

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

IPAS merupakan mata pelajaran yang ada pada struktur kurikulum merdeka. Ini merupakan mata pelajaran baru yang menggabungkan antara mata pelajaran IPA dengan IPS dan hanya ada di struktur kurikulum sekolah dasar (Amalia *et al.*, 2021). Pembelajaran IPAS sebagai mata pelajaran yang baru pada kurikulum ini yang memiliki peran dalam mewujudkan profil pelajar Pancasila yang mana salah satu elemen dari profil Pancasila adalah berkebhinekaan global dalam elemen ini, peserta didik dibimbing agar memiliki sikap toleransi terhadap keberagaman seperti keberagaman budaya (Azzahra *et al.*, 2023). Oleh sebab itu, dibutuhkan proses pembelajaran yang menekankan pemahaman peserta didik terhadap kebudayaan agar bisa saling toleransi sembari melestarikan kebudayaan yang ada di daerahnya. Pembelajaran tersebut ialah pembelajaran Literasi Budaya (Oktaviani *et al.*, 2024).

Namun permasalahan yang didapatkan, pembelajaran di sekolah dasar masih terdapat kendala dalam hal berinteraksi dengan lingkungan sosial yang masuk dalam kategori literasi budaya (Alimuddin, 2023). Pernyataan tersebut dibuktikan dari hasil-hasil penelitian seperti, adanya permasalahan; (1) masuknya budaya luar yang kurang ber-akal; (2) anak-anak lebih dominan mengetahui budaya luar karena *gadget* (Permatasari dkk., 2017); (3) kurangnya media dan konten mengenai kebudayaan lokal; (4) pemanfaatan materi bermuatan lokal yang belum optimal (Dewi *et al.*, 2021). Rendahnya literasi siswa kelas III di SD Negeri 1 Sambirenteng dibuktikan dengan hasil wawancara berupa, (1) kegiatan pembelajaran yang belum

menerapkan pendekatan berbasis budaya lokal; (2) kurangnya materi dan informasi yang berkaitan dengan budaya lokal di sekitar siswa akibat keterbatasan media pembelajaran yang berorientasi pada budaya lokal; (3) ketika siswa ditanya mengenai apa itu *otonan*, siswa tidak mengetahui artinya; (4) ketika ditanya mengenai kebudayaan yang mereka ketahui tentang kebudayaan Bali, siswa tidak mengetahui kebudayaan yang mereka kenal di daerahnya (K. E. Yudiana & Sudiartini, 2024). . Serta dilakukan tes awal untuk mengukur kemampuan literasi budaya pada siswa kelas III di SD Negeri 1 Sambirenteng yang disajikan dalam tabel 1.1 berikut.

Tabel 1. 1 Data Persentase Kemampuan Literasi Budaya Siswa Kelas III

Jumlah Siswa Kelas III	Kategori					
	Tinggi	%	Cukup	%	Rendah	%
26	4	15%	10	38%	12	46%

(Sumber: lampiran (15), halaman (188))

Berdasarkan data pada Tabel 1.1, terdapat 15% peserta didik mendapatkan nilai tinggi, 38% peserta didik mendapatkan nilai cukup, dan 46% peserta didik mendapatkan nilai rendah dalam kemampuan literasi budaya. Hal tersebut menyatakan bahwa kemampuan literasi budaya di SD Negeri 1 Sambirenteng pada materi IPS didominasi oleh perolehan nilai yang rendah.

Ramadhani Kurniawan & Afi Parnawi (2023) menyatakan bahwa terdapat beragam manfaat yang bisa diperoleh melalui kegiatan literasi budaya, salah satunya yaitu meningkatnya kualitas masyarakat dan menunjang terlaksananya pembangunan yang berkelanjutan di bidang sosial budaya (Wulandari *et al.*, 2024). Hal tersebut bisa terjadi karena proses literasi budaya mampu membuat masyarakat memiliki sikap-sikap positif terhadap budaya, seperti memiliki keunggulan

komparatif, meningkatkan pengetahuan diri, mengetahui hal-hal yang terjadi di lingkungan, menambah wawasan dan pengetahuan, menambah kosakata, melatih keterampilan untuk berpikir dan menganalisis, hingga dapat membantu terhubung dengan budaya luar (Prabowo & Wakhudin, 2024).

