

BAB I

PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang

Pendidikan karakter saat ini menjadi perhatian penuh yang digencarkan oleh pemerintah sebagai program dalam pendidikan nasional. Pendidikan karakter merupakan usaha yang diambil untuk membangun karakter siswa yang berbudaya dan cinta tanah air. Menurut Sholekah (2020), pendidikan karakter merupakan upaya yang dilakukan untuk membantu seseorang agar dapat memahami, menyimak, dan menerapkan nilai-nilai moral disekitarnya. Pengertian tersebut menyatakan adanya proses perkembangan mulai dari pengetahuan (moral knowing), perasaan (moral feeling), dan tindakan (moral action), serta memberikan landasan dalam membangun pendidikan karakter yang selaras dan menyeluruh. Pendidikan karakter menjadi penting dilakukan sebab mampu menanamkan nilai-nilai luhur pada siswa, sehingga membangun pribadi siswa yang bijaksana (toleran) terhadap keberagaman yang ada disekitarnya. Hal ini sejalan dengan tujuan Pendidikan dalam mengembangkan kemampuan dan watak siswa untuk melakukan adaptasi dan interaksi sosial dengan lingkungan disekitarnya. Sesuai dengan bunyi Pasal 3 UU Sisdiknas Tahun 2003 bahwa, Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermanfaat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu,

cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Pendidikan karakter dapat diwujudkan melalui kegiatan pembelajaran berbasis literasi budaya. Kegiatan pembelajaran di sekolah yang melibatkan berbagai individu dengan latar belakang yang berbeda-beda, memudahkan penerapan literasi budaya di dalam kegiatan pembelajaran. Sebab literasi budaya adalah kemampuan untuk memahami dan bersikap terhadap kebudayaan disekitarnya sebagai bagian dari budaya dan identitasnya masing-masing (Pratiwi & Asyarotin, 2019). Kegiatan literasi budaya dapat diterapkan dengan baik di dalam pembelajaran untuk membangun dan membentuk karakter seseorang langsung dari keberagaman budaya yang ada disekitarnya. Melalui kegiatan literasi budaya mengajak siswa untuk memahami, menghormati, menghargai, serta melindungi kebudayaan disekitarnya.

Literasi budaya bertujuan untuk membuat para siswa saling memahami keberagaman budaya yang ada sebagai bentuk cinta terhadap bangsa dan negaranya (Pujiatna, 2021). Pembelajaran literasi budaya juga bertujuan untuk mengembangkan atau membangun pemahaman siswa mengenai budaya dan ikut serta melestarikan budaya sebagai landasan karakter bangsa (Triwardhani et al., 2023). Literasi budaya memiliki tujuan untuk mengenalkan budaya dan belajar untuk menghargai keberagaman yang ada serta ikut serta dalam melestarikan budaya sebagai identitas diri dan bangsa.

Pelaksanaan literasi budaya memberikan dampak yang baik dalam membangun karakteristik siswa. Namun, masih terdapat hambatan terhadap literasi budaya. Berdasarkan hasil survei *Programme for International Student Assessment* (PISA) menunjukkan kemampuan literasi membaca di Indonesia tergolong sangat rendah. Hal tersebut terlihat dari peringkat Indonesia yang menduduki posisi ke 69 dari 76 negara yang diteliti (Murti & Handayani, 2022). Tentunya kemampuan literasi membaca yang masih terbilang rendah berdampak terhadap kemampuan literasi budaya, akibat dari ketidak mampuan dalam menyerap informasi. Rendahnya literasi budaya di Indonesia dibuktikan pula dengan masih maraknya kasus diskriminasi antar ras dan etnis (Adrian et al., 2021). Survei yang dilakukan Komnas HAM Republik Indonesia (2018), menunjukkan bahwa potensi diskriminasi ras dan etnis sangatlah tinggi. Hingga pada penghujung tahun 2022 pelanggaran HAM di Indonesia masih banyak terjadi, tercatat sebanyak 3.091 pengaduan dari masyarakat terkait dugaan pelanggaran HAM. Jumlah itu meningkat 13,26% dibandingkan pada tahun sebelumnya sebanyak 2.729 pengaduan (Komnas HAM, 2022). Rendahnya literasi budaya di Indonesia disebabkan pula oleh pengaruh kemajuan teknologi, yang memudahkan masuknya pengaruh budaya asing ke Indonesia (Irmania et al., 2021).

