

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

SKRIPSI

**Diajukan kepada
Universitas Pendidikan Ganesha
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam Menyelesaikan
Program Sarjana Pendidikan**

**Oleh
Ketut Lina Susanti
NIM 2011031214**

**JURUSAN PENDIDIKAN DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
SINGARAJA**

2024

SKRIPSI
DIAJUKAN UNTUK MELENGKAPI TUGAS DAN
MEMENUHI SYARAT-SYARAT UNTUK MENCAPAI
GELAR SARJANA PENDIDIKAN

Menyetujui

Pembimbing I,

Pembimbing II,



Dr. I Gede Margunayasa, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198504022009121009



Dr. Ni Wayan Rati, S.Pd., M.Pd.
NIP. 197612142009122002

Skripsi oleh Ketut Lina Susanti
telah dipertahankan di depan dewan penguji
pada tanggal 20 Februari 2024

Dewan Penguji,



Dr. Putu Nanci Reastini, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198604272009122003

(Ketua)



Dr. Gede Wira Bayu, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198403272015041001

(Anggota)



Dr. I Gede Margunayasa, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198504022009121009

(Anggota)



Dr. Ni Wayan Rati, S.Pd., M.Pd.
NIP. 197612142009122002

(Anggota)

Universitas Pendidikan Ganesha
Guna memenuhi syarat-syarat untuk mencapai gelar sarjana pendidikan

Pada:

Hari : Selasa
Tanggal : 20 Februari 2024

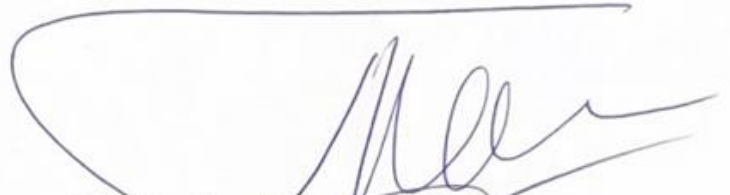
Mengetahui:

Ketua Ujian,

Sekretaris Ujian,





Prof. Dr. Kadek Suranata, S.Pd., M.Pd.,Kons.
NIP 19820816 200812 1 002



Dr. Putu Nanci Riastini, S.Pd.,M.Pd.
NIP 19860427 200912 2 003

Mengesahkan:
Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan



Prof. Dr. I Wayan Widiana, S.Pd., M.Pd.
NIP 19850705 201012 1 007

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa karya tulis yang berjudul "Pengembangan Buku Cerita Augmented Reality Budaya Baliku untuk Meningkatkan Literasi Budaya Siswa Kelas IV SD pada Materi Indonesiaku Kaya Budaya" beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan dan pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko/sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila kemudian ditemukan adanya pelanggaran atas etika keilmuan dalam karya saya ini atau ada klaim terhadap keaslian karya saya ini.

Singaraja, 10 Februari 2024

Yang membuat pernyataan,

A 10,000 Indonesian Rupiah stamp with a signature over it. The stamp features the Garuda Pancasila emblem and the text "10.000", "METERAI TEMPORER", and "REPUBLIK INDONESIA". The signature is written in blue ink over the stamp.

Ketut Lina Susanti

PRAKATA

Puji syukur kehadapan Tuhan Yang Maha Esa karena berkat rahmat-Nya, skripsi berjudul **Pengembangan Buku Cerita *Augmented Reality* Budaya Baliku untuk Meningkatkan Literasi Budaya Siswa Kelas IV SD pada Materi Indonesiaku Kaya Budaya** dapat terselesaikan. Skripsi ini disusun guna memenuhi persyaratan mencapai gelar sarjana pendidikan di Universitas Pendidikan Ganesha.

Dalam menyelesaikan skripsi ini, tentu mendapat banyak bantuan baik berupa moral maupun material dari berbagai pihak. Untuk itu, dalam kesempatan ini ucapan terima kasih disampaikan kepada:

1. Prof. Dr. I Wayan Lasmawan, M.Pd., selaku Rektor Universitas Pendidikan Ganesha beserta stafnya atas kebijakan dan fasilitas serta program-program yang dilaksanakan di UNDIKSHA sehingga penulis dapat menyelesaikan studi dan skripsi ini sesuai rencana.
2. Prof. Dr. I Wayan Widiani, S.Pd., M.Pd., selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan atas motivasi dan fasilitas yang diberikan sehingga penulis bisa menyelesaikan studi sesuai dengan rencana.
3. Dr. I Gede Astawan, S.Pd., M. Pd., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Dasar atas motivasi yang diberikan dalam penyelesaian skripsi ini.
4. Dr. Putu Nanci Riastini, S.Pd., M.Pd., selaku Ketua Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar atas motivasi yang diberikan dalam penyelesaian skripsi ini.
5. Dr. I Gede Margunayasa, S.Pd., M.Pd., selaku Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, dan motivasi penulis dalam penyelesaian skripsi ini.
6. Dr. Ni Wayan Rati, S.Pd., M.Pd., selaku Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, dan motivasi penulis dalam penyelesaian skripsi ini.
7. Prof. Dr. I Made Tegeh, S.Pd., M.Pd., selaku dosen ahli/pakar yang telah memberikan motivasi dan arahan untuk penyempurnaan instrumen dan produk yang sangat bermanfaat bagi penyusunan skripsi ini.
8. I Kadek Edi Yudiana, S.Pd., M.Pd., selaku dosen uji ahli/pakar yang telah memberikan motivasi dan arahan untuk penyempurnaan instrumen dan produk yang sangat bermanfaat bagi penyusunan skripsi ini.

9. Dr. Basilius Redan Werang, S.S., S.Sos., JCL., selaku dosen ahli/pakar yang telah memberikan motivasi dan arahan untuk penyempurnaan produk bagi penyusunan skripsi ini.
10. Dr. Putu Nanci Riastini, S.Pd., M.Pd. dan Dr. Gede Wira Bayu, S.Pd., M.Pd., selaku dosen penguji yang telah memberikan masukan dan saran untuk menyempurnakan penyusunan skripsi ini.
11. Komang Devi Noviyani, S.Pd. SD, selaku Plt. Kepala SD N 1 Pangkungparuk yang telah mengizinkan melakukan penelitian.
12. Putu Yuditia Riani, S.Pd., selaku Guru Kelas IV SD N 1 Pangkungparuk yang telah bersedia membantu dalam proses penelitian di kelas.
13. Putu Sutartana, S.Pd., selaku Kepala SD N 3 Pangkungparuk yang telah mengizinkan melakukan penelitian.
14. Luh Sri Marleni, S.Pd. SD, selaku Guru Kelas IV SD N 3 Pangkungparuk yang telah bersedia menjadi responden praktisi produk buku cerita *Augmented Reality* Budaya Baliku.
15. Nyoman Ngetis dan Luh Astrini, selaku orang tua yang tidak henti memberikan doa, biaya dan motivasi dalam penyelesaian skripsi ini. I Nyoman Susanto Dedi Astrawan dan Komang Devi Noviyani, selaku kakak yang selalu memberikan doa, biaya dan motivasi dalam penyelesaian skripsi ini.
16. Teman-teman yang selalu memberikan bantuan dan motivasi dalam penyelesaian skripsi ini.

Disadari bahwa yang tersaji dalam skripsi ini masih jauh dari sempurna karena keterbatasan kemampuan yang dimiliki. Diharapkan skripsi ini bermanfaat dalam dunia pendidikan khususnya dalam pengembangan buku cerita berbasis *augmented reality*.

Singaraja, 10 Februari 2024

Penulis

DAFTAR ISI

	HALAMAN
SAMPUL	
LOGO	
HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
LEMBAR PERSETUJUAN PENGUJI	iii
ABSTRAK.....	v
PRAKATA.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	9
1.3 Pembatasan Masalah	11
1.4 Rumusan Masalah Penelitian	11
1.5 Tujuan Penelitian	12
1.6 Manfaat Hasil Penelitian.....	13
1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan	14

1.8 Pentingnya Pengembangan	15
1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	16
1.10 Definisi Istilah	18
BAB II KAJIAN PUSTAKA	20
2.1 Kajian Teori	20
2.1.1 Validitas	20
2.1.2 Reliabilitas	21
2.1.3 Kepraktisan	22
2.1.4 Efektivitas	23
2.1.5 Literasi Budaya	23
2.1.6 Etnopedagogi	27
2.1.7 Kurikulum Merdeka	29
2.1.8 Budaya Indonesia	31
2.1.9 Budaya Lokal	32
2.1.10 Teori Kognitif Piaget	53
2.1.11 Definisi Cerita	55
2.1.12 Buku dan Jenis-Jenis Buku	56
2.1.13 Augmented Reality	59
2.1.14 Buku Cerita Augmented Reality Budaya Baliku	61
2.2 Kajian Penelitian yang Relevan	63
2.3 Kerangka Berpikir	65
2.4 Perumusan Hipotesis	67
BAB III METODE PENELITIAN	69
3.1 Metode Penelitian	69
3.1.1 Rancangan dan Prosedur Pengembangan	69

