

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan Pancasila menjadi mata pelajaran esensial dan wajib diajarkan kepada siswa, terutama di tingkat sekolah dasar. Mata pelajaran ini berperan dalam menanamkan rasa nasionalisme serta membangun toleransi tentang keberagaman budaya yang ada di Indonesia. Pembelajaran ditingkat sekolah dasar tidak hanya berfokus pada penguasaan akademik, tetapi juga pada penguatan karakter dan pemahaman budaya (Wuwur et al., 2023). Salah satu materi penting dalam kurikulum adalah keragaman budaya, yang bertujuan untuk mengenalkan dan menanamkan nilai-nilai kebudayaan kepada siswa sejak dini (Widiastini & Yudiana, 2021). Pada tahap perkembangan operasional konkret, siswa sekolah dasar mulai berpikir secara logis dan memahami konsep nyata, sehingga penanaman nilai-nilai Pancasila sejak dini akan melekat dalam ingatan mereka dan berkembang menjadi pemikiran atau gagasan yang lebih matang di masa depan (Halim, 2022). Sebagai bagian dari upaya menanamkan nilai-nilai Pancasila yaitu budaya dan kebangsaan, kemampuan literasi menjadi aspek krusial yang tidak dapat diabaikan.

Literasi merupakan hal krusial bagi sumber daya manusia di era digital saat ini. Literasi adalah keterampilan yang mencakup aktivitas membaca, berpikir, dan menulis yang dapat meningkatkan kemampuan untuk menafsirkan informasi secara kritis, kreatif, dan bijaksana (Maula & Antara, 2024). Selain itu, kemampuan literasi

merupakan keterampilan mendasar yang dibutuhkan oleh setiap pelajar karena seluruh aspek pendidikan bergantung dengan perkembangan dan kesadaran terhadap literasi, yang mencakup keterampilan berbahasa seperti menyimak, berbicara, membaca, dan menulis (Hidayati et al., 2024).

Melalui kemampuan literasi, seseorang tidak hanya memperoleh ilmu pengetahuan ataupun pengalamannya, tetapi juga dapat menjadikannya sebagai rujukan di masa depan, karena literasi membantu dalam memahami informasi baik secara lisan maupun tertulis (Oktariani & Ekadiansyah, 2020). Salah satu cara untuk menguasai literasi adalah dengan membiasakan diri membaca. Kegiatan membaca dapat memberikan manfaat, seperti menambah wawasan dan memperkaya pengetahuan (Oktariani & Ekadiansyah, 2020). Membiasakan diri membaca tidak cukup hanya dengan rutinitas, tetapi juga harus didasarkan pada minat baca terhadap bahan bacaan yang sesuai.

Minat baca atau *reading interest* merupakan aspek penting yang harus ditanamkan kepada generasi muda sejak dini. Dalam dunia pendidikan, menulis dan membaca merupakan aktivitas wajib bagi siswa, di mana membaca cenderung lebih sering dilakukan, terutama dalam kegiatan pembelajaran (Solahudin et al., 2022). Minat baca merupakan aspek mendasar yang harus dimiliki seseorang, karena sebelum mencapai kemampuan membaca, seseorang perlu memiliki minat membaca (Fahmy et al., 2021). Dalam meningkatkan dan menstimulus minat baca siswa kelas rendah, biasanya dengan menyelipkan kegiatan bermain sambil belajar (Antariani et al., 2021). Menurut Anggraini (2020) minat adalah bentuk ketertarikan atau kesukaan seseorang terhadap sesuatu yang dihadapinya secara alami tanpa

adanya paksaan.

Minat belajar siswa sangat penting dalam proses pembelajaran. Siswa yang tidak memiliki ketertarikan terhadap materi yang dipelajari cenderung kesulitan memahami pelajaran tersebut. Seperti contoh pada peneliti terdahulu yang menguji tentang pengaruh budaya literasi sekolah melalui pemanfaatan sudut baca terhadap minat membaca siswa di sekolah dasar. Penelitian ini menyatakan bahwa minat membaca siswa di sekolah dasar sangat dipengaruhi oleh budaya literasi yang diterapkan di sekolah, khususnya melalui pemanfaatan sudut baca (Pradana, 2020). Semakin sering seseorang membaca buku, semakin luas wawasan dan pemahamannya (Muhaimin et al., 2023). Banyak siswa mengalami krisis minat baca karena media pembelajaran yang tidak memadai dan bahan bacaan yang monoton. Oleh sebab itu, minat baca masih menjadi perhatian khusus dalam dunia pendidikan.

