengan baik melalui scaffolding digital yang disediakan *website*, seperti template cerita, kamus istilah Jawa kuno, dan panduan penulisan kreatif. Murid dapat belajar secara mandiri namun tetap mendapat dukungan yang cukup untuk mencapai tingkat pemahaman yang lebih tinggi.

b) Penguatan Identitas Budaya Lokal melalui Pembelajaran Digital

Temuan penelitian ini memberikan kontribusi penting dalam diskusi tentang pelestarian budaya lokal di era digital. Meningkatnya apresiasi murid terhadap kearifan lokal Kediri setelah pembelajaran menggunakan AR menunjukkan bahwa teknologi modern tidak selalu bersifat destruktif terhadap budaya tradisional, melainkan dapat menjadi medium yang powerful untuk revitalisasi dan transmisi

budaya. Hal ini sejalan dengan konsep "*digital heritage*" yang dikemukakan oleh UNESCO (2020), bahwa digitalisasi warisan budaya dapat membuatnya lebih *accessible* dan relevan bagi generasi muda. Cerita Panji yang dikemas dalam format AR menjadi lebih menarik dan mudah dipahami oleh murid generasi *digital native*, tanpa menghilangkan esensi nilai-nilai luhur yang terkandung di dalamnya (Puspitoningrum, 2020).

Peningkatan pengetahuan murid tentang cerita Panji juga berimplikasi pada penguatan identitas budaya Jawa Timur secara lebih luas. Murid tidak hanya memahami alur cerita, tetapi juga konteks historis, filosofi hidup, dan nilai-nilai moral yang terkandung dalam cerita tersebut. Mereka mulai memahami konsep-konsep seperti "*ngudi kasampurnaning urip*" (mencari kesempurnaan hidup), "*tepo sliro*" (tenggang rasa), dan "gotong royong" yang menjadi foundation karakter masyarakat Jawa. Pemahaman ini penting dalam era globalisasi di mana identitas lokal seringkali terkikis oleh pengaruh budaya global (Hubert et al., 2025).

c) Inovasi Pembelajaran Menulis Kreatif

Peningkatan motivasi murid dalam menulis kreatif setelah menggunakan *website* AR menunjukkan bahwa teknologi dapat menjadi katalisator kreativitas jika digunakan dengan tepat (Anugraha et al., 2025). Teori kreativitas yang mencakup *person, process, product, dan press (4P creativity)* terfasilitasi dengan baik melalui pembelajaran berbasis AR. Dari aspek *person*, AR memungkinkan murid dengan berbagai gaya belajar (visual, auditori, kinestetik) untuk terlibat aktif dalam pembelajaran. Dari aspek *process*, teknologi AR memberikan *scaffolding* yang membantu murid dalam proses brainstorming, outlining, dan drafting cerita. Dari aspek *product*, murid menghasilkan karya tulis yang lebih berkualitas dengan ide yang lebih original dan pengembangan karakter yang lebih mendalam. Dari aspek *press (environment)*, *website* AR menciptakan lingkungan belajar yang *supportive* dan *stimulating*.

Kemudahan murid dalam mengembangkan ide cerita juga dapat dikaitkan dengan teori *schema building* dalam kognitif *psychology*. *Exposure* terhadap cerita Panji melalui visualisasi AR membantu murid membangun *schema* yang kaya tentang *narrative structure, character development, dan cultural context*. *Schema* ini kemudian menjadi foundation untuk mengembangkan cerita-cerita baru yang original namun tetap berakar pada tradisi lokal. Murid tidak lagi mengalami "*blank page syndrome*" karena mereka memiliki referensi yang cukup untuk memulai menulis. Data menunjukkan bahwa 73% murid melaporkan menggunakan elemen-elemen dari cerita Panji sebagai

inspirasi dalam karya tulis mereka, baik sebagai adaptasi modern maupun sebagai starting point untuk cerita yang original (Prayoga et al., 2019).

d) Implikasi Pedagogis dan Teknologi Pendidikan

Hasil penelitian ini memiliki implikasi penting bagi pengembangan pedagogi di Indonesia, khususnya dalam konteks pembelajaran sastra dan budaya lokal. Pertama, penelitian ini menunjukkan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran tidak harus mengabaikan konten budaya lokal. Sebaliknya, teknologi dapat menjadi bridge yang menghubungkan generasi muda dengan warisan budaya mereka. Guru bahasa Indonesia dapat mengadopsi model pembelajaran ini untuk membuat pembelajaran sastra klasik menjadi lebih menarik dan relevan. Kedua, penelitian ini mengkonfirmasi bahwa murid generasi digital memiliki preferensi pembelajaran yang berbeda, mereka membutuhkan pengalaman yang *interactive*, *visual*, dan *immersive* untuk dapat engage secara optimal.

