

PENGEMBANGAN MEDIA PETA BUDAYA BALI BERBASIS PROBLEM BASED AUGMENTED REALITY UNTUK MENINGKATKAN LITERASI BUDAYA DI SEKOLAH DASAR

SKRIPSI



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR (PGSD) (S1)
JURUSAN PENDIDIKAN DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA**



- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 Ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BSR - BSSN, validitas dokumen elektronik ini bisa dicek menggunakan aplikasi mobile VeryDS oleh BSR
- Cetakan dokumen ini merupakan salinan dari file dokumen bertandatangan elektronik yang keabsahannya dapat diakses melalui scan QRCode yang terdapat pada sertifikat ini.



**Balai Besar
Sertifikasi
Elektronik**



- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 Ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BSR - BSSN, validitas dokumen elektronik ini bisa dicek menggunakan aplikasi mobile VeryDS oleh BSR
- Cetakan dokumen ini merupakan salinan dari file dokumen bertandatangan elektronik yang keabsahannya dapat diakses melalui scan QRCode yang terdapat pada sertifikat ini.



**Balai Besar
Sertifikasi
Elektronik**

SKRIPSI

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



Pembimbing I	Dr. Ni Ketut Desia Trisiantari, S.Pd., M.Pd. NIP.198912132015042003
Pembimbing II	I Kadek Edi Yudiana, M.Pd. NIP.198410082024211001



- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 Ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BSrE - BSSN, validitas dokumen elektronik ini bisa dicek menggunakan aplikasi mobile VeryDS oleh BSrE
- Cetak dokumen ini merupakan salinan dari file dokumen bertandatangan elektronik yang keabsahannya dapat diakses melalui scan QRCode yang terdapat pada sertifikat ini.

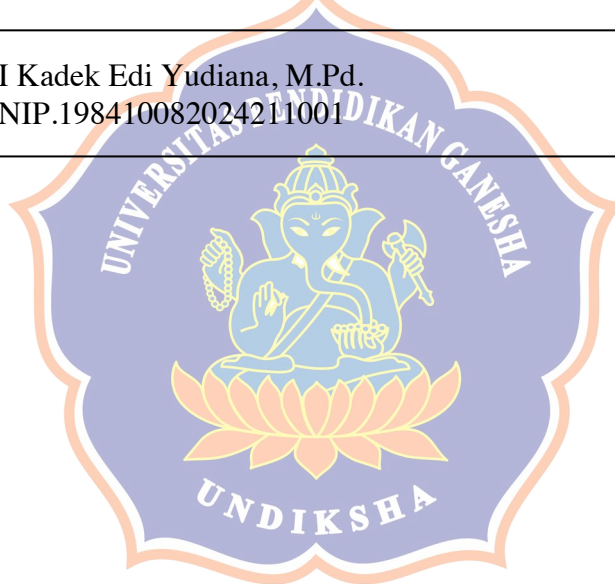


**Balai Besar
Sertifikasi
Elektronik**

Skripsi oleh I Ketut Agus Astra Guna ini
telah dipertahankan di depan dewan penguji
Pada tanggal 06 Juli 2026

Dewan Penguji

Ketua	Prof. Dr. Kadek Suranata, S.Pd., M.Pd., Kons. NIP.198208162008121002
Anggota	Dr. I Kadek Suartama, S.Pd., M.Pd. NIP.198104142006041001
Anggota	Dr. Ni Ketut Desia Tristianteri, S.Pd., M.Pd. NIP.198912132015042003
Anggota	I Kadek Edi Yudiana, M.Pd. NIP.198410082024211001



- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 Ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BSrE - BSSN, validitas dokumen elektronik ini bisa dicek menggunakan aplikasi mobile VeryDS oleh BSrE
- Cetakan dokumen ini merupakan salinan dari file dokumen bertandatangan elektronik yang keabsahannya dapat diakses melalui scan QRCode yang terdapat pada sertifikat ini.