Berdasarkan data dari *United Nations Educational, Scientific, and Cultural Organization* (UNESCO), indeks minat baca siswa di Indonesia tergolong rendah dibandingkan dengan negara lain di Asia Tenggara (Pradana et al., 2024). Berdasarkan hasil *Programme For International Student Assesment* (PISA) tahun 2022 menyatakan bahwa skor literasi membaca siswa Indonesia mengalami penurunan sebanyak 12 poin dari hasil 2018. Hasil tersebut menunjukkan ketertinggalan siswa Indonesia sebanyak 117 poin dari skor rata-rata literasi global. Mirisnya hanya 25,46% siswa Indonesia yang mencapai standar kompetensi minimum membaca dari *Programme For International Student Assesment* PISA (OECD, 2023).

Menanggapi permasalahan tersebut, pemerintah telah melakukan berbagai

upaya, termasuk memperkuat Gerakan Literasi Sekolah yang digagas oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. Salah satu program yang diterapkan dalam upaya ini adalah Gerakan Literasi Sekolah (GLS), yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan literasi siswa dengan mengintegrasikannya ke dalam kurikulum pembelajaran (Aryani & Purnomo, 2023). Pemerintah menetapkan peningkatan literasi membaca sebagai bagian dari sistem pendidikan nasional sebagaimana diatur dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, yang menyatakan bahwa setiap sekolah wajib melaksanakan kegiatan literasi sekurang-kurangnya selama 15 menit (Sukmawati et al., 2023). Namun, terdapat faktor yang menghambat keberhasilan implementasi program GLS di sekolah dasar, salah satu faktornya adalah kurangnya minat siswa dalam membaca (Aryani & Purnomo, 2023).

Fenomena rendahnya literasi membaca di kalangan pelajar turut diperkuat oleh data yang dilansir melalui situs resmi Dinas Pendidikan, Pemuda, dan Olahraga Kabupaten Buleleng. Berdasarkan data tersebut, sekitar 363 siswa tingkat SMP di Kabupaten Buleleng masih mengalami kesulitan membaca dari total 34.000 siswa yang ada (Disdikpora Buleleng, 2025). Menyikapi kondisi tersebut, Pemerintah Kabupaten Buleleng juga telah melakukan skrining terhadap ratusan siswa sekolah dasar pada tanggal 9 Mei 2025. Hasil skrining menunjukkan bahwa sebanyak 842 siswa sekolah dasar, khususnya yang berada di kelas III, IV, V, dan VI, belum mampu menguasai kemampuan dasar membaca, menulis, dan berhitung (Detik Bali, 2025).

Sebagai respon terhadap kondisi rendahnya literasi dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha bekerja sama dengan Dinas

Pendidikan Kabupaten Buleleng merancang program pendampingan untuk siswa yang mengalami keterlambatan dalam kemampuan membaca dan menulis (Bali Portal News, 2025). Program ini bertujuan untuk mengatasi krisis literasi dasar di Kabupaten Buleleng. Kondisi ini menunjukkan bahwa kemampuan literasi dasar yang seharusnya dikuasai sejak jenjang taman kanak-kanak hingga sekolah dasar belum terbentuk dengan baik. Hal ini mengindikasikan bahwa minat dan keterampilan membaca belum mendapatkan perhatian yang memadai sejak dini, sehingga berdampak hingga ke jenjang pendidikan menengah.

Menilik dari permasalahan tersebut, maka dilaksanakan studi pendahuluan di SD Negeri 2 Jinengdalem dengan meminta rekap data kunjungan perpustakaan. Dalam kurun waktu satu minggu, tercatat hanya 2 hingga 4 siswa kelas III yang memanfaatkan fasilitas perpustakaan sekolah, seperti membaca buku dan meminjam buku. Fakta ini juga ditemukan diempat sekolah yang tergabung dalam Gugus Sembilan Gusti, bahwa hanya sekitar 2 hingga 6 siswa kelas III yang memiliki minat baca tinggi.

Temuan tersebut juga diperkuat oleh studi pendahuluan yang dapat dilihat dari hasil observasi dan wawancara dengan wali kelas III di SD Negeri 2 Jinengdalem, Kecamatan Buleleng yang dilaksanakan pada hari Jumat, 12 April 2025. Berdasarkan hasil studi pendahuluan, diperoleh informasi bahwa minat baca siswa kelas III SD Negeri 2 Jinengdalem masih tergolong rendah. Berdasarkan keterangan wali kelas III, dari 19 orang siswa hanya sekitar 2 hingga 6 siswa yang menunjukkan minat baca yang tinggi. Fakta ini juga didukung oleh hasil wawancara dengan wali kelas III dari empat sekolah yang tergabung dalam Gugus Sembilan Gusti, yang dilaksanakan pada tanggal 12 s.d 14 April 2025. Dari empat sekolah

