

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Teknologi informasi dan komunikasi berkembang pesat bersama globalisasi, memungkinkan interaksi dan pertukaran informasi yang cepat. Dampak globalisasi dapat bersifat baik atau buruk bagi suatu negara (Ngongo dkk., 2019). Globalisasi meningkatkan persaingan antarbangsa, memerlukan pengembangan kualitas sumber daya manusia melalui pendidikan.

Kata "pendidikan" menurut KBBI berasal dari kata 'didik' dengan tambahan awalan 'pe' dan akhiran 'an', memiliki arti metode atau tindakan membimbing. “Pendidikan adalah upaya sadar dan terencana untuk menciptakan lingkungan belajar agar peserta didik aktif mengembangkan potensi dirinya, termasuk aspek spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, moralitas, dan keterampilan yang diperlukan untuk kontribusi kepada diri sendiri, masyarakat, bangsa, dan negara” (UU No 20 tahun 2003). Pendidikan adalah usaha membimbing agar proses pembelajaran dapat mendorong peserta didik aktif mengembangkan potensi diri, melibatkan aspek spiritual, toleransi, kreativitas, kecerdasan, komunikasi, dan keterampilan yang diperlukan untuk kontribusi kepada diri sendiri, masyarakat, bangsa, dan negara. Pembelajaran merupakan upaya pendidik untuk mendorong peserta didik terlibat dalam kegiatan belajar (Pristiwanti, 2022).

Saat ini kebijakan pelaksanaan kurikulum merdeka sudah mulai merata pada sekolah dasar. Kurikulum merdeka muncul untuk menghadirkan konsep yang berbeda, di mana siswa diberi kebebasan untuk secara mandiri berimajinasi sesuai keinginan masing-masing (Susilawati, 2021). Kebebasan yang dimaksud di sini adalah keleluasaan bagi sekolah, guru, dan siswa untuk mengekspresikan kreativitasnya secara mandiri. Dengan demikian, para siswa akan dapat mengeksplorasi potensi mereka, sehingga pembelajaran akan menjadi lebih sesuai dengan konteks dan memberikan kegembiraan. Salah satu akibat kebijakan kurikulum merdeka di Sekolah Dasar adalah penggabungan mata pelajaran IPA dan IPS menjadi satu subjek bernama Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Tujuan hal ini adalah untuk membuat siswa lebih memahami secara holistik tentang lingkungan sekitar mereka. (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2022). Sebelumnya, Kurikulum 2013 memiliki pembelajaran IPA dan IPS yang berbeda-beda. Namun, dengan adanya kebijakan baru pada Kurikulum Merdeka yang memadukan keduanya menjadi IPAS, hal ini tentu menjadi tantangan bagi guru dan siswa. Buku panduan guru yang disediakan oleh pemerintah juga belum sepenuhnya memadukan pembelajaran IPA dan IPS dalam satu buku, sehingga keduanya tetap berbeda dalam bab atau topik yang berbeda pula (Wijayanti & Ekantini, 2023). Pembelajaran IPAS memiliki keterkaitan yang erat dengan alam dan hubungan antar-manusia. Oleh karena itu, pengajaran IPAS harus disesuaikan dengan keadaan alam dan lingkungan siswa (Rohman dkk., 2023). Dengan begitu, siswa dapat lebih mudah memahami materi dan konteks pelajaran IPAS serta meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi, serta menjadi lebih terampil dalam kehidupan sehari-hari (Nanda dkk, 2023). Prinsip-prinsip dasar metodologi

ilmiah yang diterapkan dalam pembelajaran IPAS akan membentuk sikap ilmiah pada peserta didik, seperti memiliki gairah belajar yang tinggi, kemampuan untuk berpikir secara kritis dan analitis, serta kemampuan untuk membuat kesimpulan yang tepat. Sikap ilmiah ini akan membantu peserta didik dalam mengembangkan kebijaksanaan saat mereka belajar. Selain itu, sebagai negara yang memiliki banyak kekayaan budaya dan kearifan lokal, IPAS memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk menggali pengetahuan tentang kearifan lokal terkait IPAS dan aplikasinya dalam memecahkan masalah di kehidupan sehari-hari (Dewi et al., 2023; Rohman et al., 2023).