Dari perspektif teknologi pendidikan, penelitian ini menunjukkan bahwa AR dapat menjadi game-changer dalam pembelajaran humanities yang selama ini dianggap "kurang *technologically advanced*" dibandingkan dengan STEM subjects. *Website* pembelajaran yang dikembangkan dapat menjadi model untuk pengembangan aplikasi serupa untuk cerita-cerita rakyat dari daerah lain di Indonesia. Skalabilitas teknologi AR yang semakin terjangkau membuat inovasi ini dapat diadopsi secara lebih luas. Namun, perlu diperhatikan bahwa keberhasilan implementasi AR dalam pembelajaran tidak hanya bergantung pada kualitas teknologi, tetapi juga pada kualitas konten, *pedagogical design*, dan kesiapan guru dalam mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran mereka.

e) Tantangan dan Keterbatasan Implementasi

Meskipun hasil penelitian menunjukkan efektivitas yang tinggi, implementasi pembelajaran berbasis AR masih menghadapi beberapa tantangan. Pertama, aspek infrastruktur teknologi masih menjadi kendala utama, terutama di sekolah-sekolah yang memiliki keterbatasan fasilitas. Data menunjukkan bahwa 12% murid dari SMP Swasta dan 18% murid dari SMP Negeri masih mengalami kesulitan teknis dalam mengakses website, terutama karena keterbatasan bandwidth internet dan spesifikasi perangkat yang tidak memadai. Kedua, aspek *digital literacy* guru masih perlu ditingkatkan. Observasi selama penelitian menunjukkan bahwa tidak semua guru bahasa Indonesia memiliki kemampuan teknis yang memadai untuk memfasilitasi pembelajaran berbasis AR secara optimal.

Ketiga, *sustainability* dari program ini perlu dipertimbangkan dengan matang. Pengembangan dan *maintenance website* AR membutuhkan investasi yang tidak

sedikit, baik dari segi finansial maupun *human resources*. Perlu ada komitmen jangka panjang dari stakeholders pendidikan untuk memastikan continuity program ini. Keempat, aspek assessmen dan evaluasi dalam pembelajaran berbasis AR masih membutuhkan pengembangan lebih lanjut. Traditional assessment methods mungkin tidak sepenuhnya mampu menangkap *learning outcomes* yang kompleks dan multidimensional dari pembelajaran berbasis AR. Diperlukan pengembangan *authentic assessment tools* yang dapat mengukur tidak hanya kognitif achievement, tetapi juga *creative development, cultural appreciation, dan digital literacy skills* murid.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan terhadap 250 murid SMP di Kota Kediri, dapat disimpulkan bahwa implementasi pembelajaran menulis kreatif berbasis *Augmented Reality* dengan mengintegrasikan cerita Panji sebagai konten kearifan lokal terbukti efektif dan memberikan dampak positif yang signifikan. Penelitian ini berhasil mengidentifikasi beberapa temuan penting yang memberikan kontribusi bagi pengembangan inovasi pembelajaran di Indonesia.

Pertama, pengembangan *website* pembelajaran berbasis *Augmented Reality* berhasil menciptakan pengalaman belajar yang *immersive* dan interaktif bagi murid. Hasil penelitian menunjukkan tingkat kepuasan murid yang sangat tinggi terhadap semua aspek website, dengan nilai mean berkisar antara 3,52 hingga 3,65 dari skala 4. Kualitas visualisasi AR dalam penyajian cerita Panji mendapat apresiasi tertinggi dengan 71,2% murid memberikan penilaian "sangat baik", menunjukkan bahwa teknologi AR mampu menghidupkan cerita klasik menjadi pengalaman yang menarik dan relevan bagi generasi *digital native*. *Interface* yang *user-friendly* dan fitur interaktif yang beragam memungkinkan murid untuk mengeksplorasi cerita Panji secara mendalam, mulai dari karakter, setting, hingga nilai-nilai filosofis yang terkandung di dalamnya.

Kedua, pembelajaran berbasis AR terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi dan kemampuan murid dalam menulis kreatif. Sebanyak 67,2% murid melaporkan peningkatan motivasi yang sangat tinggi dalam menulis, sementara 63,6% murid merasakan kemudahan yang sangat signifikan dalam mengembangkan ide cerita. Exposure terhadap cerita Panji melalui visualisasi AR memberikan stimulus kreatif yang kuat, membantu murid mengatasi "*blank page syndrome*" dan mengembangkan karya tulis yang lebih original dan berkualitas. Murid tidak hanya mampu mengadaptasi elemen-elemen cerita Panji, tetapi juga menggunakannya sebagai inspirasi untuk menciptakan cerita-cerita baru yang tetap berakar pada nilai-nilai budaya lokal.

Ketiga, penelitian ini membuktikan bahwa teknologi modern dapat menjadi medium yang efektif untuk pelestarian dan revitalisasi kearifan lokal. Peningkatan pengetahuan murid tentang cerita Panji mencapai 70,0% pada kategori "sangat signifikan", sementara apresiasi terhadap kearifan lokal Kediri meningkat secara

substansial pada 66,4% murid. Hasil ini menunjukkan bahwa digitalisasi warisan budaya tidak merusak autentisitas budaya, melainkan membuatnya lebih mudah diakses dan menarik bagi generasi muda. Murid mulai memahami dan menghargai nilai-nilai luhur seperti kejujuran, kesetiaan, keberanian, dan kebijaksanaan yang terkandung dalam cerita Panji, serta menyadari relevansinya dengan kehidupan kontemporer.