tersebut, tercatat jumlah keseluruhan siswa kelas III sebanyak 101 orang siswa dan sebagian besar siswa kelas III dimasing-masing sekolah tersebut menunjukkan minat baca yang tergolong rendah. Hasil observasi dan wawancara yang dilakukan mengungkap bahwa rendahnya minat baca siswa tampak dari perilaku mereka selama proses pembelajaran berlangsung. Wali kelas III menyampaikan bahwa berdasarkan pengamatannya selama proses pembelajaran di kelas, sebagian besar siswa hanya melihat teks bacaan tanpa benar-benar membacanya. Siswa baru membaca ketika diminta langsung oleh guru. Bahkan, meskipun diawasi, beberapa siswa hanya berpura-pura membaca. Fakta ini diperkuat oleh ketidakmampuan siswa menjelaskan atau memahami isi teks ketika ditanya tentang bacaan yang baru saja mereka baca.

Kendati demikian, para wali siswa kelas III juga menyampaikan bahwa rata-rata sekolah memiliki sarana dan prasarana yang sudah mendukung penggunaan media pembelajaran secara digital. Hal ini dibuktikan dengan adanya *chormebook* dan LCD, namun perangkat tersebut hanya dimanfaatkan saat pelaksanaan Asesmen Nasional Berbasis Komputer (ANBK) dan belum digunakan secara optimal dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari karena terbatasnya waktu dan kemampuan guru dalam merancang media pembelajaran berbasis digital. Kurangnya variasi dalam bahan bacaan serta belum maksimalnya pemanfaatan teknologi yang tersedia menjadi kendala utama dalam proses pembelajaran (Aryani & Purnomo, 2023). Sejalan dengan pentingnya peningkatan kualitas pendidikan, permasalahan ini menjadi faktor krusial yang menyebabkan rendahnya minat baca siswa di kelas III.

Beracuan pada hasil studi pendahuluan, dapat ditarik kesimpulan bahwa

minat baca siswa menunjukkan hasil yang kurang memuaskan. Kesimpulan ini didasarkan pada data rekapitulasi kunjungan ke perpustakaan dan informasi dari wali kelas III, yang menyatakan bahwa sebagian besar siswa kelas III memiliki minat baca yang rendah. Selain itu, guru belum memanfaatkan media pembelajaran secara optimal, sehingga pembelajaran menjadi monoton dan tidak bervariasi. Kondisi tersebut menyebabkan siswa kurang tertarik untuk membaca.

Urgensi penelitian ini terletak pada pentingnya upaya peningkatan minat baca sejak dini sebagai fondasi bagi penguasaan keterampilan literasi. Kemampuan literasi tidak hanya berkaitan dengan membaca semata, tetapi juga berperan penting dalam mengembangkan daya nalar, keterampilan berpikir kritis, dan kemampuan memahami informasi secara menyeluruh (Muhaimin *et al.*, 2023). Rendahnya minat baca, sebagaimana ditunjukkan oleh hasil studi pendahuluan, berdampak pada lemahnya pemahaman siswa terhadap berbagai materi pelajaran karena siswa kurang terbiasa mengeksplorasi pengetahuan melalui kegiatan membaca. Jika kondisi ini tidak segera diatasi, dikhawatirkan akan berpengaruh terhadap pencapaian hasil belajar dan perkembangan kemampuan berpikir kritis siswa dalam jangka panjang. Oleh karena itu, diperlukan kajian lebih lanjut untuk mengidentifikasi faktor-faktor yang memengaruhi rendahnya minat baca dan alternatif solusi yang dikaji.

Fenomena rendahnya minat baca siswa disebabkan oleh dua faktor utama, yakni faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal merupakan hal-hal yang ada dalam diri siswa, sementara faktor eksternal adalah faktor luaran meliputi aspek-aspek seperti lingkungan sekolah, masyarakat sekitar, dan keluarga (Hidayati *et al.*, 2024). Faktor yang memengaruhi rendahnya minat belajar siswa

antara lain adalah media pembelajaran dan bahan bacaan yang kurang menarik, metode pengajaran yang tidak selaras dengan kebutuhan serta gaya belajar siswa, dan rendahnya motivasi serta kebiasaan membaca sejak dini. Hal ini sejalan dengan hasil wawancara yang dilakukan kepada para guru. Mereka menyatakan bahwa kurangnya pemanfaatan media pembelajaran di kelas serta penggunaan bahan bacaan yang monoton membuat siswa merasa bosan dalam mengikuti proses pembelajaran. Selain itu, dalam proses belajar mengajar, guru cenderung menggunakan metode ceramah dan hanya mengandalkan buku paket pelajaran sebagai sumber utama.