**Balai Besar
Sertifikasi
Elektronik**

Diterima oleh Panitia Ujian Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Pendidikan Ganesha
guna memenuhi syarat-syarat untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan

Menyetujui

Ketua Ujian	Prof. Dr. Kadek Suranata, S.Pd., M.Pd., Kons. NIP.198208162008121002
Sekretaris Ujian	I Nyoman Tri Esaputra, S.E., M.Pd. NIP.199405182024061001



- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 Ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BSrE - BSSN, validitas dokumen elektronik ini bisa dicek menggunakan aplikasi mobile VeryDS oleh BSrE
- Cetakn dokumen ini merupakan salinan dari file dokumen bertandatangan elektronik yang keabsahannya dapat diakses melalui scan QRCode yang terdapat pada sertifikat ini.



**Balai Besar
Sertifikasi
Elektronik**

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa karya tulis yang berjudul “Pengembangan Media Peta Budaya Bali Berbasis *Problem Based Augmented Reality* untuk Meningkatkan Literasi Budaya di Sekolah Dasar”. Bereserta seluruh isinya adalah benar-benar karya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan dan pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko/sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila kemudian ditemukan adanya pelanggaran atas etika keilmuan dalam karya saya ini atau klaim terhadap keaslian karya saya ini.

Singaraja, 27 Juni 2026

Yang membuat pernyataan



I Ketut Agus Astra Guna

PRAKATA

Puji syukur kehadapan Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan Rahmat-Nya lah, skripsi yang berjudul “**Pengembangan Media Peta Budaya Bali Berbasis *Augmented Reality* untuk Meningkatkan Literasi Budaya di Sekolah Dasar**” dapat diselesaikan. Skripsi ini disusun guna untuk memenuhi persyaratan mencapai gelar sarjana Pendidikan pada Universitas Pendidikan Ganesha.

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

1. Prof. Dr. I Wayan Widiana, S.Pd., M.Pd. selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan atas motivasi dan fasilitas yang diberikan sehingga penulis dapat menyelesaikan studi dengan baik.
2. Prof. Dr. Kadek Suranata, S.Pd., M.Pd, selaku Wakil Dekan I Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha yang telah memberikan izin dalam pelaksanaan penelitian.
3. I Nyoman Laba Jayanta, S.Pd., M.Pd. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Dasar atas motivasi yang diberikan dalam penyelesaian skripsi ini.
4. I Nyoman Tri Esaputra, S.E., M.Pd. selaku Koordinator Program Studi Pendidika Guru Sekolah Dasar (PGSD) atas segala ilmu dan dukungan dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Ibu Dr. Ni Ketut Desia Trisiantari, S.Pd., M.Pd, selaku pembimbing I yang telah dengan tulus dan sabar memberikan bimbingan baik itu memberikan arahan, motivasi, dan petunjuk dari awal sampai selesainya skripsi ini.

6. Bapak I Kadek Edi Yudiana, M.Pd, selaku pembimbing II yang telah dengan tulus dan sabar memberikan bimbingan baik itu memberikan arahan, motivasi, dan petunjuk dari awal sampai selesainya skripsi ini.
7. Bapak/Ibu Kepala dan Bapak/Ibu Guru Wali Kelas III di SD Negeri 1 Sambirenteng yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian di sekolah.
8. Orang tua tercinta, Bapak I Wayan Gunada dan Ibu Ni Nyoman Serati atas segala cinta kasih, semangat, pengorbanan, doa, dan dukungan secara moral maupun material.
9. Rekan-rekan BEM FIP Undiksha masa bakti 2025/2026 dan semua pihak yang telah mendukung serta turut menemani perjalanan skripsi ini sehingga dapat diselesaikan tepat waktu.