Permasalahan terkait dengan rendahnya literasi budaya ditemukan pula pada kelas IV siswa di SD N 1 Pangkungparuk, Kecamatan Seririt, Kabupaten Buleleng. Hasil observasi yang dilaksanakan pada tanggal 25 Agustus 2023 di SD Negeri 1 Pangkungparuk ditemukan berbagai permasalahan, diantaranya 1) Kemampuan mengenali, memahami, menafsirkan,

mencipta, mengkomputasi, dan mengomunikasikan informasi beberapa siswa masih terbilang rendah. 2) Siswa masih belum mengetahui dan memahami budaya dan nilai-nilai moral dari lingkungan sekitarnya akibat minimnya informasi dan sumber belajar mengenai budaya sekitar. 3) Kurangnya dukungan dari lingkungan keluarga (orangtua siswa) dalam mengembangkan kemampuan literasi siswa, karena kurangnya waktu dan pengetahuan orang tua untuk mengajarkan kegiatan literasi. 4) Siswa kurang memahami penggunaan Bahasa daerah (Bahasa Bali) yang baik dengan teman sebaya. Hasil observasi menunjukkan 11 siswa dari 19 siswa masih sering menggunakan bahasa daerah yang kasar dengan teman sebayanya, yang mana kebiasaan tidak baik tersebut didominasi dilakukan oleh anak laki-laki. 5) Siswa membedakan teman berdasarkan *gender*, yang mana jika para siswa diberikan kebebasan memilih kelompok belajar para siswa cenderung membentuk kelompok belajar berdasarkan *gender*-nya. Data hasil observasi menunjukkan seluruh siswa baik laki-laki maupun perempuan sering cenderung memilih kelompok belajar berdasarkan jenis kelaminnya. 6) Siswa sering melakukan *bulliyng*, dengan cara mengejek teman yang berbeda kemampuan dan fisik darinya. Terdapat 2 orang siswa yang sering mendapatkan tindakan *bulliyng* dari teman sekelasnya, akibat perbedaan kemampuan kognitif yang dimiliki. Sering kali kedua anak tersebut jarang diterima dalam kelompok belajar. Selain itu terdapat 5 orang siswa laki-laki yang sering menjadikan kondisi fisik temannya sebagai bahan lelucon yang mengarah pada tindakan *bulliyng*. Hal tersebut menunjukkan kurangnya kemampuan siswa dalam memahami kebudayaan dan kebiasaan disekitar

akibat rendahnya kemampuan literasi serta kurangnya dukungan lingkungan terdekat mengakibatkan adanya sikap intoleransi antar siswa. Adanya masalah intoleransi dan rendahnya pengetahuan siswa mengenai budaya sekitar menunjukkan bahwa siswa di SD Negeri 1 Pangkungparuk, Kecamatan Seririt, Kabupaten Buleleng memiliki literasi budaya yang rendah.

Kegiatan wawancara yang dilakukan bersama guru wali kelas IV di SD Negeri 1 Pangkungparuk, mengenai penyebab hal tersebut terjadi, yaitu

- 1) Minimnya sumber belajar penunjang kegiatan pembelajaran seperti media pembelajaran berbasis literasi budaya;
- 2) Kegiatan pembelajaran yang dilakukan didominasi oleh guru dengan penggunaan metode ceramah;
- 3) Guru belum pernah mengintegrasikan unsur budaya sekitar dalam kegiatan pembelajaran sebab minimnya informasi sekitar;
- 4) Minimnya buku dan bahan ajar yang memuat budaya sekitar (Bali); dan
- 5) Guru masih melakukan penyesuaian terhadap kurikulum yang mulai diberlakukan di sekolah (Kurikulum Merdeka).

