

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan usaha yang dilakukan dalam upaya menumbuhkan serta mengembangkan potensi yang dimiliki baik jasmani maupun rohani sesuai nilai-nilai yang tertanam dalam masyarakat (Rahman, 2022). Pendidikan sebagai dasar pembentukan serta perkembangan pribadi manusia berperan dalam mengelola, menjalani, menghadapi, dan mengatasi permasalahan dalam kehidupannya (Wajdi, 2021). Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dalam pasal 1 disebutkan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, mengembangkan segala potensi yang dimiliki siswa melalui proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan nasional.

Pendidikan nasional memiliki tujuan untuk meningkatkan bakat dan kemampuan siswa, sehingga menjadi manusia yang beriman, memiliki sikap mulia, terampil, memiliki kreativitas yang tinggi, mandiri, bertanggung jawab serta memiliki ilmu pengetahuan (Sidiknas, 2003). Hal tersebut selaras dengan penerapan merdeka belajar mulai merata di seluruh sekolah di Indonesia.

Merdeka belajar merupakan sebuah filosofi pendidikan yang memungkinkan siswa dan guru berada pada lingkungan belajar yang kreatif dan mandiri (Bahar & Sundi, 2020). Oleh sebab itu potensi yang dimiliki siswa harus dikembangkan dengan maksimal. Untuk lebih memudahkan guru serta siswa mengembangkan potensi diri, maka keberadaan dan keterlibatan budaya lokal sangat diperlukan. Dalam hal ini bagaimana kearifan lokal menjadi bagian dari proses pembelajaran pada merdeka belajar (Kusnadi, 2022).

Mengintegrasikan kearifan budaya lokal pada kegiatan pembelajaran merupakan salah satu usaha untuk meningkatkan literasi budaya siswa. Literasi budaya merupakan daya seseorang untuk memahami dan berperilaku mengenai kebudayaan Indonesia (Yudin, 2015). Literasi budaya juga diartikan sebagai kekuatan dalam mengetahui dan mengenal budaya, baik budaya nasional maupun kearifan lokal yang dimiliki bangsa serta berkeinginan untuk melestarikan budaya tersebut (Safitri & Ramadan, 2022).

Kemampuan literasi budaya sangat penting untuk dikuasai siswa sejak dini karena saat ini tengah mengalami era globalisasi yang dapat menyebabkan berbagai perubahan dan perkembangan pada berbagai aspek kehidupan, termasuk kebudayaan. Fenomena yang terjadi pada masyarakat Indonesia di lapangan adalah tidak sedikitnya masyarakat yang cenderung mengidolakan budaya luar seperti budaya korea dan budaya barat. Hal ini membahayakan karena dapat menggeser gaya hidup, nilai budaya dan kewarganegaraan masyarakat. Hal tersebut sangat disayangkan karena anak-anak atau generasi muda sebagai generasi penerus justru tidak mengenal betul budayanya sendiri (Hamdani dkk, 2024). Literasi budaya sangat gencar ditanamkan saat ini agar siswa dapat

mencintai dan melestarikan budaya Indonesia. Untuk menanamkan literasi budaya pada siswa, maka diperlukan suatu pembelajaran yang efektif dengan media pembelajaran yang mana dalam pembelajarannya, guru dapat menghubungkan materi pembelajaran dengan kebudayaan, baik kebudayaan nasional maupun kearifan lokal pada siswa (Iswatiningsih dkk, 2021).

Pembelajaran merupakan suatu usaha sadar dan terencana yang dilakukan untuk mengkondisikan seseorang sehingga terjadi perubahan dalam berpikir dan berperilaku sebagai hasil interaksi dengan lingkungannya (Abdulah, 2017). Mewujudkan keberhasilan proses pembelajaran dapat didukung dengan penggunaan media pembelajaran. Saat kegiatan pembelajaran berlangsung terjadi proses interaksi antara guru dan siswa, pada proses tersebut disampaikan pesan yang sangat penting. Untuk mempermudah menyampaikan pesan tersebut diperlukan media pembelajaran yang sesuai.