Literasi adalah kemampuan individu dalam menggunakan keterampilan membaca, menulis, berhitung, dan memecahkan masalah sehari-hari. Tingkat literasi mencerminkan tingkat kemajuan peradaban suatu negara. Contohnya, Indonesia memiliki peringkat literasi membaca yang rendah berdasarkan Program for International Student Assessment (PISA) tahun 2018 (Ginting, 2020). Pada zaman digitalisasi ini, salah satu tuntutan perkembangan adalah literasi. Berdasarkan data tersebut literasi di Indonesia sangatlah perlu ditingkatkan agar mampu menyambut dan memanfaatkan zaman yang serba canggih serta penggalian informasi yang didapat dengan mudah.

Pengembangan literasi budaya dan kewarganegaraan merupakan hal yang sangat penting dalam pendidikan khususnya pada sekolah dasar. Literasi budaya memberikan pemahaman mengenai budaya lokal, nasional, global, dan pemahaman mengenai hak dan kewajiban sebagai warga negara yang bertanggungjawab. Dengan pemahaman literasi budaya maka terdapat peningkatan kemampuan dalam memahami dan bersikap terhadap kebudayaan lokal maupun nasional sebagai

identitas bangsa yang melekat pada diri peserta didik. Permasalahan yang digagas oleh *World Economic Forum (WEF)* pada tahun 2015 (Istiqlal dkk, 2018) Pendidikan menjadi permasalahan utama yang ditekankan oleh WEF pada 2015 dan GLN pada 2017, yang didukung oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Pemerintah bersama masyarakat sedang mempromosikan enam literasi dasar, termasuk literasi budaya dan kewargaan. Kementerian telah menyusun materi pendukung untuk menerapkan literasi ini di lingkungan pendidikan, mengingat pentingnya literasi budaya dan kewargaan dalam masyarakat Indonesia yang beragam.

Survei PISA menunjukkan tingkat literasi rendah di Indonesia, dengan peringkat ke-69 dari 76 negara (Ahsani & Azizah, 2021) (dalam Putri & Nurhasanah, 2023). Hal tersebut sejalan dengan permasalahan yang ada di SD Negeri awan yaitu menurut observasi yang dilaksanakan di SDN Awan, kecamatan Kintamani, Kabupaten Bangli, Provinsi Bali pada 28 Agustus 2023 Guru kesulitan memperkenalkan literasi budaya kepada siswa karena terbatas pada penggunaan buku teks sehingga mengurangi semangat siswa untuk membaca. Pelaksanaan pembelajaran siswa kurang didominasi oleh teknologi. Saat obeservasi, perpustakaan SDN Awan masih kurang dalam penyediaan buku berbasis budaya khususnya mengenai makanan khas tradisional. Ketidakmampuan dalam literasi budaya di Indonesia dapat diukur dari meningkatnya kasus diskriminasi dan isu SARA di masyarakat, seperti yang diindikasikan oleh penelitian (Helaluddin, 2018; Mubarrak & Kumala, 2020). Menurut survei Komisi Nasional Hak Asasi Manusia (Komnas HAM), 27,8% responden mengaku pernah mengalami atau menyaksikan perlakuan diskriminasi (Komnas HAM, 2021). Permasalahan ini menggambarkan

rendahnya literasi budaya di Indonesia, yang dikaitkan dengan kurangnya pemahaman kognitif individu terhadap budaya (Ahsani & Azizah, 2021; Ramadhani et al., 2019) (dalam Murti & Handayani, 2022). Berdasarkan survei tersebut dapat disimpulkan bahwa rendahnya literasi budaya disebabkan oleh rendahnya ketertarikan siswa membaca buku, kurangnya guru memberikan pembelajaran budaya lokal, dan kurangnya pengembangan media pembelajaran pada proses belajar peserta didik.

Teknologi informasi saat ini telah merambah ke berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk pendidikan, dengan media pembelajaran sebagai salah satu implementasinya (Suprpto, 2006). Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan dalam penyampaian informasi untuk meningkatkan kemampuan berfikir, perhatian, serta kemauan belajar siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Apabila media pembelajaran digunakan oleh peserta didik maka secara tidak langsung mampu meningkatkan motivasi siswa, kualitas pendidikan. Berkembangnya teknologi informasi di sekolah dapat merubah metode mengajar, referensi pembelajaran, media pembelajaran maupun evaluasi pembelajaran yang menitik beratkan pada perubahan metode mengajar yang awalnya menggunakan media pembelajaran konvensional menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi informasi. Media pembelajaran menggunakan teknologi informasi memberikan banyak keuntungan dimulai dari perbaikan proses belajar mengajar antara guru dan siswa, efektif, efisien, penghematan biaya operasional, mempermudah proses penilaian, serta mendorong kreatifitas dan keaktifan siswa.