Melihat permasalahan dan faktor penyebab permasalahan di atas, hal yang dapat dilakukan untuk menstimulasi minat baca siswa dalam proses pembelajaran ialah dengan memberikan kegiatan pembelajaran yang bervariasi dan bermakna. Sejalan dengan hal tersebut, keberhasilan suatu pembelajaran dapat diciptakan salah satunya dengan ketersediaan media pembelajaran (Ayuni et al., 2023). Untuk meningkatkan stimulasi minat baca siswa, diperlukan media pembelajaran yang mampu mendukung jalannya proses belajar, salah satunya melalui pemanfaatan media digital. Kehadiran media digital dapat membantu proses pembelajaran menjadi lebih sesuai dengan tujuan, kebutuhan, dan minat siswa, sehingga kegiatan belajar yang berlangsung menjadi lebih bermakna (Putri & Ardi, 2021). Perkembangan media digital menuntut guru agar mampu menguasai teknologi yang berkembang pesat sehingga dapat menyesuaikan dengan perkembangan zaman (Widiana, 2022). Oleh karena itu, perlu dikembangkan inovasi media pembelajaran digital untuk menstimulasi minat baca siswa,

Sikola adalah Serial Komik Lokal Anak adalah komik digital atau E-comic

yang digunakan untuk menyampaikan informasi dengan tampilan yang menarik dan unik (Laksmi & Suniasih, 2021). Pemilihan media E-Comic yang diberi nama Sikola dapat menstimulus minat baca siswa karena Sikola menggabungkan elemen-elemen yang menarik, seperti gambar, warna, teks, dan ilustrasi gambar yang menarik, (Aini et al., 2023). Sikola yang dikembangkan dapat dipadukan dengan sentuhan kecanggihan teknologi yaitu *augmented reality* (AR). *Augmented reality* (AR) adalah teknologi yang menampilkan gambar atau objek virtual dua atau tiga dimensi di dunia nyata melalui layar perangkat seperti *smartphone*, *computer*, dan tablet sehingga objek yang dilihat seolah-olah ada ditempat kejadian dan terlihat nyata (Darmawan et al., 2024). Penggunaan kecanggihan teknologi seperti *augmented reality* memberikan pengalaman yang baru dan unik kepada pembaca. Penelitian ini relevan untuk dilakukan karena sudah terdapat beberapa ahli yang telah melaksanakan penelitian serupa.

Temuan penelitian pengembangan media E-comic pembelajaran (Qonitaa et al., 2024) dan temuan penelitian pengembangan media pembelajaran *augmented reality* (AR) (Anggraeni et al., 2024). Penelitian sebelumnya mengenai media E-comic pembelajaran menunjukkan hasil validitas dari ahli materi dengan skor 95%, ahli media 95%, dan ahli bahasa 100%, yang semuanya masuk dalam kategori sangat layak. Respon siswa terhadap media ini juga sangat positif dengan skor 93,94%, menunjukkan tingkat kepraktisan yang tinggi dan penerimaan yang baik. Selain itu, penelitian media pembelajaran berbantuan *augmented reality* (AR) memperoleh validitas dari ahli materi sebesar 92,5%, ahli media 85,5%, dan ahli bahasa 83,5%, serta respon siswa yang sangat positif dengan skor 98%. Hasil-hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa media E-comic maupun media berbasis

augmented reality memiliki tingkat kelayakan dan kepraktisan yang sangat tinggi dalam mendukung pembelajaran. Sehingga pengembangan media pembelajaran yang inovatif akan semakin optimal apalagi jika dikolaborasikan dengan muatan lokal yang relevan dan kontekstual.

Pengembangan media pembelajaran digital yang dikaitkan dengan konten berbasis kearifan lokal, seperti menampilkan artefak sejarah dan budaya dapat menstimulasi minat baca siswa (Hakimah et al., 2024). Selain itu, dengan konten kearifan lokal dapat menumbuhkan rasa ingin tahu siswa dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran serta memperkuat kesadaran akan pelestarian budaya lokal ditengah arus modernisasi (Wardani & Suniasih, 2022). Kearifan lokal adalah kumpulan pengetahuan, keterampilan, dan filosofi yang telah berkembang dan diwariskan secara turun-temurun yang mencakup seperti adat istiadat, tradisi, cerita rakyat yang memiliki nilai-nilai moral dan etika yang tinggi (Jaya et al., 2024). Guna menstimulasi minat baca siswa dapat dilakukan dengan memberikan kegiatan pembelajaran yang bervariasi dengan konten kearifan lokal, salah satunya dengan konten tradisi lokal bali yaitu tradisi “*Megoak-goakkan*” yang diintegrasikan dalam materi keragaman budaya (Purna, 2020). Tradisi ini dipilih karena dekat dengan di lingkungan sekitar siswa, sehingga memunculkan rasa ingin tahu siswa untuk membacanya.