Media pembelajaran adalah sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses pembelajaran sehingga mampu menarik perhatian serta minat belajar siswa (Sapriyah, 2019). Media pembelajaran yang baik adalah media yang mampu membuat siswa lebih mudah memahami materi serta nyaman saat mengikuti pembelajaran. Kualitas kegiatan pembelajaran dipengaruhi oleh cara guru mengajar dalam melaksanakan tugas dan fungsinya (Magdalena, 2021). Guru hendaknya memiliki keterampilan dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran saat proses pembelajaran berlangsung (Nurfadhillah, 2021).

Salah satu bidang pembelajaran yang dibelajarkan di sekolah dasar dan memerlukan media untuk penyampaian pesan serta minat literasi budaya dan

kewarganegaraan yang tinggi yaitu IPAS pada bidang sosial. Mazidah dalam penelitian yang dilakukan oleh Anggita (2023) menyatakan bahwa IPAS merupakan studi terpadu yang membimbing siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan rasional siswa. Pembelajaran IPAS berusaha memberikan pengalaman dan meningkatkan kemampuan bagi siswa. Pada materi Indonesiaku Kaya Budaya diintegrasikan budaya-budaya yang ada di Indonesia sehingga diperlukan suatu produk untuk memudahkan pembelajaran sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Berdasarkan hasil observasi awal di SD Negeri 3 Baluk pada tanggal 11 September 2023, media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran masih kurang. Penggunaan buku cerita sebagai media pembelajaran juga masih kurang. Di sekolah tersebut belum pernah menerapkan media pembelajaran dalam *Augmented Reality*. Selain itu tidak tersedianya buku mengenai budaya terutama alat musik tradisional khas Bali untuk menunjang pembelajaran siswa di kelas. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV pembelajaran yang terlaksana hanya dibantu dengan buku pelajaran. Pada proses pembelajaran juga belum terintegrasi dengan budaya-budaya lokal di sekitar, hal ini menyebabkan literasi budaya yang dimiliki siswa tergolong rendah. Kurangnya strategi pembelajaran yang digunakan menyebabkan siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran. Dalam pelajaran IPAS materi Indonesiaku Kaya Budaya banyak sekali komponen yang harus dikuasai siswa. Selain itu, materi Indonesiaku Kaya Budaya cukup luas dan terbagi-bagi sehingga diperlukan media pembelajaran yang menarik untuk penyampaian materinya.

Media memiliki peran besar dalam meningkatkan kualitas pendidikan. Media pembelajaran dapat digunakan untuk membangun pemahaman dan penguasaan objek pendidikan (Wahid, 2018). Beberapa jenis media yang sering digunakan dalam proses pembelajaran diantaranya media cetak, media elektronik, model dan peta. Salah satu jenis media pembelajaran yang lumrah digunakan pada tingkat sekolah dasar ialah media cetak. Media cetak dipilih karena dianggap praktis dan dapat menyesuaikan dengan kemampuan siswa. Namun penggunaan media ini memiliki keterbatasan yaitu tidak dapat menampilkan objek-objek tertentu seperti gambar bergerak, video, maupun suara. Contoh pembelajaran yang membutuhkan visualisasi objek adalah materi Indonesiaku Kaya Budaya pada kelas IV tentang alat musik khas daerah.

Pemilihan media pembelajaran yang tepat akan mempengaruhi keberhasilan hasil belajar siswa. Pemilihan media harus disesuaikan dengan materi yang akan disampaikan kepada siswa. Kesalahan pemilihan media pembelajaran akan berdampak pada pencapaian hasil pembelajaran yang kurang memuaskan, sehingga tujuan pembelajaran tidak tercapai dengan baik dan berpengaruh pada hasil belajar siswa (Miftah & Rokhman, 2022).