Studi Pustaka juga dilakukan untuk mengkaji ketersediaan buku pelajaran dan buku penunjang berbasis budaya di SD Negeri 1 Pangkungparuk. Dari studi pustaka yang dilakukan ditemukan bahwa buku pelajaran pegangan siswa dan guru masih minim dalam memuat informasi budaya sekitar (budaya lokal). Hanya beberapa buku pelajaran yang memuat mengenai literasi budaya, salah satunya pada buku pelajaran IPAS siswa kelas IV materi Indonesiaku Kaya Budaya berkaitan dengan budaya disekitarku. Pada buku dan materi tersebut tidak dikembangkan secara

mendalam mengenai budaya lokal sekitar siswa. Hal ini membuat guru keterbatasan dalam memberikan pemahaman kepada siswa berkaitan dengan literasi budaya lokal. Buku-buku cerita berkaitan dengan literasi budaya juga masih sangat minim mengangkat kebudayaan lokal, kebanyakan dari buku-buku cerita tersebut memuat budaya luar, sains, dan fenomena alam. Padahal buku cerita berbasis budaya diperlukan dalam menunjang kegiatan pembelajaran dalam mengenal dan melestarikan budaya (Ningsih, 2021). Keterbatasan materi literasi budaya di dalam buku pelajaran dan buku penunjang (buku cerita, ensiklopedia, dll.) menjadi salah satu penghambat kegiatan literasi budaya di dalam kegiatan pembelajaran.

Upaya yang dilakukan dalam penelitian ini, yaitu dengan mengadakan media pembelajaran berupa buku cerita sebagai buku penunjang pembelajaran. Pengadaan media pembelajaran yang akan dibuat yaitu buku cerita *Augmented Reality* Budaya Baliku. Buku cerita merupakan media pembelajaran yang dapat membantu guru dalam menyalurkan pesan dalam proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas, efektif, dan efisien (Febrita & Ulfah, 2019). Buku cerita *Augmented Reality* Budaya Baliku ini mengangkat cerita budaya lokal masyarakat Bali yang berkaitan dengan tradisi masyarakat secara turun temurun. Dalam mengembangkan media pembelajaran haruslah tepat sasaran dan tepat guna, yang tentunya perlu disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik siswa serta mengikuti perkembangan teknologi yang ada (Dewantara et al., 2020). Kesesuaian tersebut sangat perlu diperhatikan sehingga pesan yang ingin disampaikan dapat diterima dengan baik oleh siswa.

Buku cerita *Augmented Reality* Budaya Baliku ini disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar, dimana karakteristik siswa sekolah dasar lebih tertarik terhadap media pembelajaran yang interaktif. Media pembelajaran interaktif adalah metode pembelajaran yang memungkinkan komunikasi antara manusia dan teknologi melalui suatu sistem dan insfastruktur, seperti program aplikasi serta pemanfaatan media elektronik sebagai bagian dari metode edukasi (Rosa et al., 2019). Dalam buku cerita *Augmented Reality* Budaya Baliku ini dikembangkan berbasis teknologi *augmented reality*. Teknologi *Augmented Reality* merupakan salah satu media yang bersifat interaktif. *Augmented Reality* atau sering disebut dengan AR bukanlah teknologi yang baru muncul, teknologi ini telah muncul sekitar 40 tahun yang lalu (Ramadhan et al., 2019). AR merupakan perkembangan teknologi yang berupaya untuk menggabungkan dunia nyata dan dunia virtual yang di desain sedemikian rupa melalui pemrogram komputer (Sutresna et al., 2020). Secara umum AR juga dikenal sebagai teknologi multimedia yang dapat menggabungkan satu atau beberapa objek benda maya baik dua dimensi (2D) maupun 3 dimensi (3D) ke dalam lingkungan nyata melalui kamera *Head-Mounted Display* (HMD) (Nita & Pratiwi, 2022). AR memiliki tiga karakteristik, yaitu bersifat interaktif (adanya interaksi antara persepsi pengguna dengan dunia nyata), menurut waktu nyata (*real time*) dan penggabungan antara dunia nyata dengan dunia maya. Cara kerja menggunakan teknologi AR memerlukan kamera komputer atau *smartphone* yang telah diprogram sedemikian rupa, lalu diarahkan ke objek yang telah didesain untuk menampilkan proses menciptakan virtual 2D atau 3D. Media

AR akan memberikan kesan nyata terhadap konsep-konsep abstrak, sehingga siswa memperoleh pengalaman belajar yang nyata dan tidak membosankan (Damayanti & Sulisworo, 2022).

