

**PENGEMBANGAN BUKU CERITA *AUGMENTED REALITY* BUDAYA
BALIKU TOPIK MAKANAN KHAS TRADISIONAL PADA MATERI
INDONESIAKU KAYA BUDAYA UNTUK MENINGKATKAN LITERASI
BUDAYA SISWA KELAS IV SD**

Oleh

Ni Kadek Afrillianingsih, NIM 201103132

Jurusan Pendidikan Dasar

ABSTRAK

Keadaan literasi budaya di Indonesia sangat rendah. Rendahnya literasi budaya yang terjadi di Indonesia juga dapat dibuktikan dengan banyaknya kasus diskriminasi dan sara yang terjadi di masyarakat (Helaluddin, 2018; Mubarrak & Kumala, 2020) pada jurnal (Murti & Handayani, 2022). Untuk itu, diperlukan media seperti Buku Cerita *Augmented Reality* guna mengatasi permasalahan tersebut. Jenis penelitian yang digunakan adalah model ADDIE. Metode pengumpulan data menggunakan metode observasi, metode wawancara, metode kuesioner/angket, dan yang terakhir yaitu metode tes. Subjek pada penelitian ini yaitu 2 ahli materi pembelajaran, 2 ahli media pembelajaran, 2 guru/praktisi, dan 10 orang siswa. Hasil uji validitas ahli materi memperoleh skor 0,95 dalam kisaran $V \geq 0,8$ menurut tabel kriteria validitas aiken adalah kualifikasi yang sangat baik (tinggi), uji ahli media pembelajaran memperoleh skor 0,88 dalam kisaran $V \geq 0,8$ menurut tabel kriteria validitas aiken adalah kualifikasi yang sangat baik (tinggi). Kemudian hasil uji kepraktisan guru/praktisi memperoleh skor 4,0 dalam kisaran $3,25 \leq X < 4,0$ menurut Tabel konversi skala 5 adalah kualifikasi sangat baik, uji kepraktisan pada siswa memperoleh skor sebesar 3,68 dalam kisaran $3,25 \leq X < 4,0$ menurut Tabel konversi skala 5 adalah kualifikasi sangat baik. Hasil uji efektivitas diperoleh nilai t_{hitung} lebih dari t_{tabel} (11,056 lebih dari 2,045), artinya terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar pada kompetensi pengetahuan literasi budaya muatan IPAS siswa (5%) antara sebelum dan sesudah menggunakan Buku Cerita *Augmented Reality*. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa pengembangan produk Buku Cerita *Augmented Reality* Budaya Baliku efektif diterapkan pada muatan IPAS materi makanan khas tradisional siswa kelas IV SD.

Kata kunci: Buku Cerita, IPAS, *Augmented Reality*.

ABSTRACT

The state of cultural literacy in Indonesia is very low. The low cultural literacy that occurs in Indonesia can also be proven by the many cases of discrimination and sara that occur in society (Helaluddin, 2018; Mubarrak & Kumala, 2020) in the journal For this reason, media such as (Murti & Handayani, 2022). Augmented Reality Storybooks are needed to overcome these problems. The type of research used is the ADDIE model. The data collection method uses observation methods, interview methods, questionnaire/questionnaire methods, and the last is the test method. The subjects in this study were 2 learning material experts, 2 learning media experts, 2 teachers/practitioners, and 10 students. The results of the material expert validity test obtained a score of 0.95 in the range of $V \geq 0.8$ according to the aiken validity criteria table are very good qualifications (high), the learning media expert test obtained a score of 0.88 in the range of $V \geq 0.8$ according to the aiken validity criteria table is an excellent qualification (high). Then the results of the teacher/practitioner practicality test obtained a score of 4.0 in the range of $3.25 \leq X < 4.0$ according to the 5 scale conversion table is a very good qualification, the practicality test on students obtained a score of 3.68 in the range of $3.25 \leq X < 4.0$ according to the 5 scale conversion table is a very good qualification. The results of the effectiveness test obtained a calculated t value of more than t_{table} (11,056 more than 2,045), meaning that there was a significant difference in learning outcomes on the competence of cultural literacy knowledge of student science content (5%) between before and after using the Augmented Reality Storybook. Therefore, it can be concluded that the development of Baliku Cultural Augmented Reality Storybook products is effectively applied to the IPAS content of traditional typical food materials for grade IV elementary school students.

Keywords: Storybook, IPAS, Augmented Reality.