Penulis menyadari bahwa penyusunan dan penyajian tugas akhir ini masih banyak terdapat kekurangan mengingat keterbatasan pengetahuan dan pengalaman yang dimiliki penulis. Maka dari itu, diharapkan kritik dan saran yang membangun dan memotivasi dari berbagai pihak demi kesempurnaan tugas akhir skripsi ini.

Singaraja, 14 Mei 2026

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
LEMBAR SURAT PERNYATAAN DOSEN PEMBIMBING.....	iii
LEMBAR PERSETUJUAN DOSEN PENGUJI.....	iv
LEMBAR PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN PANITIA UJIAN	v
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS	vi
ABSTRAK	vii
PRAKATA.....	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	5
1.3 Pembatasan Masalah	6
1.4 Rumusan Masalah	6
1.5 Tujuan Penelitian	7
1.6 Spesifikasi Produk yang Diharapkan	7
1.7 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	9
1.8 Definisi Istilah.....	12

BAB II KAJIAN TEORI.....	14
2.1 Kajian Teori	14
2.1.1 Teori Konstruktivisme	14
2.1.2 Media Pembelajaran Berbasis AR	16
2.1.3. Peta Budaya Bali	18
2.1.4. Media Peta Budaya Bali Berbasis <i>Problem Based Augmented Reality</i>.....	20
2.1.5 <i>Problem Based Learning</i> (PBL).....	24
2.1.6 Literasi Budaya	24
2.1.7 Pembelajaran IPS di Jenjang SD.....	26
2.2 Kajian Hasil Penelitian yang Relevan.....	28
2.3 Kerangka Pengembangan.....	38
2.4 Kerangka Berpikir.....	41
2.5 Perumusan Hipotesis.....	43
BAB III METODE PENELITIAN.....	45
3.1 Model Penelitian Pengembangan.....	45
3.2 Prosedur dan Deskripsi Model Pengembangan	46
3.2.1 <i>Analyze</i> (Tahap Analisis)	47
3.2.2 <i>Design</i> (Tahap Desain).....	48
3.2.3 <i>Development</i> (Tahap Pengembangan)	49
3.2.4 <i>Implementatiom</i> (Tahap Implementasi).....	51
3.2.5 <i>Evaluation</i> (Tahap Evaluasi)	52
3.3 Subyek Penelitian.....	53
3.4 Metode Pengumpulan Data dan Instrumen Data	54
3.4.1 Metode Pengumpulan Data.....	54
3.4.2 Instrumen.....	55

3.5 Metode Analisis Data	63
3.5.1 Metode Analisis Data Deskriptif Kualitatif	63
3.5.2 Metode Analisis Data Kuantitatif	63
3.5.3 Analisis Data	63
BAB IV HASIL PENELITIAN	78
4.1 Hasil Penelitian.....	78
5.1.1 Rancang Bangun Media Peta Budaya Bali Berbasis <i>Problem Based Augmented Reality</i>	80
4.2 Hasil Uji Kepraktisan Media	91
4.3 Hasil Uji Efektivitas Media.....	92
4.3.1 Uji Prasyarat Analisis (Uji Normalitas)	92
4.3.2 Pengajuan Hipotesis Literasi Budaya	93
4.4 Pembahasan Hasil Penelitian.....	95
4.5 Implikasi Penelitian.....	107
BAB V PENUTUP.....	110
5.1 Simpulan.....	110
5.2 Saran.....	112
DAFTAR PUSTAKA.....	114
LAMPIRAN.....	124