Penggunaan teknologi AR dalam media pembelajaran sangat bermanfaat meningkatkan proses belajar dan minat siswa dalam kegiatan pembelajaran, sebab dalam AR mampu menampilkan media virtual ke dalam media nyata yang dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar dan memproyeksikannya secara nyata dengan melibatkan interaksi antara panca indera siswa dengan teknologi AR (Kanti et al., 2022). Pendapat tersebut didukung oleh hasil penelitian Suciliyana & Rahman (2020), bahwa pembelajaran menggunakan media berbasis AR lebih menarik minat siswa untuk belajar dan lebih efektif sehingga berdampak terhadap hasil belajar siswa, menjadi meningkat dari hasil belajar sebelumnya.

Buku cerita *Augmented Reality* Budaya Baliku berbasis AR diintegrasikan dengan unsur budaya lokal. Pengintegrasian unsur-unsur budaya ke dalam media pembelajaran interaktif dapat menumbuhkan ketertarikan siswa terhadap budaya lokal, sehingga dapat memberikan dampak positif terhadap karakteristik siswa (Tristaningrat et al., 2022). Hal ini sejalan dengan pendapat Andayani et al. (2021), bahwa penerapan aspek budaya penting dikembangkan dan dipadukan dalam proses pembelajaran agar siswa mampu berkembang menjadi individu yang berkarakter. Pengintegrasian budaya dalam proses pembelajaran disebut etnopedagogi (Kurniawati & Gunansyah, 2019). Penerapan etnopedagogi di lingkungan sekolah dasar dapat membuat siswa mengenal, memahami, dan mencintai

kebudaya yang dimilikinya sebagai identitas dirinya (H. L. Rahmawati & Gunansyah, 2021).

Dengan demikian, penelitian ini diarahkan pada pengembangan media pembelajaran yang mengintegrasikan unsur keragaman budaya lokal Bali melalui buku cerita berbasis AR, yang selanjutnya media pembelajaran tersebut disebut dengan buku cerita *Augmented Reality* Budaya Baliku. Buku cerita *Augmented Reality* Budaya Baliku akan memfasilitasi siswa khususnya siswa kelas IV SD dalam mengenal budaya lokal Bali. Selain itu, buku cerita *Augmented Reality* Budaya Baliku akan memberikan siswa pengalaman belajar yang nyata dan memberikan pemahaman terhadap nilai-nilai budaya lokal disekitarnya (Bali).

1.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, diidentifikasi beberapa permasalahan yang muncul, yaitu sebagai berikut.

1. Kemampuan literasi membaca di Indonesia terbilang rendah berdasarkan survei *Programme for International Student Assesment* (PISA), dapat dilihat kemampuan literasi membaca di Indonesia menduduki posisi ke 69 dari 76 negara yang diteliti.
2. Rendahnya literasi budaya di Indonesia dibuktikan dengan masih maraknya kasus diskriminasi antar ras dan etnis.
3. Rendahnya kemampuan literasi budaya di Indonesia disebabkan oleh masih rendahnya kemampuan literasi membaca dan pengaruh kemajuan

teknologi, yang memudahkan masuknya pengaruh budaya asing ke Indonesia.