Tradisi “*Megoak-goakan*” adalah permainan rakyat khas Desa Panji, Bali, yang menggambarkan strategi berburu burung goak dalam formasi berbaris, di mana permainan ini tidak hanya berfungsi sebagai hiburan tetapi juga mengandung nilai-nilai kebersamaan, kepemimpinan, dan ketangkasan yang diwariskan secara turun-temurun (Purna, 2020). Tradisi “*Megoak-goakkan*”, sebagai salah satu

permainan tradisional khas Bali, perlu diintegrasikan ke dalam materi keragaman budaya. Melalui integrasi kearifan lokal ke dalam materi pembelajaran, siswa dapat mengenal nilai-nilai kearifan yang terdapat di daerahnya sendiri di tengah keanekaragaman budaya Indonesia (Ngazizah et al., 2022). Materi keragaman budaya yang diintegrasikan tidak hanya menampilkan keberagaman budaya secara umum, tetapi juga menyoroti aspek permainan tradisional dan nilai-nilai budaya yang melekat pada tradisi lokal tersebut. Dengan demikian, harapannya minat baca siswa dapat meningkat karena materi yang disajikan relevan dan unik untuk meningkatkan ketertarikan siswa terhadap bahan bacaan (Jaya et al., 2024).

Oleh karena itu, diperlukan pengembangan inovasi media pembelajaran digital yang mampu menstimulasi minat baca siswa, khususnya melalui materi keragaman budaya yang diintegrasikan dengan tradisi “*Megoak-goakkan*” (Laksmi & Suniasih, 2021). Salah satu media yang tepat untuk dikembangkan adalah media pembelajaran Sikola *augmented reality* berbasis tradisi lokal Bali “*Megoak-goakkan*”.

Kebaruan atau *novelty* penelitian pengembangan Sikola *augmented reality* ini yaitu dikemas dengan nuansa dan konten kearifan lokal berupa tradisi “*Megoak-goakkan*” yang dikaitkan dengan mata pelajaran pada Kurikulum Merdeka yaitu Pendidikan Pancasila, khususnya pada BAB III “Berbeda itu Indah” yang membahas tentang permainan tradisional dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya. Sikola berbasis tradisi lokal Bali “*Megoak-goakkan*” dikaitkan dengan materi keragaman budaya untuk menstimulasi minat baca siswa. Penggabungan media dengan materi ini sesuai dengan karakteristik siswa kelas rendah yang sedang berada pada fase perkembangan operasional konkret (Laksmi & Suniasih,

2021). Pada fase ini, siswa cenderung lebih mudah belajar melalui media pembelajaran dan metode belajar sambil bermain (*learning by playing*). Tradisi “*Megoak-goakkan*” juga dikenal sebagai permainan tradisional yang bersifat menghibur dan mengandung nilai-nilai budaya, sehingga relevan untuk digunakan sebagai bahan ajar yang menarik dan bermakna. Secara tidak langsung, siswa akan belajar tentang kebudayaan yang ada di lingkungan sekitar mereka karena dalam buku siswa, materi keragaman budaya lebih banyak dijelaskan dalam lingkup nasional atau nusantara. Mengaitkan topik pembahasan dengan tradisi lokal berperan penting dalam meningkatkan minat baca siswa, sebab media pembelajaran tersebut mampu mendorong ketertarikan siswa terhadap bahan bacaan yang bervariasi (Jaya et al., 2024).

Menilik dari paparan tersebut, maka dipandang perlu adanya pengembangan media yang dapat menunjang proses pembelajaran guna menstimulasi minat baca siswa dalam proses pembelajaran. Melihat urgensi penelitian untuk menyikapi permasalahan tersebut, maka penting dilakukan penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan Sikola *Augmented Reality* Berbasis Tradisi “*Megoak-goakkan*” Pada Materi Keragaman Budaya Untuk Menstimulasi Minat Baca Kelas III Sekolah Dasar”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan paparan latar belakang permasalahan yang dikemukakan, maka di peroleh identifikasi masalah yang ditemukan dalam penelitian ini sebagai berikut.