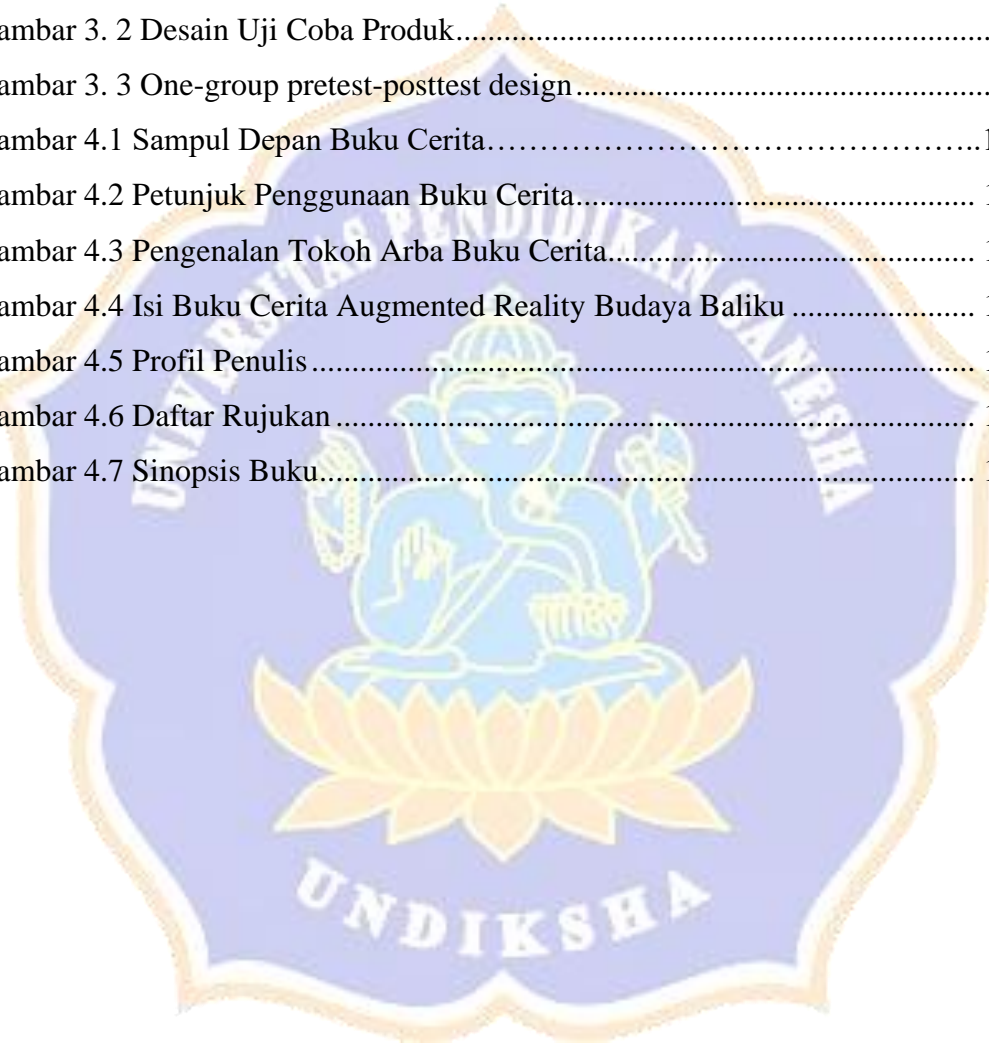
3.1.2	Prosedur Penelitian Pengembangan	70
3.2	Subjek dan Objek Penelitian	78
3.3	Metode dan Instrumen Pengumpulan Data	79
3.3.1	Metode Pengumpulan Data	79
3.3.2	Instrumen Pengumpulan Data	81
3.4	Metode Analisis Data.....	95
3.4.1	Uji Validasi Produk	95
3.4.2	Uji Kepraktisan Produk	96
3.4.3	Uji Efektivitas Produk	98
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		101
4.1	Hasil Penelitian	101
4.1.1	Hasil Rancang Bangun Buku Cerita	102
4.1.2	Hasil Uji Validitas Buku Cerita	110
4.1.3	Hasil Uji Kepraktisan Buku	113
4.1.4	Hasil Uji Efektivitas Buku Cerita	114
4.2	Pembahasan Hasil Penelitian	116
4.3	Implikasi Penelitian	120
BAB V PENUTUP		124
5.1	Rangkuman	124
5.2	Simpulan	126
5.3	Saran	128
DAFTAR RUJUKAN.....		129
LAMPIRAN.....		145