4. Kemampuan mengenali, memahami, menafsirkan, mencipta, mengkomputasi, dan mengomunikasikan informasi beberapa siswa masih terbilang rendah.
5. Siswa masih belum mengetahui dan memahami budaya dan nilai-nilai moral dari lingkungan sekitarnya.
6. Kurangnya dukungan dari lingkungan keluarga (orangtua siswa) dalam mengembangkan kemampuan literasi siswa.
7. Siswa kurang memahami penggunaan Bahasa daerah (Bahasa Bali) yang baik dengan teman sebaya.
8. Siswa membedakan teman berdasarkan *gender*.
9. Siswa sering melakukan tindakan *bullying* dengan cara mengejek teman yang berbeda kemampuan dan fisik darinya.
10. Minimnya sumber belajar penunjang kegiatan pembelajaran seperti media pembelajaran berbasis budaya lokal.
11. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan didominasi oleh guru dengan penggunaan metode ceramah.
12. Guru belum pernah mengintegrasikan unsur budaya lokal pada media pembelajaran di dalam proses pembelajaran sebab minimnya informasi budaya sekitar.
13. Minimnya buku dan bahan ajar yang memuat budaya lokal.
14. Guru masih melakukan penyesuaian terhadap kurikulum yang mulai diberlakukan di sekolah (Kurikulum Merdeka).

1.2 Pembatasan Masalah

Dari uraian identifikasi permasalahan tersebut, diperlukan pembatasan masalah agar penelitian yang dilaksanakan ini lebih fokus dan proses pemecahan masalah memperoleh hasil yang optimal. Permasalahan yang dipilih pada penelitian ini, yaitu: 1) Minimnya buku dan bahan ajar yang memuat budaya lokal Bali; 2) Kurangnya media pembelajaran berbasis budaya lokal; dan 3) Rendahnya literasi budaya siswa sebab minimnya media pembelajaran berbasis budaya.

1.3 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan pembatasan masalah tersebut, adapun rumusan masalah dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut.

1. Bagaimana rancang bangun produk buku cerita *Augmented Reality* Budaya Baliku untuk siswa kelas IV SD?
2. Bagaimana validitas buku cerita *Augmented Reality* Budaya Baliku untuk siswa kelas IV SD?
3. Bagaimana kepraktisan buku cerita *Augmented Reality* Budaya Baliku untuk siswa kelas IV SD?
4. Bagaimana efektivitas buku cerita *Augmented Reality* Budaya Baliku terhadap kemampuan literasi budaya siswa kelas IV SD?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk menghasilkan produk buku cerita *Augmented Reality* Budaya Baliku bagi siswa kelas IV SD.
2. Untuk menghasilkan buku cerita *Augmented Reality* Budaya Baliku untuk siswa kelas IV SD yang teruji validitasnya.
3. Untuk menghasilkan buku cerita *Augmented Reality* Budaya Baliku untuk siswa kelas IV SD yang teruji kepraktisannya.
4. Untuk menghasilkan buku cerita *Augmented Reality* Budaya Baliku yang teruji efektivitasnya terhadap kemampuan literasi budaya siswa kelas IV SD.

1.5 Manfaat Hasil Penelitian

Terdapat 2 manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini, yaitu manfaat secara teoretis dan manfaat praktis.

1) Manfaat Teoritis

Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber pengetahuan bagi penelitian yang serupa. Hasil penelitian ini juga akan memberikan kontribusi pengetahuan di bidang pendidikan dan memperkaya bahan bacaan peneliti lain, terutamanya dalam pengembangan buku cerita yang terpadu dengan kebudayaan lokal berbasis AR sebagai media pembelajaran.

2) Manfaat Praktis

Manfaat praktis yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagi Siswa

Manfaat penelitian pengembangan buku cerita *Augmented Reality* Budaya Baliku ini bagi siswa, yaitu diharapkan dapat memfasilitasi kegiatan belajar siswa mengenai budaya lokal Bali. Dengan mengajak siswa untuk lebih mengenal, memahami dan bijaksana terhadap keragaman budaya lokal yang ada di sekitarnya (Bali). Selain itu, diharapkan penggunaan buku cerita *Augmented Reality* Budaya Baliku berbasis AR dalam pembelajaran dapat mengenalkan siswa terhadap teknologi AR.