Dalam meningkatkan literasi budaya siswa dibutuhkan proses pembelajaran yang sistematis dan sesuai dengan perkembangan zaman (Trisiantari & Diputra, 2024). Hal tersebut sesuai dengan pandangan Ki Hadjar Dewantara mengenai sistem *among* yang menyatakan bahwa siswa akan lebih cepat memperoleh ilmu pengetahuan jika proses pembelajaran berlangsung sesuai dengan kodrat alam dan kodrat zaman siswa (Efendy, 2023). Dalam hal ini guru dapat memanfaatkan media pembelajaran yang sesuai dengan kodrat zaman siswa dalam meningkatkan literasi budaya siswa, seperti media pembelajaran peta budaya Bali berbasis *problem based augmented reality*. Media pembelajaran peta budaya Bali berbasis *problem based augmented reality* adalah sebuah media pembelajaran tentang sebagian permukaan bumi khususnya pulau Bali yang dapat di integrasikan dengan keberagaman budaya di setiap daerah Bali seperti rumah adat, baju adat, dan kebudayaan yang ada di setiap kabupaten yang ada di Bali yang akan memberikan berbagai kemudahan kepada siswa dalam memahami konsep dan menggali sendiri informasi yang disampaikan oleh guru melalui perantara peta budaya Bali (Kristianingsih et al., 2022; I. K. E. Yudiana et al., 2024).

Selain penggunaan media yang inovatif, keberhasilan peningkatan literasi budaya juga perlu didukung oleh penerapan model pembelajaran yang mampu melibatkan siswa secara aktif dalam proses belajar (Ketut et al., 2026). Salah satu model yang relevan adalah *problem based learning* (PBL), yaitu model

pembelajaran yang berpusat pada pemecahan masalah kontekstual yang dekat dengan kehidupan peserta didik. Melalui PBL, siswa tidak hanya menerima informasi mengenai budaya secara pasif, tetapi juga diajak untuk mengidentifikasi, menganalisis, dan menemukan solusi terhadap berbagai permasalahan yang berkaitan dengan pelestarian budaya lokal (Veronika Tiara et al., 2024). Penggunaan media Peta Budaya Bali berbasis *problem based augmented reality* yang dipadukan dengan model PBL memungkinkan siswa mengeksplorasi informasi budaya secara lebih mendalam melalui aktivitas penyelidikan dan diskusi kelompok (I. K. E. Yudiana & Sari, 2022). Dengan demikian, integrasi media pembelajaran berbasis *problem based augmented reality* dan model *problem based learning* diharapkan dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna, meningkatkan keterlibatan siswa, serta mendukung pengembangan kemampuan literasi budaya secara optimal.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bermaksud mengembangkan media semi digital berupa peta dengan kebudayaan yang ada di setiap daerah di Bali dalam bentuk cetak, dengan menambahkan unsur digital berupa *augmented reality* berbasis *problem based learning* untuk meningkatkan kemampuan literasi budaya siswa sekolah dasar (Jannah & Atmojo, 2022). Dengan menggunakan media ini diharapkan mampu membantu menciptakan suasana belajar yang relevan agar dapat meningkatkan kemampuan literasi budaya (Wedayanti & Wiarta, 2022).

Urgensi dari penelitian ini didasari oleh kenyataan bahwa pemahaman siswa terhadap budaya lokal Bali masih tergolong rendah. Hal ini terjadi karena keterbatasan media pembelajaran yang inovatif dan kontekstual yang mampu mengenalkan kebudayaan daerah secara menyeluruh dan menarik. Di era digital

seperti saat ini, siswa cenderung lebih tertarik pada pembelajaran yang bersifat visual dan interaktif. Oleh karena itu, penggabungan antara media cetak dan teknologi *augmented reality* yang didasari oleh model *problem based learning* dinilai sebagai solusi yang tepat untuk menjembatani kebutuhan pembelajaran abad ke-21 dengan pelestarian budaya lokal. Pengembangan media ini menjadi penting tidak hanya untuk meningkatkan literasi budaya, tetapi juga untuk menanamkan rasa cinta dan bangga terhadap warisan budaya daerah sejak dini. Maka dari itu, penulis tergerak untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Peta Budaya Bali Berbasis *Problem Based Augmented Reality* untuk Meningkatkan Literasi Budaya Siswa di Sekolah Dasar”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, adapun identifikasi masalah yang didapatkan yaitu,