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 Kisi-kisi Buku Cerita Augmented Reality Budaya Baliku	63
Tabel 3.1 Metode Pengumpulan Data.....	81
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Ahli Media.....	82
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Ahli Materi	83
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Uji Respon Praktisi.....	84
Tabel 3. 5 Kisi-Kisi Uji Respon Siswa	85
Tabel 3. 6 Kisi-kisi instrumen kemampuan literasi budaya.....	85
Tabel 3. 7 Perhitungan Validitas Isi Gregory.....	87
Tabel 3.8 Kriteria Koefisien Validitas Isi	88
Tabel 3.9 Hasil Uji Validitas Instrumen Ahli Media	89
Tabel 3.10 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Ahli Media	90
Tabel 3.11 Hasil Uji Validitas Instrumen Ahli Materi.....	90
Tabel 3.12 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Ahli Materi.....	91
Tabel 3.13 Hasil Uji Validitas Instrumen Respon Praktisi	91
Tabel 3.14 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Respon Praktisi	92
Tabel 3.15 Hasil Uji Validitas Instrumen Respon Siswa.....	93
Tabel 3.16 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Respon Siswa.....	93
Tabel 3.17 Hasil Uji Validitas Instrumen Kemampuan Literasi Budaya.....	94
Tabel 3.18 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Kemampuan Literasi Budaya.....	94
Tabel 3.19 Konversi Indeks Validitas Aiken	96
Tabel 3.20 Konversi Skala Lima.....	97
Tabel 4. 1 Hasil Uji Validitas Media oleh Ahli Media.....	111
Tabel 4. 2 Hasil Uji Validitas Media oleh Ahli Materi.....	112
Tabel 4.3 Hasil Penarikan Respon Guru	113
Tabel 4.4 Hasil Penarikan Respon Siswa.....	113

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Sintesis Aspek-Aspek Lietrasi Budaya	27
Gambar 2. 2 Kerangka Berpikir Pengembangan Buku Cerita	67
Gambar 3.1 Prosedur Pengembangan Model ADDIE.....	70
Gambar 3. 2 Desain Uji Coba Produk.....	75
Gambar 3. 3 One-group pretest-posttest design.....	77
Gambar 4.1 Sampul Depan Buku Cerita.....	105
Gambar 4.2 Petunjuk Penggunaan Buku Cerita.....	106
Gambar 4.3 Pengenalan Tokoh Arba Buku Cerita.....	107
Gambar 4.4 Isi Buku Cerita Augmented Reality Budaya Baliku	108
Gambar 4.5 Profil Penulis	109
Gambar 4.6 Daftar Rujukan	109
Gambar 4.7 Sinopsis Buku.....	110



DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Surat Pengantar Observasi.....	144
Lampiran 2. Surat Balasan Pihak Sekolah	145
Lampiran 3. Surat Pengantar Uji Instrumen	148
Lampiran 4. Surat Pernyataan Uji Instrumen.....	150
Lampiran 5. Surat Pengantar Uji Produk	152
Lampiran 6. Surat Pernyataan Uji Produk	158
Lampiran 7. Surat Pengantar Penelitian.....	164
Lampiran 8. Hasil Observasi dan Wawancara	165
Lampiran 9. <i>Storyboard</i> Buku Cerita <i>Augmented Reality</i> Budaya Baliku.....	169
Lampiran 10. Hasil Uji Validitas Isi Instrumen.....	172
Lampiran 11. Hasil Uji Validitas Media.....	177
Lampiran 12. Hasil Penarikan Respons Guru	181
Lampiran 13. Hasil Penarikan Respons Siswa.....	183
Lampiran 14. Hasil <i>Pretest</i>	184
Lampiran 15. Hasil <i>Posttest</i>	185
Lampiran 16. Hasil Perhitungan Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen.....	186
Lampiran 17. Hasil Perhitungan Uji Validitas Isi Media.....	191
Lampiran 18. Hasil Analisis Kepraktisan	193
Lampiran 19. Hasil Perhitungan Uji efektivitas.....	196
Lampiran 20. Dokumentasi Penelitian.....	199