- 1) Pemanfaatan sarana dan prasarana sekolah belum maksimal karena terbatasnya kemampuan dan waktu guru dalam memanfaatkan hal tersebut sehingga kurangnya media pembelajaran sebagai sarana penunjang kegiatan pembelajaran.
- 2) Terbatasnya pemanfaatan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar mengakibatkan pembelajaran menjadi monoton terbukti dengan diterapkannya metode ceramah dan selama proses belajar mengajar guru hanya mengacu pada buku paket pelajaran disekolah sehingga menyebabkan pembelajaran kurang bervariasi dan bermakna.
- 3) Media pembelajaran digital seperti Sikola *augmented reality* (AR) belum pernah digunakan dalam proses belajar mengajar, sehingga perlunya pengembangan media pembelajaran digital seperti Sikola berbantuan *augmented reality* (AR) untuk membantu guru menjelaskan materi agar lebih optimal.
- 4) Siswa kurang mengetahui budaya yang ada di sekitar mereka karena buku paket pembelajaran umumnya hanya memuat penjelasan tentang kebudayaan nasional atau nusantara.
- 5) Rendahnya minat baca siswa tergolong rendah, sebagaimana dibuktikan dari rekapan kunjungan perpustakaan yaitu hanya 2 hingga 4 siswa yang menggunakan fasilitas perpustakaan, seperti membaca buku dan meminjam buku. Selain itu, informasi yang disampaikan oleh wali kelas III mengenai bahan bacaan yang monoton sehingga kurang memikat ketertarikan siswa untuk membaca.

1.3 Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah perlu dilakukan agar permasalahan utama dapat terselesaikan dengan memperoleh hasil yang optimal. Penelitian pengembangan ini berfokus pada permasalahan yang yaitu sebagai berikut. (1) Tidak adanya media pembelajaran yang memadai untuk menunjang pembelajaran yang berkaitan dengan kebudayaan, (2) Pemanfaatan media pembelajaran belum dimanfaatkan dengan maksimal dalam proses belajar mengajar di kelas, dan (3) Rendahnya minat baca siswa dalam pembelajaran. Dengan masalah tersebut, maka penelitian pengembangan ini difokuskan mengembangkan media Sikola *augmented reality* pada materi keragaman budaya. Sikola ini berbentuk komik digital yang berisi video animasi terkait tradisi lokal Bali *Megoak-goakkan* dengan tujuan untuk menstimulasi minat baca siswa terhadap bahan bacaan yang bervariasi.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah, maka dapat dijabarkan rumusan masalah sebagai berikut.

- 1) Bagaimana rancang bangun Sikola *augmented reality* berbasis tradisi “*Megoak-goakkan*” pada materi keragaman budaya untuk menstimulasi minat baca kelas III di SD Negeri 2 Jinengdalem?
- 2) Bagaimana validitas Sikola *augmented reality* berbasis tradisi “*Megoak-goakkan*” pada materi keragaman budaya untuk menstimulasi minat baca kelas III di SD Negeri 2 Jinengdalem?

- 3) Bagaimana kepraktisan Sikola *Augmented Reality* berbasis tradisi “*Megoak-goakkan*” pada materi keragaman budaya untuk menstimulasi minat baca kelas III di SD Negeri 2 Jinengdalem?
- 4) Bagaimana efektivitas Sikola *augmented reality* berbasis tradisi “*Megoak-goakkan*” pada materi keragaman budaya untuk menstimulasi minat baca kelas III di SD Negeri 2 Jinengdalem?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan pemaparan rumusan masalah yang telah dijelaskan, maka tujuan dari penelitian pengembangan ini ialah sebagai berikut.

- 1) Untuk mengetahui rancang bangun Sikola *augmented reality* berbasis tradisi “*Megoak-goakkan*” pada materi keragaman budaya untuk menstimulasi minat baca kelas III di SD Negeri 2 Jinengdalem.
- 2) Untuk mengetahui validitas Sikola *augmented reality* berbasis tradisi “*Megoak-goakkan*” pada materi keragaman budaya untuk menstimulasi minat baca kelas III di SD Negeri 2 Jinengdalem.
- 3) Untuk mengetahui kepraktisan Sikola *Augmented Reality* berbasis tradisi “*Megoak-goakkan*” pada materi keragaman budaya untuk menstimulasi minat baca kelas III di SD Negeri 2 Jinengdalem.
- 4) Untuk mengetahui efektivitas Sikola *augmented reality* berbasis tradisi “*Megoak-goakkan*” pada materi keragaman budaya untuk menstimulasi minat baca kelas III di SD Negeri 2 Jinengdalem.

1.6 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Penelitian pengembangan ini menghasilkan sebuah produk berupa Sikola atau komik digital *augmented reality* (AR) berbasis tradisi “Megoak-goakkan” pada materi keragaman budaya kelas III sekolah dasar. Sikola pembelajaran ini merupakan media pembelajaran digital yang berbentuk *audio visual*. Dalam Sikola tersebut akan terselip *augmented reality* berupa video animasi sejarah tradisi lokal Bali yaitu tradisi “Megoak-goakkan”. Fitur video dalam Sikola akan muncul ketika siswa *mengklick* elemen yang telah disediakan pada Sikola, sehingga siswa dapat mempelajari tradisi yang ada di sekitar mereka. Adapun spesifikasi produk yang dihasilkan yaitu sebagai berikut.