Dewasa ini, pengembangan dan penggunaan media pembelajaran belum dilakukan secara optimal terutama dalam pembelajaran di sekolah. Buku menjadi satu-satunya media yang dimanfaatkan, padahal buku pegangan guru dan siswa memiliki keterbatasan dalam penyajian materi serta kurang menarik bagi siswa (Maksum, 2016). Selain itu kurangnya kreativitas dan inovasi menjadi salah satu kendala yang dialami guru dalam mengembangkan media yang sesuai dengan karakteristik siswa dan pembelajaran.

Berdasarkan hal tersebut, maka perlu adanya perubahan dan inovasi agar terciptanya kegiatan belajar mengajar yang bermanfaat, mengesankan, dan mendukung peningkatan kemampuan siswa. Alternatif yang dapat dilakukan adalah dengan mengembangkan media pembelajaran untuk menunjang proses pembelajaran. Salah satu media yang dapat digunakan dalam materi Indonesia Kaya Budaya yaitu buku cerita *Augmented Reality* Budaya Baliku. Melalui penerapan pembelajaran dengan buku cerita *Augmented Reality* Budaya Baliku ini siswa dapat belajar mengenai budaya Bali dengan mudah. Buku cerita *Augmented Reality* Budaya Baliku ini merupakan sesuatu yang menyenangkan untuk digunakan dan membuat siswa aktif dalam belajar.

Buku cerita *Augmented Reality* Budaya Baliku merupakan suatu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menarik minat siswa dalam pembelajaran. buku cerita *Augmented Reality* Budaya Baliku ialah media pembelajaran berupa buku cerita yang memuat tentang kebudayaan Bali. Dalam hal ini buku cerita *Augmented Reality* Budaya Baliku tersebut berbasis *Augmented Reality*. Buku cerita *Augmented Reality* Budaya Baliku tersebut memuat alat musik tradisional khas setiap kabupaten di Bali, kemudian gambar alat musik tersebut di scan sehingga muncul ilustrasi alat musik khas dari masing-masing kabupaten di Bali.

Augmented Reality merupakan salah satu bagian dari *Virtual Environment* (VE) atau yang biasa dikenal *Virtual eality* (VR) (Haryani, 2017). AR memberikan gambaran pada pengguna mengenai pengabungan dunia nyata dengan dunia maya dilihat dari tempat yang sama. Karakteristik yang dimiliki AR yaitu bersifat

interaktif (meningkatkan interaksi dan persepsi pengguna dengan dunia nyata), menurut waktu nyata (*real time*), dan berbentuk 2 atau 3 dimensi.

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan diberikan alternatif solusi dengan mengembangkan media pembelajaran berupa buku cerita berbasis teknologi *Augmented Reality* untuk melengkapi keterbatasan media pembelajaran cetak pada materi Indonesiaku Kaya Budaya khususnya tentang alat musik khas Bali untuk kelas IV. Media pembelajaran ini akan terdiri dari media pembelajaran cetak berupa buku cerita berbasis *Augmented Reality*. Teknologi *Augmented Reality* masih belum banyak dimanfaatkan terutama pada bidang pendidikan di Indonesia. Sejalan dengan permasalahan yang telah dipaparkan perlu dilakukan penelitian dengan judul Pengembangan Buku Cerita *Augmented Reality* Budaya Baliku Topik Alat Musik Tradisional Pada Materi Indonesiaku Kaya Budaya Untuk Meningkatkan Literasi Budaya Siswa Kelas IV SD.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang akan diteliti, yaitu:

1. Masih minimnya media pembelajaran yang digunakan untuk menunjang proses pembelajaran.
2. Belum digunakan media pembelajaran yang berbasis *Augmented Reality*.
3. Penggunaan media pembelajaran yang kurang optimal dan bervariasi pada kegiatan pembelajaran.
4. Rendahnya tingkat literasi budaya yang dimiliki oleh siswa.
5. Belum ada media pembelajaran buku cerita terkait budaya Bali.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi permasalahan diatas terdapat empat permasalahan. Agar penelitian ini terfokus dan terarah, maka dari kelima identifikasi masalah ditentukan pembatasan masalah yaitu masih minimnya media pembelajaran yang digunakan untuk menunjang proses pembelajaran IPAS pada materi Indonesiaku kaya budaya kelas IV SD.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka dapat diperoleh rumusan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana rancang bangun buku cerita *Augmented Reality* Budaya Baliku pada materi Indonesiaku Kaya Budaya khususnya alat musik tradisional Bali untuk kelas IV sekolah dasar?
2. Bagaimana validitas buku cerita *Augmented Reality* Budaya Baliku pada materi Indonesiaku Kaya Budaya khususnya alat musik tradisional Bali untuk kelas IV sekolah dasar?
3. Bagaimana kepraktisan buku cerita *Augmented Reality* Budaya Baliku pada materi Indonesiaku Kaya Budaya khususnya alat musik tradisional Bali untuk kelas IV sekolah dasar?
4. Bagaimana efektivitas buku cerita *Augmented Reality* Budaya Baliku pada materi Indonesiaku Kaya Budaya khususnya alat musik tradisional Bali untuk meningkatkan literasi budaya siswa kelas IV SD Negeri 3 Baluk?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka dapat diperoleh tujuan penelitian sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui rancang bangun buku cerita *Augmented Reality* Budaya Baliku pada materi Indonesiaku Kaya Budaya khususnya alat musik tradisional Bali untuk kelas IV sekolah dasar.
2. Untuk mengetahui validitas buku cerita *Augmented Reality* Budaya Baliku pada materi Indonesiaku Kaya Budaya khususnya alat musik tradisional Bali untuk kelas IV sekolah dasar.
3. Untuk mengetahui kepraktisan buku cerita *Augmented Reality* Budaya Baliku pada materi Indonesiaku Kaya Budaya khususnya alat musik tradisional Bali untuk kelas IV sekolah dasar.
4. Untuk mengetahui efektivitas buku cerita *Augmented Reality* Budaya Baliku pada materi Indonesiaku Kaya Budaya khususnya alat musik tradisional Bali untuk meningkatkan literasi budaya siswa kelas IV SD Negeri 3 Baluk.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari pengembangan buku cerita *Augmented Reality* Budaya Baliku ini adalah sebagai berikut.

1. Manfaat teori

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan pengembangan media pembelajaran yang efektif dan efisien digunakan dalam proses pembelajaran IPAS materi Indonesiaku kaya budaya.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Pengembangan media pembelajaran ini memberikan siswa pengalaman belajar yang bermakna. Dengan adanya pengembangan media pembelajaran ini dapat membantu siswa untuk memahami materi pelajaran IPAS terutama terkait alat musik tradisional khas dari masing-masing kabupaten di Bali.

b. Bagi Guru

Pengembangan buku cerita *Augmented Reality* Budaya Baliku bertujuan untuk memfasilitasi siswa dalam proses pembelajaran dan membantu guru menyampaikan pesan kepada siswa dalam pelaksanaan proses pembelajaran. Dengan adanya pengembangan media pembelajaran ini diharapkan guru mampu mengembangkan dan menciptakan media pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan memiliki makna sehingga dapat memudahkan guru dalam proses pembelajaran.

c. Bagi Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan untuk membuat media, sehingga media yang dibuat bermanfaat dalam pembelajaran serta dijadikan arsip oleh sekolah sehingga dapat meningkatkan mutu Pendidikan di sekolah yang dipimpin.

d. Bagi Peneliti lain

Memberikan inspirasi untuk penelitian lebih lanjut. Penelitian selanjutnya dapat menggunakan topik yang mirip dari penelitian

sebelumnya yang dapat lebih dikembangkan untuk penelitian lebih lanjut.