Perkembangan teknologi informasi di Indonesia mengalami perkembangan pesat. Salah satu perkembangannya adalah teknologi *Augmented Reality* (AR). *Augmented Reality* (AR) merupakan teknologi yang merancang pengguna dapat memvisualisasikan objek dalam bentuk 2 maupun 3 dimensi dan bersifat *real time* sehingga AR digunakan pada segala bidang (Haryani & Triyono, 2017). Media *Augmented Reality* (AR) mampu mendorong guru dalam menciptakan media pembelajaran yang mampu memanfaatkan teknologi informasi didalamnya.

Pengembangan buku cerita *augmented reality* tentang makanan khas Bali pada materi “Indonesiaku Kaya Budaya” untuk siswa kelas IV SD bertujuan meningkatkan literasi budaya di sekolah dasar. Buku ini berisi gambar dan cerita dengan harapan dapat membangkitkan minat siswa terhadap literasi. Berisikan peta yang dapat menambah pengetahuan siswa terhadap wilayah yang ada disekitarnya sampai wilayah yang terdapat pada provinsi Bali.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut.

- 1) Kurangnya literasi budaya siswa karena guru hanya menggunakan buku siswa dalam pembelajaran.
- 2) Media pembelajaran yang digunakan tidak kreatif dan kurang inovasi.
- 3) Kurangnya pemanfaatan teknologi informasi dalam penunjang proses pembelajaran.
- 4) Kurangnya pembelajaran budaya kepada peserta didik.

- 5) Belum pernah menggunakan Buku Cerita *Augmented Reality* Budaya Baliku mengenai makanan khas tradisional dalam pembelajaran untuk meningkatkan literasi budaya siswa kelas IV SD, sebagai variasi dalam mata pelajaran IPAS.

### **1.3 Pembatasan Masalah**

Penelitian ini perlu membatasi masalah berdasarkan identifikasi masalah utama untuk memastikan analisis yang optimal. Penelitian ini membatasi fokus pada ketidakadaan penggunaan Buku Cerita *Augmented Reality* Budaya Baliku tentang makanan khas tradisional dalam pembelajaran untuk meningkatkan literasi budaya siswa kelas IV SD. Pembatasan ini juga mencakup mata pelajaran IPAS, terutama pada materi Indonesiaku Kaya Budaya. Untuk itu peneliti mengembangkan Buku Cerita *Augmented Reality* Budaya Baliku topik makanan khas tradisional pada materi Indonesiaku kaya budaya untuk meningkatkan literasi budaya siswa kelas IV SD.

### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan pembatasan masalah, maka adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

- 1) Bagaimanakah rancang bangun Buku Cerita *Augmented Reality* Budaya Baliku topik makanan khas tradisional pada materi Indonesiaku kaya budaya untuk meningkatkan literasi budaya siswa kelas IV SD N Awan?

- 2) Bagaimanakah validitas Buku Cerita *Augmented Reality* Budaya Baliku topik makanan khas tradisional pada materi indonesiaku kaya budaya untuk meningkatkan literasi budaya siswa kelas IV SD N Awan?
- 3) Bagaimanakah kepraktisan Buku Cerita *Augmented Reality* Budaya Baliku topik makanan khas tradisional pada materi indonesiaku kaya budaya untuk meningkatkan literasi budaya siswa kelas IV SD N Awan?
- 4) Bagaimanakah efektivitas Buku Cerita *Augmented Reality* Budaya Baliku topik makanan khas tradisional pada materi indonesiaku kaya budaya untuk meningkatkan literasi budaya siswa kelas IV SD N Awan?

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan permasalahan yang telah dirumuskan, maka Adapun tujuan dari pengembangan Buku Cerita *Augmented Reality* Budaya Baliku topik makanan khas tradisional pada materi indonesiaku kaya budaya untuk meningkatkan literasi budaya siswa kelas IV SD adalah sebagai berikut.