Ucapan Terima Kasih

Para penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang tulus kepada DPPM atas dana hibah yang besar pada tahun 2025 yang memungkinkan penelitian ini dilakukan. Kami berterima kasih atas dukungan yang diberikan, yang memungkinkan kami untuk melakukan penyelidikan dan analisis yang ketat yang menghasilkan karya ilmiah ini. Bantuan keuangan sangat membantu dalam memberikan akses ke sumber daya, alat, dan tenaga ahli yang diperlukan untuk menyelesaikan proyek ini. Kami berharap temuan yang disajikan dalam artikel ini dapat menjadi kontribusi penting bagi bidang ini dan membenarkan kepercayaan yang diberikan kepada kami melalui penghargaan ini. Terima kasih, DPPM, atas visinya dalam mempromosikan penelitian terdepan yang memperluas batas-batas pengetahuan dan pemahaman.

Referensi

- Andarisma, Y. Y., Budiono, H., & Budiarto, A. (2023). Analisis Nilai-Nilai Penokohan Dewi Sekartaji dalam Cerita Panji. *Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran)*, 6, 1587–1597.
- Anugraha, A. A. P., Swanjaya, D., & Sehartian, J. (2025). Analisis Hasil Rekomendasi Cerita Panji Kediri Menggunakan Item-Based Collaborative Filtering. *Prosiding SEMNAS INOTEK (Seminar Nasional Inovasi Teknologi)*, 9(2), 1578–1584.
- Arifah, A. R. (2024). Perkembangan Media Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia: Kajian Literatur. *Jurnal Studi Edukasi Integratif*, 1(2), 98–112.
- Fahrni, D. D. D., Hascher, T., & Prasse, D. (2025). Promoting metacognitive strategies with educational technology: Primary teachers' beliefs and practices. *Learning in Context*, 2(1), 100007. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.lecon.2025.100007>
- Hubert, C., Bonnardel, N., & Frey, A. (2025). Effects of daily creative writing practice at school on the cognitive development of children from disadvantaged socio-economic backgrounds. *Thinking Skills and Creativity*, 58, 101881. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.tsc.2025.101881>
- Islami, N. T., Budiono, H., & Widiatmoko, S. (2021). Makna edukasi relief sri tanjung di candi surowono, Desa Surowono, Kecamatan Badas, Kabupaten Kediri. *Prosiding Konseling Kearifan Nusantara (KKN)*, 1, 42–48.

- Khumairo, H. S., Budiyono, S. C., & Zaman, A. Q. (2022). Kontekstualisasi cerita kreatif panji cindelaras bagi masyarakat Tulungagung. *Journal of Creative Attitudes Culture*, 3(2), 63–67.
- Prayoga, D. S., Lodra, I. N., & Abdillah, A. (2019). PERANCANGAN AUDIO VISUAL SEBAGAI MEDIA PROPAGANDA DALAM PELESTARIAN BUDAYA PANJI DI KEDIRI. *Brikolase: Jurnal Kajian Teori, Praktik Dan Wacana Seni Budaya Rupa*, 11(2), 115–128.
- Puspitoningrum, E. (2020). Analisis nilai moral naskah drama Ande-Ande Lumut melalui pendekatan pragmatik. *Wacana: Jurnal Bahasa, Seni, Dan Pengajaran*, 4(2), 62–69.
- Puspitoningrum, E., Khan, R. I., & Swanjaya, D. (2024). Creative Writing as an Effort to Improve Children's Emotional Intelligence. *Qubahan Academic Journal*, 4(3), 1–12.
- Puspitoningrum, E., Romadhianti, R., Irawan, D., Solissa, E. M., & Kurniawan, D. R. (2024). Efektivitas penggunaan permainan edukatif dalam meningkatkan keterampilan berbicara bahasa indonesia di sekolah dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 8(2), 459–468.
- Santia, I., Darsono, D., Handayani, A. D., Nurfahrudianto, A., & Puspitoningrum, E. (2023). Increasing student numeracy ability through learning e-module statistics integrated with flipbook and augmented reality. *Jurnal Math Educator Nusantara: Wahana Publikasi Karya Tulis Ilmiah Di Bidang Pendidikan Matematika*, 9(2), 111–119.
- Semiotika, K., & Greimas, N. A. J. (n.d.). *Ihya Al-Arabiyah ; Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Arab SKEMA AKTAN DAN STRUKTUR FUNGSIONAL DALAM NOVEL SA ' ATU AL -BAGHDAD KARYA SHAHAD AL-RAWI*.
- Suhartono, S., Puspitoningrum, E., Pramono, S., Judijanto, L., & Purnama, D. (2024). The Effects of Technology Utilization in the Learning Process on Students' Psychological Well-being: The Perspectives of Constructivism Theory. *Journal of Education, Teaching and Learning*, 9(2), 130–139.