

**BALIKU UNTUK MENINGKATKAN LITERASI BUDAYA SISWA KELAS  
IV SD PADA MATERI INDONESIA KAYA BUDAYA**

Oleh

**Ketut Lina Susanti, NIM 2011031214**

**Jurusan Pendidikan Dasar**

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan buku cerita “*Augmented Reality* Budaya Baliku” untuk meningkatkan kemampuan literasi budaya siswa kelas IV SD yang teruji validitas, kepraktisan, dan keefektivannya. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang menggunakan metode non-tes, *rating scale*, dan kuesioner/angket. Hasil penelitian pengembangan ini berupa (1) buku cerita *Augmented Reality* Budaya Baliku dalam bentuk cetak yang memuat konten budaya lokal Bali dan memuat teknologi AR pada bagian peta pulau Bali (2) buku cerita *Augmented Reality* Budaya Baliku dinyatakan layak berdasarkan hasil penilaian uji ahli media pembelajaran sebesar 0,98 dengan kualifikasi sangat baik, dan uji ahli isi/materi pembelajaran sebesar 0,97 dengan kualifikasi sangat baik (3) buku cerita *Augmented Reality* Budaya Baliku dinyatakan praktis berdasarkan hasil penilaian uji coba oleh pengguna, dengan rincian hasil uji coba oleh guru sebesar 90% (sangat baik) dan hasil uji coba oleh siswa sebesar 90,78% (sangat baik), dan (4) efektivitas penggunaan buku cerita *Augmented Reality* Budaya Baliku pada materi Indonesia Kaya Budaya mampu meningkatkan kemampuan literasi budaya siswa kelas IV SD Negeri 1 Pangkungparuk. Berdasarkan nilai uji-t sebesar 0,00. Hasil tersebut menunjukkan bahwa nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 (taraf signifikansi 5%).

**Kata Kunci:** buku cerita, *Augmented Reality*, literasi budaya.

### **Abstract**

*This research aims to produce a storybook "Augmented Reality Baliku Culture" to improve the cultural literacy skills of fourth grade elementary school students whose validity, practicality and effectiveness have been tested. This research is development research that uses non-test methods, rating scales, and questionnaires. The results of this development research are (1) the Baliku Culture Augmented Reality storybook in printed form which contains local Balinese cultural content and contains AR technology on the map of the island of Bali (2) the Baliku Culture Augmented Reality storybook was declared feasible based on the results of the learning media expert test assessment of 0.98 with very good qualifications, and the content/learning material expert test of 0.97 with very good qualifications (3) the Baliku Culture Augmented Reality storybook was declared practical based on the results of trial assessments by users, with details of trial results by teachers amounted to 90% (very good) and the results of the trial by students were 90.78% (very good), and (4) the effectiveness of using the Baliku Culture Augmented Reality storybook in Indonesiaku Rich Culture material was able to improve the cultural literacy skills of fourth grade students at State Elementary Schools. 1 Pangkungparuk. Based on the t-test value of 0.00. These results show that the significance value is smaller than 0.05 (5% significance level).*

*Keywords: story books, Augmented Reality, cultural literacy.*