- 1) Produk yang dikembangkan adalah media pembelajaran diberi nama Sikola atau Serial Komik Lokal Anak yang merupakan komik digital yang disajikan dengan menggabungkan teks/narasi dan video animasi *augmented reality* (AR) tradisi lokal Bali.
- 2) Sikola *augmented reality* (AR) ini berfokus pada materi keragaman budaya yang terdapat pada muatan Pendidikan Pancasila kelas III sekolah dasar. Namun secara spesifik, materi keragaman budaya yang diintegrasikan tidak hanya menampilkan keberagaman budaya secara umum, tetapi menyoroti aspek permainan tradisional dan nilai-nilai budaya yang terkandung di dalamnya.
- 3) Elemen khusus yang telah diberi tanda dalam media Sikola dapat *diklick* oleh siswa menggunakan *handphone, computer, tablet*, dll. Lalu akan diarahkan ke *website assembler edu* dan nantinya akan muncul video animasi *augmented reality* (AR) ataupun fitur *augmented reality* langsung dengan materi keragaman budaya yang dikaitkan dengan tradisi “Megoak-goakkan”.

4) Adapun penjelasan tampilan produk dalam penelitian pengembangan ini ialah sebagai berikut.

Halaman Cover	: Menampilkan judul media dan nama pengembang sebagai daya tarik awal bagi siswa.
Halaman Prakata	: Berisi kata pengantar dari pengembang yang menjelaskan tujuan umum dari media pembelajaran.
Halaman Daftar isi	: Menyajikan struktur isi media pembelajaran secara sistematis.
Halaman Identitas Media	: Menyajikan informasi pencipta
Halaman Tujuan Pembelajaran	: Menjelaskan capaian pembelajaran yang diharapkan setelah siswa menggunakan media ini.
Halaman Informasi Petunjuk Penggunaan	: Berisi panduan bagi guru dan siswa dalam menggunakan media, meliputi cara membaca, termasuk cara mengakses fitur <i>augmented reality</i> , informasi soal evaluasi dan refleksi.
Halaman Tokoh	: Memperkenalkan tokoh-tokoh utama dalam cerita komik yang dirancang sesuai dengan konteks lokal dan budaya Bali.
Halaman Penyajian Cerita Komik	: Menyajikan cerita edukatif dengan ilustrasi menarik yang mengangkat permainan tradisional Bali " <i>Megoak-goakkan</i> ", sebagai bagian dari keragaman budaya Nusantara.
Halaman Soal Refleksi	: Berisi pertanyaan yang mendorong siswa merefleksikan nilai-nilai kebinekaan dan pemahaman materi, sekaligus menstimulasi minat baca lebih lanjut.
Halaman Cover Belakang	: Menampilkan penutup.

1.7 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Penelitian ini memuat beberapa asumsi dan keterbatasan dalam proses pengembangan media Sikola *augmented reality* (AR) pada materi keragaman budaya kelas III sekolah dasar yaitu sebagai berikut.

1.7.1 Asumsi Pengembangan

Asumsi pengembangan dalam penelitian pengembangan ini ialah sebagai berikut.

(a) Asumsi Teoretik

Asumsi teoritik yang digunakan dalam pengembangan media Sikola ini adalah teori kognitif Jean Piaget dan teori konstruktivisme. Teori perkembangan kognitif Jean Piaget menjelaskan bagaimana anak-anak mampu menyesuaikan diri dan memahami keberadaan serta makna berbagai objek di sekitar mereka. Keberhasilan pembelajaran di sekolah dasar sangat dipengaruhi oleh kesesuaian antara metode pembelajaran dengan tahap perkembangan kognitif siswa. Siswa sekolah dasar cenderung lebih mudah memahami materi melalui media konkret dan dapat diamati secara langsung. Pemanfaatan media pembelajaran sangat diperlukan agar proses pembelajaran tidak monoton. Media tersebut tidak hanya memudahkan siswa dalam memahami materi, tetapi juga dapat menstimulasi minat baca mereka karena bahan bacaan ini dipadukan dengan teks/narasi, elemen terkait kebudayaan lokal, dan video animasi *augmented reality* (AR) yang dapat memikat daya tarik siswa.

Teori konstruktivisme menyatakan bahwa siswa membangun dan menemukan sendiri pengetahuannya melalui pengalaman dan lingkungan

sekitar dalam proses pembelajaran. Hal ini sejalan dalam penelitian ini, dengan pengintegrasian konten budaya lokal berupa tradisi "*Megoak-goakkan*" yang ada dan berkembang di lingkungan siswa. Jadi, penggunaan Sikola *augmented reality* berbasis tradisi "*Megoak-goakkan*" sangat relevan digunakan dalam pembelajaran karena dikemas dengan fitur-fitur dan elemen yang menarik, sehingga proses pembelajaran tidak monoton.