- 1) Untuk mengetahui rancang bangun Buku Cerita *Augmented Reality* Budaya Baliku topik makanan khas tradisional pada materi indonesiaku kaya budaya untuk meningkatkan literasi budaya siswa kelas IV SD N Awan.
- 2) Untuk mengetahui validitas Buku Cerita *Augmented Reality* Budaya Baliku topik makanan khas tradisional pada materi indonesiaku kaya budaya untuk meningkatkan literasi budaya siswa kelas IV SD N Awan.



- 3) Untuk mengetahui kepraktisan Buku Cerita *Augmented Reality* Budaya Baliku topik makanan khas tradisional pada materi indonesiaku kaya budaya untuk meningkatkan literasi budaya siswa kelas IV SD N Awan.
- 4) Untuk mengetahui efektivitas Buku Cerita *Augmented Reality* Budaya Baliku topik makanan khas tradisional pada materi indonesiaku kaya budaya untuk meningkatkan literasi budaya siswa kelas IV SD N Awan.

## 1.6 Manfaat Penelitian

pengembangan Buku Cerita *Augmented Reality* Budaya Baliku topik makanan khas tradisional pada materi indonesiaku kaya budaya untuk meningkatkan literasi budaya siswa kelas IV SD dapat memberikan manfaat, baik manfaat teoritis dan praktis. Adapun manfaat secara teoritis dan praktis dari pengembangan media ini, yaitu sebagai berikut.

### 1.6.1 Manfaat Teoretis

Manfaat teoretis dari adanya Buku Cerita *Augmented Reality* Budaya Baliku topik makanan khas tradisional pada materi indonesiaku kaya budaya untuk meningkatkan literasi budaya siswa kelas IV SD adalah dapat digunakan sebagai bahan bacaan yang bisa menambah wawasan dan juga memberikan kontribusi yang positif untuk Pendidikan sehingga dapat membantu memajukan Pendidikan Indonesia. Penelitian ini juga dapat memberikan tambahan ilmu terkait dengan pengembangan Buku Cerita *Augmented Reality* Budaya Baliku topik makanan khas tradisional pada materi indonesiaku kaya budaya untuk meningkatkan literasi budaya siswa kelas IV SD.

### 1.6.2 Manfaat Praktis

Manfaat praktis dari penelitian ini ditinjau dari berbagai pihak yakni sebagai berikut.

#### 1) Bagi Siswa

Pengembangan Buku *Cerita Augmented Reality* Budaya Baliku pada materi Indonesiaku Kaya Budaya untuk meningkatkan literasi budaya siswa kelas IV SD berisi gambar menarik tentang makanan khas tradisional dari setiap kabupaten, dengan tujuan meningkatkan semangat belajar siswa. Pada Buku *Cerita Augmented Reality* Budaya Baliku topik makanan khas tradisional pada materi Indonesiaku kaya budaya untuk meningkatkan literasi budaya siswa kelas IV SD juga berisikan gambar sehingga siswa tidak merasakan kejenuhan dalam membaca.

#### 2) Bagi Guru

Buku *Cerita Augmented Reality Budaya Baliku* tentang makanan khas tradisional pada materi Indonesiaku Kaya Budaya untuk meningkatkan literasi budaya siswa kelas IV SD berfungsi sebagai alat bantu guru dalam pembelajaran dengan teknologi informasi. Tujuannya adalah untuk menginspirasi kreativitas dan inovasi guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi informasi.

#### 3) Bagi Peneliti Lain

Pada Buku *Cerita Augmented Reality* Budaya Baliku topik makanan khas tradisional pada materi Indonesiaku kaya budaya untuk meningkatkan literasi budaya siswa kelas IV SD melalui pemanfaatan budaya dapat menjadi pedoman untuk penelitian terkait. Temuan dari penelitian ini juga dapat memberikan kontribusi baru sebagai panduan untuk perencanaan studi dan penelitian berikutnya.

## 1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Pengembangan media bertujuan mendukung pembelajaran IPAS kelas IV SD dengan harapan dapat meningkatkan motivasi siswa dalam literasi budaya, khususnya terkait makanan khas kabupaten di Provinsi Bali. Produk dari penelitian ini adalah buku cerita interaktif sebagai berikut.