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. 1 Data Persentase Kemampuan Literasi Budaya Siswa Kelas III.....	2
Tabel 3.1 Instrumen Pengumpulan Data.....	56
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Isi (Ahli Materi)	56
Tabel 3.3 Kisi- Kisi Lembar Validasi Ahli Media	57
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrumen Uji Ahli Desain	58
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Instrumen Kepraktisan (Respon Siswa)	59
Tabel 3.6 Kisi-kisi Instrumen Kepraktisan (Respons Guru)	60
Tabel 3.7 Kisi-Kisi Instrumen Literasi Budaya	61
Tabel 3.8 Kriteria Validitas Isi.....	64
Tabel 3.9 Kategori Nilai CVI.....	65
Tabel 3.10 Hasil Validitas Isi Instrumen Kemampuan Literasi Budaya.....	65
Tabel 3.11 Hasil Analisis Validitas Butir Soal	66
Tabel 3.12 Kriteria Reliabilitas Tes	67
Tabel 3.13 Reliabilitas Butir Soal	68
Tabel 3.14 Kriteria Tingkat Kesukaran Tes	69
Tabel 3.15 Hasil Analisis Tingkat Kesukaran Butir Soal	69
Tabel 3.16 Hasil Analisis Daya Pembeda Butir Soal.....	71
Tabel 3.17 Kriteria Validitas <i>Aiken</i>	72
Tabel 3.18 Validitas Ahli Materi	73
Tabel 3.19 Validitas Ahli Desain	73
Tabel 3.20 Validitas Ahli Media.....	74
Tabel 3.21 Panduan Konversi Kepraktisan Media.....	75
Tabel 4.1 Rancang Bangun Media Peta Budaya Bali Berbasis <i>Problem Based Augmented Reality</i> (AR).....	81
Tabel 4.2 Respons Guru	92
Tabel 4.3 Respons Siswa.....	92
Tabel 4.4 Hasil Uji Normalitas Data Kemampuan Literasi Budaya	93
Tabel 4.5 Hasil Uji-t Berkolerasi Kemampuan Literasi Budaya	94

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Kerangka Pengembangan.....	40
Gambar 2.2 Kerangka Berpikir.....	43
Gambar 3.1 Tahapan pada Model ADDIE.....	46
Gambar 3.2 Desain Penelitian <i>One Group Pre-test Post-Test</i>	52



DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Surat Observasi Awal	124
Lampiran 2 Surat Balasan dari SD Negeri 1 Sambirenteng.....	125
Lampiran 3 Dokumentasi	126
Lampiran 4 Surat Izin Penelitian Skripsi	127
Lampiran 5 Modul Ajar	128
Lampiran 6 Instrumen Penelitian Skripsi.....	132
Lampiran 7 Uji Ahli Penelitian Skripsi.....	174
Lampiran 8 Hasil Uji Instrumen Penelitian	180
Lampiran 9 Hasil Uji Ahli Penelitian.....	184
Lampiran 10 Sertifikat HKI	188
Lampiran 11 Surat Balasan Penelitian Skripsi SD Negeri 1 Sambirenteng.....	189
Lampiran 12 Bukti Submit Artikel	189
Lampiran 13 Hasil Angket Respons Guru	190
Lampiran 14 Hasil Angket Respons Siswa.....	191
Lampiran 15 Data <i>Pre-test</i>	193
Lampiran 16 Data <i>Post-test</i>	195
Lampiran 17 <i>N-Gain Score</i>	197
Lampiran 18 Hasil Uji Instrumen Penelitian <i>Judges</i>	199
Lampiran 19 Ahli Materi	200
Lampiran 20 Ahli Desain.....	200
Lampiran 21 Ahli Media.....	200
Lampiran 22 Respons Siswa	201
Lampiran 23 Respons Guru	204
Lampiran 24 Validitas Butir Soal	205
Lampiran 25 Daya Pembeda Butir Soal.....	206
Lampiran 26 Reliabilitas Butir Soal Literasi Budaya	207
Lampiran 27 Tingkat Kesukaran Butir Soal Literasi Budaya	207
Lampiran 28 Uji Normalitas Literasi Budaya	208
Lampiran 29 Sampel Statistik Literasi Budaya.....	208
Lampiran 30 Uji-t Berkolerasi Literasi Budaya.....	208

Lampiran 31 Media Peta Budaya Bali Berbasis Augmented Reality	209
Lampiran 32 Riwayat Hidup.....	210