(b) Asumsi Empirik

Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan media interaktif dapat meningkatkan minat baca siswa, diperoleh dari data ahli materi 95%, ahli media 98% dan ahli praktisi guru 100%, sehingga media interaktif layak digunakan untuk menstimulasi minat baca siswa (Regianti & Nurdyansyah, 2023). Selain itu, berdasarkan rekap kunjungan di perpustakaan yang menunjukkan minat baca siswa tergolong rendah dan diperkuat oleh hasil wawancara dilapangan dengan wali kelas 3 Gugus Sembilan Gusti, Kecamatan Buleleng, dikatakan selama ini siswa hanya belajar melalui teks konvensional sehingga pembelajaran menjadi monoton. Berdasarkan hal tersebut, dipandang perlu adanya media interaktif dan juga visual untuk memikat daya tarik siswa seperti Sikola *augmented reality* berbasis tradisi "*Megoak-goakkan*" dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi lebih terstruktur dan sistematis karena media ini mampu memperjelas pesan yang disampaikan sehingga tentunya membantu siswa dan guru dalam proses pembelajaran.

(c) Asumsi Eliminatif

Dalam pengembangan media Sikola *augmented reality* berbasis tradisi “Megoak-goakkan”, diasumsikan bahwa penggunaan teknologi harus disesuaikan dengan kondisi dan keterbatasan yang ada di lingkungan sekolah dasar, khususnya di daerah yang belum memiliki infrastruktur teknologi yang memadai. Pengembangan media Sikola harus kompatibel dengan perangkat yang umum digunakan di sekolah, seperti tablet, ponsel, *chromebook*, dan laptop. Selain itu, pembelajaran yang digunakan harus menyajikan konten yang menarik dan unik, apalagi jika dikaitkan dengan lingkungan sekitar siswa agar media benar-benar mendukung peningkatan minat baca siswa dan pencapaian tujuan pembelajaran secara optimal.

1.7.2 Keterbatasan Pengembangan

Keterbatasan pengembangan dalam penelitian pengembangan ini ialah sebagai berikut.

- (a) Media Sikola *augmented reality* (AR) ini didasarkan pada analisis kebutuhan siswa kelas III SD Negeri 2 Jinengdalem sehingga media Sikola ini ditujukan untuk siswa kelas III SD Negeri 2 Jinengdalem.
- (b) Kecanggihan teknologi *augmented reality* (AR) yang dikembangkan dalam bentuk video animasi pada media Sikola hanya berisi materi sejarah tradisi “Megoak-goakkan”.
- (c) Pemilihan materi keragaman budaya hanya difokuskan pada tradisi “Megoak-goakkan” karena tujuannya untuk memperkenalkan permainan tradisional sebagai bagian dari keragaman budaya kepada siswa.

(d) Media Sikola *augmented reality* (AR) yang dikembangkan harus diakses melalui *handphone, tablet, computer* sebagai alat bantu dalam penerapan media ini serta sinyal atau koneksi internet yang digunakan harus cukup stabil.

1.8 Definisi Istilah

Untuk menghindari terjadinya suatu kesalahpahaman terhadap istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka perlu diberikan batasan-batasan istilah sebagai berikut.

- 1) Penelitian pengembangan merupakan jenis penelitian yang bertujuan untuk menyempurnakan suatu produk agar sesuai dengan kebutuhan pengguna. Produk yang dihasilkan diharapkan memiliki kelayakan untuk digunakan serta dapat menjadi solusi dari permasalahan yang ada.
- 2) Sikola adalah komik digital atau media cerita bergambar secara digital yang dikemas menjadi media penunjang pembelajaran dengan memadukan unsur teks/narasi, elemen, gambar, serta video animasi.
- 3) Tradisi lokal adalah kebiasaan atau adat istiadat yang diwariskan secara turun-temurun dari generasi ke generasi. Tradisi mencerminkan nilai-nilai budaya, norma, dan kepercayaan.
- 4) Tradisi “*Megoak-goakkan*” adalah permainan tradisional dari Desa Panji, Kecamatan Sukasada, Kabupaten Buleleng. Tradisi ini digelar setelah hari raya nyepi tepatnya pada *Ngembak Geni*. Tradisi ini bertujuan sebagai bentuk penghormatan terhadap jasa Ki Barak Panji Sakti, pendiri Kerajaan Buleleng

dan bertujuan memperingati kepahlawanan sang raja serta menjaga warisan budaya masyarakat Desa Panji.

- 5) Media *augmented reality* (AR) merupakan media digital yang berisikan video animasi sehingga membuat pembelajaran lebih bervariasi.
- 6) Minat baca merupakan aspek penting yang harus ditanamkan kepada generasi muda sejak dini karena sebelum mencapai kemampuan membaca, seseorang perlu memiliki minat membaca .