- 1) Media berupa buku cerita berkaitan dengan budaya Bali yang berisikan makanan khas kabupaten-kabupaten yang ada di provinsi Bali.
- 2) Media digunakan sebagai pelengkap bahan ajar berkaitan dengan keragaman budaya di sekitarku (budaya lokal) pada materi kelas IV Indonesia Kaya Budaya.
- 3) Media merupakan media cetak berukuran 20 x 28 cm berbasis *Augmented Reality* (AR).
- 4) Media ini berisi penjelasan teks yang merangsang siswa menjadi lebih aktif dan meningkatkan minat baca, sehingga literasi siswa dapat ditingkatkan.
- 5) Media memuat gambar-gambar yang menarik berkaitan dengan makanan khas kabupaten-kabupaten yang ada di provinsi Bali.
- 6) Media pada gambar peta dapat di scan untuk menampilkan isi buku dalam bentuk *Augmented Reality* (AR).

## 1.8 Pentingnya Pengembangan

Di era teknologi informasi saat ini, sebagian guru masih menggunakan buku pegangan guru atau siswa dalam pembelajaran tanpa memperhatikan pemilihan

media yang tepat. Hal ini sering membuat siswa merasa bosan dan kesulitan memahami pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media pembelajaran yang menarik dan dapat diakses di mana saja untuk membangkitkan semangat dan rasa ingin tahu siswa. Evaluasi efektivitas media dilakukan melalui interaksi langsung guru dan siswa di sekolah.

## 1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Beberapa asumsi yang mendasari pengembangan Buku Cerita *Augmented Reality* Budaya Baliku ini adalah sebagai berikut.

### 1.9.1 Asumsi Pengembangan

Pengembangan Buku Cerita *Augmented Reality* Budaya Baliku didasarkan pada beberapa asumsi sebagai berikut.

- 1) Siswa kelas IV di SDN Awan sudah memahami keterampilan membaca dan menulis serta sudah memiliki kemampuan dalam menggunakan teknologi sehingga peserta didik sudah mampu mengakses Buku Cerita *Augmented Reality* Budaya Baliku topik makanan khas tradisional pada materi indonesiaku kaya budaya untuk meningkatkan literasi budaya siswa kelas IV SD.
- 2) Peserta didik kelas IV SD memiliki handphone, paket data, dan koneksi yang cukup untuk mengakses Buku Cerita *Augmented Reality* Budaya Baliku.
- 3) Buku Cerita *Augmented Reality* Budaya Baliku mengenai makanan tradisional dapat meningkatkan semangat dan pengetahuan siswa kelas IV SD dalam literasi budaya.

### 1.9.2 Keterbatasan Pengembangan

Dalam pengembangan ini, terdapat keterbatasan pada produk yang akan dihasilkan antara lain:

- 1) Media ini dikembangkan dengan memperhatikan karakteristik peserta didik di sekolah dasar, khususnya kelas IV, sehingga produknya hanya ditujukan untuk jenjang tersebut.
- 2) Materi dalam media pembelajaran ini terbatas pada IPAS dengan fokus pada “Indonesiaku Kaya Budaya”.
- 3) Gambar dalam bentuk *Augmented Reality* hanya dapat diakses melalui ponsel yang terhubung internet.

### 1.10 Definisi Istilah

Untuk menghindari kekeliruan dalam penelitian ini, perlu memberikan batasan pada istilah-istilah yang digunakan sebagai berikut:

- 1) Penelitian pengembangan dilakukan untuk menciptakan produk yang dapat memberikan manfaat yang baik dalam dunia pendidikan yang nantinya dapat diterapkan oleh sekolah untuk memberikan materi Pelajaran yang akan diberikan kepada siswa.
- 2) Media pembelajaran adalah suatu sumber belajar yang dipakai oleh peserta didik dalam menunjang proses pembelajaran baik berupa buku cerita maupun video pembelajaran sehingga peserta didik dapat memperoleh pengetahuan. Pada penggunaan media pembelajaran juga dapat mempermudah guru dalam proses pembelajaran.

- 3) *Augmented Reality* (AR) merupakan teknologi yang merancang pengguna dapat memvisualisasikan objek dalam bentuk 2 maupun 3 dimensi dan bersifat *real time* sehingga AR digunakan pada segala bidang dengan salah satu manfaat dapat meningkatkan rasa ingin tahu dan motivasi belajar peserta didik.
- 4) Materi “Indonesiaku Kaya Budaya” merupakan bagian dari mata pelajaran IPAS di kelas IV SD yang secara khusus membahas makanan khas dari kabupaten-kabupaten di Provinsi Bali.