2. Bagi Guru

Manfaat penelitian pengembangan ini untuk guru, diharapkan pengembangan buku cerita *Augmented Reality* Budaya Baliku dapat membantu guru dalam mengintegrasikan budaya lokal di dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, diharapkan pula penelitian ini dapat memotivasi guru dalam menciptakan dan menggunakan media pembelajaran yang interaktif serta terintegrasi terhadap keragaman budaya lokal Bali.

3. Bagi Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan untuk mengembangkan buku cerita atau media pembelajaran, sehingga memperkaya sumber belajar yang bermanfaat untuk meningkatkan mutu Pendidikan di sekolah yang dipimpin.

1.6 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Penelitian ini akan menghasilkan media pembelajaran dalam bentuk buku cerita berbasis AR. Buku ini nantinya dapat digunakan sebagai pelengkap sumber belajar siswa kelas IV pada materi Indonesiaku Kaya Budaya. Spesifikasi rancangan media pembelajaran yang akan dibuat, sebagai berikut.

- 1) Media berupa buku cetak berukuran 19 x 19 cm.
- 2) Menggunakan kertas *art paper* yang terdiri dari 52 halaman.
- 3) Menggunakan huruf jenis *Clarence Two*, *Le Petit Cochon*, *Times New Roman* pada bagian judul dan edisi buku serta menggunakan jenis huruf *Mali* pada bagian isi buku.
- 4) Memuat gambar-gambar menarik berkaitan dengan budaya masyarakat tiap kabupaten di Bali.
- 5) Berisikan teks penjelasan yang membuat siswa lebih aktif dan merangsang siswa gemar membaca.
- 6) Buku cerita pada gambar peta dapat di scan untuk menampilkan isi buku dalam bentuk AR.

- 7) Buku cerita memuat keragaman tradisi masyarakat di Bali dan memuat peta wilayah Bali.
- 8) Buku cerita digunakan sebagai pelengkap sumber belajar berkaitan dengan keragaman budaya di sekitarku pada materi kelas IV Indonesiaku Kaya Budaya.

1.7 Pentingnya Pengembangan

Budaya lokal penting diintegrasikan dalam kegiatan pembelajaran, sebab membantu siswa untuk mengenali dan menanamkan identitas budaya dalam dirinya serta agar siswa dapat beradaptasi dan toleransi terhadap adanya keragaman budaya yang ada disekitarnya (Prihastari & Widyaningrum, 2021). Pengadaan sarana dan prasarana seperti media pembelajaran menjadi salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mempermudah penyampaian pesan dalam proses pembelajaran (Dwi Cahyani et al., 2021). Dalam mengembangkan dan menggunakan media pembelajaran sangat perlu memperhatikan beberapa hal, salah satunya kebutuhan dan karakteristik siswa. Buku cerita berbasis AR merupakan salah satu media pembelajaran berbasis teknologi yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar (Cahyadi, 2019).

Penggunaan AR dalam buku cerita dapat memberikan kesan nyata dan secara *real time* terhadap jalan cerita di dalam buku. Cerita yang diangkat merupakan budaya lokal sebagai upaya mengintegrasikan unsur budaya dalam media pembelajaran. Menumbuhkan perubahan positif pada siswa,

sebab melalui budaya-budaya lokal dalam cerita siswa diajak memahami nilai-nilai moral yang di dalamnya. Oleh sebab itu, pengembangan buku cerita *Augmented Reality* Budaya Baliku sangat penting dikembangkan. Sebab buku cerita *Augmented Reality* Budaya Baliku akan menciptakan situasi belajar yang lebih menarik bagi siswa, sehingga membuat siswa menjadi lebih paham, fokus, dan termotivasi dalam mempelajari keberagaman budaya lokal Bali dan juga nilai-nilai moral di dalamnya.

1.8 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran buku cerita *Augmented Reality* Budaya Baliku untuk meningkatkan kemampuan literasi budaya siswa kelas IV SD didasari oleh beberapa asumsi sebagai berikut.

