

**PENGEMBANGAN BUKU CERITA *AUGMENTED REALITY* BUDAYA
BALIKU TOPIK ALAT MUSIK TRADISIONAL PADA MATERI
INDONESIA KAYA BUDAYA UNTUK MENINGKATKAN LITERASI
BUDAYA SISWA KELAS IV SD**

Oleh

Luh Dian Ananta Udianti, NIM 2011031028

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan (1) rancang bangun Buku Cerita *Augmented Reality* Budaya Baliku, (2) validitas Buku Cerita *Augmented Reality* Budaya, (3) kepraktisan produk Buku Cerita *Augmented Reality* Budaya Baliku, dan (4) efektivitas produk Buku Cerita *Augmented Reality* Budaya Baliku topik alat musik tradisional pada materi indonesia kaya budaya untuk meningkatkan literasi budaya siswa kelas IV SD. Penelitian ini adalah penelitian pengembangan menggunakan model pengembangan ADDIE, pengumpulan data menggunakan metode kuesioner dan tes. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kuantitatif dan analisis statistik inferensial uji-t berkolerasi. Hasil penelitian pengembangan ini berupa (1) Rancang bangun media Buku Cerita *Augmented Reality* Budaya Baliku yang menghasilkan Buku Cerita *Augmented Reality* Budaya Baliku dalam bentuk cetak dengan kertas *Artpapper* ukuran A5 yang memuat materi tentang alat musik tradisional khas Bali yang dilengkapi dengan *QR Code* yang dapat di *scan* menggunakan *Google lens* (2) Media Buku Cerita *Augmented Reality* Budaya Baliku dinyatakan layak berdasarkan hasil penilaian uji ahli isi/materi pembelajaran sebesar 0,97 (sangat baik), uji ahli media pembelajaran sebesar 0,88 (sangat baik) (3) Media Buku Cerita *Augmented Reality* Budaya Baliku dinyatakan praktis berdasarkan hasil penilaian uji coba siswa sebesar 3,81 (sangat baik) dan uji coba guru sebesar 3,9 (sangat baik), dan (4) efektivitas penggunaan media Buku Cerita *Augmented Reality* Budaya Baliku topik alat musik tradisional pada materi indonesia kaya budaya dapat meningkatkan literasi budaya siswa kelas IV SD Negeri 3 Baluk (nilai $t_{hitung} = 10,31$ dan signifikansi $< 0,05$).

Kata Kunci: pengembangan, *Augmented Reality*, buku cerita

**PENGEMBANGAN BUKU CERITA AUGMENTED REALITY BUDAYA
BALIKU TOPIK ALAT MUSIK TRADISIONAL PADA MATERI
INDONESIA KAYA BUDAYA UNTUK MENINGKATKAN LITERASI
BUDAYA SISWA KELAS IV SD**

Oleh

Luh Dian Ananta Udianti, NIM 2011031028

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

ABSTRACT

This study aims to describe (1) the design of the Baliku Cultural Augmented Reality Storybook, (2) the validity of the Cultural Augmented Reality Storybook, (3) the practicality of the Baliku Cultural Augmented Reality Storybook product, and (4) the effectiveness of the Baliku Cultural Augmented Reality Storybook product on the topic of traditional musical instruments on the material of my rich culture to improve the cultural literacy of grade IV elementary school students. This research is a development research using the ADDIE development model, data collection using questionnaire and test methods. The data analysis technique used is quantitative descriptive analysis and inferential statistical analysis of correlated t-test. The results of this development research in the form of (1) Designing media Augmented Reality Storybook Baliku Culture which produces Baliku Culture Augmented Reality Storybook in printed form with A5 size Artpapper paper containing material about traditional Balinese musical instruments equipped with QR Code that can be scanned using Google lens (2) Media Augmented Reality Storybook Baliku Culture is declared feasible based on the results of the assessment of content / learning material expert test of 0.97 (very good), (3) Baliku Culture Augmented Reality Storybook Media is declared practical based on the results of the assessment of student trials of 3.81 (very good) and teacher trials of 3.9 (very good), and (4) the effectiveness of the use of Baliku Culture Augmented Reality Storybook media on the topic of traditional musical instruments on the material of my rich culture can improve the cultural literacy of fourth grade students of SD Negeri 3 Baluk (t_{count} value = 10.31 and significance <0.05).

Kata Kunci: *development, Augmented Reality, storybook*