1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah media buku cerita berbasis *Augmented Reality*. Produk ini memuat keberagaman budaya Bali khususnya alat musik tradisional khas masing-masing kabupaten yang ada di Bali. Pengembangan media pembelajaran ini berguna sebagai penunjang pembelajaran di kelas. Berikut spesifikasi produk yang diharapkan.

1. Media merupakan media cetak dengan ukuran 21 x 14,8 cm dicetak menggunakan kertas *artpaper*.
2. Produk ini terdiri dari 27 halaman ditulis dengan font *Bubblebody Neue* ukuran 17.
3. Media pembelajaran berupa buku cerita yang berkaitan dengan keragaman alat musik tradisional khas Bali.
4. Media digunakan sebagai pelengkap bahan ajar yang berkaitan dengan keragaman budaya khususnya alat musik tradisional khas Bali pada materi Indonesiaku Kaya Budaya kelas IV.
5. Media memuat teks penjelasan yang menarik sehingga mampu menstimulasi minat membaca siswa.
6. Media memuat gambar-gambar menarik berkaitan dengan alat musik yang ada di setiap kabupaten/kota di Bali.
7. Media berisikan gambar yang dapat *discan* untuk menampilkan alat musik khas Bali dalam bentuk *Augmented Reality*.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan produk ini dilakukan dengan menganalisis kebutuhan terlebih dahulu. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV bapak I Putu Candra Adi Sastrawan, S.Pd., media pembelajaran yang digunakan di kelas masih kurang. Selain itu belum ada pengembangan media pembelajaran yang mengintegrasikan budaya lokal untuk membantu meningkatkan literasi budaya siswa.

Berdasarkan keadaan lapangan tersebut, perlu kiranya pengembangan media pembelajaran. Dengan adanya Buku Cerita *Augmented Reality* Budaya Baliku Topik Alat Musik Tradisional diharapkan siswa dapat termotivasi dalam belajar sehingga mampu meningkatkan literasi budaya siswa.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Dalam penelitian pengembangan buku cerita *Augmented Reality* Budaya Baliku memiliki beberapa asumsi sebagai berikut.

1. Kondisi jaringan internet di SD Negeri 3 Baluk baik dan stabil.
2. Siswa kelas IV sudah menguasai penggunaan perangkat *smartphone*.
3. Siswa mampu belajar secara mandiri.
4. Siswa sudah mampu membaca dengan lancar.

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

1. Konten buku cerita *Augmented Reality* Budaya Baliku ini dikembangkan berdasarkan materi pelajaran siswa kelas IV SD, sehingga konten media dan isi media yang dikembangkan diperuntukkan untuk siswa kelas IV SD.

2. Materi yang dikembangkan hanya materi alat musik tradisional khas setiap kabupaten di Bali.
3. Penggunaan buku cerita *Augmented Reality* Budaya Baliku ini menggunakan perangkat *smartphone* dengan koneksi internet yang stabil.

1.10 Definisi Istilah

Untuk memberikan pemahaman yang sama terhadap beberapa istilah yang terdapat dalam rumusan judul pengembangan ini, perlu diberikan batasan atau definisi istilah sebagai berikut.

1. Pengembangan adalah proses yang tersistem yang bertujuan untuk melakukan analisa pengembangan suatu sistem agar dapat memenuhi kebutuhan.
2. Media Pembelajaran adalah suatu alat yang digunakan sebagai perantara dalam menyampaikan pesan kepada siswa dalam proses pembelajaran.
3. *Augmented reality* adalah teknologi yang menggabungkan objek dua dan tiga dimensi pada dunia maya lalu diproyeksikan terhadap dunia nyata.
4. Materi Indonesiaku Kaya Budaya merupakan salah satu materi pada mata pelajaran IPAS muatan ilmu pengetahuan sosial pada kelas IV sekolah dasar.