1. Siswa kelas IV SD Negeri 1 Pangkungparuk, Kecamatan Seririt, Kabupaten Buleleng telah memiliki *smartphone* dan jaringan internet, sehingga dapat mengakses AR yang terdapat pada buku cerita *Augmented Reality* Budaya Baliku.
2. Siswa kelas IV SD Negeri 1 Pangkungparuk, Kecamatan Seririt, Kabupaten Buleleng tertarik dengan sesuatu yang unik berbasis teknologi seperti teknologi *Augmented Reality*.
3. Buku Cerita *Augmented Reality* Budaya Baliku memerlukan *smartphone* dan jaringan internet, untuk mengakses AR pada buku cerita *Augmented Reality* Budaya Baliku.

4. Buku cerita *Augmented Reality* Budaya Baliku memberikan pengalaman yang menarik dan baru dengan mengenalkan budaya lokal berbasis teknologi AR.
5. Buku cerita *Augmented Reality* Budaya Baliku memberikan pengalaman belajar secara interaktif, nyata, dan *real time* sehingga siswa tertarik dalam mempelajari budaya lokal Bali.
6. Buku cerita *Augmented Reality* Budaya Baliku dapat merangsang daya pikir dan imajinasi siswa menjadi nyata melalui teknologi AR pada buku cerita *Augmented Reality* Budaya Baliku.
7. Teknologi AR yang ditampilkan berbentuk visual, audio (2D), dan 3D.

Keterbatasan media pembelajaran buku cerita *Augmented Reality* Budaya Baliku (*Augmented Reality* Budaya Baliku) untuk meningkatkan kemampuan literasi budaya siswa kelas IV SD, yakni sebagai berikut.

1. Pengembangan buku cerita *Augmented Reality* Budaya Baliku hanya didasarkan pada 1) Identifikasi masalah yang berkaitan dengan minimnya media pembelajaran, buku, dan bahan ajar mengenai budaya lokal, 2) Analisis karakteristik siswa, 3) Analisis materi, 4) Analisis tujuan pembelajaran, dan 5) Analisis kebutuhan.
2. Pengembangan produk ini hanya terbatas pada keragaman budaya lokal sekitar siswa, yaitu Bali. Materi lain perlu menyesuaikan apabila dikembangkan dengan media ini.
3. Buku cerita *Augmented Reality* Budaya Baliku yang dikembangkan sementara hanya dapat digunakan pada perangkat seperti *smartphone*

(android dan IOS) yang memiliki aplikasi *Assemblr Edu* dan terhubung dengan koneksi internet.

4. Buku cerita *Augmented Reality* Budaya Baliku hanya dapat diaplikasikan pada pembelajaran yang berkaitan dengan keragaman budaya lokal Bali.

1.9 Definisi Istilah

Untuk meminimalisir kekeliruan terhadap istilah-istilah yang terdapat pada penelitian ini, maka diperlukan batasan-batasan istilah. Adapun istilah-istilah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Penelitian pengembangan merupakan penelitian yang menghasilkan produk atau menyempurnakan produk yang sudah ada.
2. Buku cerita merupakan sebuah media pembelajaran yang dirancang berdasarkan beberapa kumpulan gambar dan teks yang memuat kisah atau cerita yang mengandung pesan atau nilai moral.
3. AR (*Augmented Reality*) adalah teknologi yang dapat menggabungkan satu atau beberapa objek benda maya baik dua dimensi (2D) maupun 3 dimensi (3D) ke dalam lingkungan nyata melalui kamera yang telah diprogram sedemikian rupa.
4. Etnopedagogi adalah pembelajaran berbasis budaya yang digunakan sebagai sumber belajar maupun media pembelajaran.

5. Literasi budaya adalah kecakapan dalam mengenal, memahami, dan mengimplementasikan nilai-nilai budaya di dalam kehidupan sehari-hari
6. Keragaman budaya lokal Bali adalah tradisi masyarakat sekitar yang terjaga secara turun-temurun kemudian menjadi suatu keunikan atau ciri khas yang dimiliki oleh masing-masing daerah kabupaten di Bali.