1. Proses pembelajaran masih berpusat pada guru yang mengakibatkan siswa cepat merasa bosan ketika mengikuti pembelajaran.
2. Siswa cenderung hanya mendengarkan penjelasan guru tanpa memberikan timbal balik yang positif karena mereka berpandangan bahwa sumber ilmu pengetahuan berasal dari guru.
3. Siswa pasif dalam proses pembelajaran karena mereka bosan dan mengalihkan rasa kebosanan mereka dengan mengobrol bahkan bermain dengan teman sebangkunya.
4. Media yang digunakan oleh guru belum mampu meningkatkan interaktivitas siswa karena media yang digunakan yaitu *power point* biasa yang belum inovatif.

5. Sarana penunjang proses pembelajaran masih terbatas dan ruang kreativitas dalam mengembangkan media pembelajaran yang inovatif masih minim.
6. Kemampuan literasi budaya siswa kelas III SD Negeri 1 Sambirenteng masih tergolong rendah, yang ditunjukkan oleh hasil tes awal dengan persentase siswa pada kategori rendah lebih dominan dibandingkan kategori cukup dan tinggi.

1.3 Pembatasan Masalah

Agar penelitian pengembangan yang dilaksanakan berjalan dengan lancar, sistematis, dan tidak meluas, maka perlu dilakukannya pembatasan masalah. Penelitian pengembangan ini berfokus pada penanganan masalah yang terdiri dari, (1) Media yang digunakan oleh guru belum mampu meningkatkan interaktivitas siswa karena media yang digunakan yaitu *power point* biasa yang belum inovatif, (2) Sarana penunjang proses pembelajaran masih terbatas dan ruang kreativitas dalam mengembangkan media pembelajaran yang inovatif masih minim, (3) rendahnya literasi budaya.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka dirumuskanlah permasalahan dalam penelitian pengembangan ini sebagai berikut,

1. Bagaimana rancang bangun peta budaya Bali berbasis *problem based augmented reality*?
2. Bagaimana validitas peta budaya Bali berbasis *problem based augmented reality*?

3. Bagaimana kepraktisan peta budaya Bali berbasis *problem based augmented reality*?
4. Bagaimana efektivitas peta budaya Bali berbasis *problem based augmented reality* dalam meningkatkan literasi budaya siswa kelas III Sekolah Dasar?

1.5 Tujuan Penelitian

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

1. Untuk menganalisis rancang bangun peta budaya Bali berbasis *problem based augmented reality*
2. Untuk menganalisis validitas peta budaya Bali berbasis *problem based augmented reality*
3. Untuk menganalisis kepraktisan peta budaya Bali berbasis *problem based augmented reality*
4. Untuk menganalisis efektivitas peta budaya Bali berbasis *problem based augmented reality* dalam meningkatkan literasi budaya siswa kelas III Sekolah Dasar

1.6 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini adalah media peta budaya Bali berbasis *problem based augmented reality* untuk meningkatkan literasi budaya di kelas III Sekolah Dasar. Media ini berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran yang interaktif dan inovatif untuk mengenalkan budaya Bali secara lebih mendalam kepada siswa.

Spesifikasi produk yang digunakan pada pengembangan media peta budaya Bali berbasis *problem based augmented reality* adalah sebagai berikut:

1. Media peta budaya Bali berbasis *problem based augmented reality* adalah sebuah media berbentuk cetak yang menggabungkan elemen teks, gambar, serta animasi digital 3D (*Augmented Reality*) untuk menyajikan informasi budaya Bali secara lebih menarik dan interaktif.
2. Media peta budaya Bali berbasis *problem based augmented reality* dibuat dalam ukuran 30 x 42 cm menggunakan material kertas *art papper* berkualitas tinggi dengan desain warna yang menarik dan informatif.
3. Peta budaya ini memuat informasi mengenai berbagai aspek budaya Bali, seperti rumah adat, tarian tradisional, pakaian adat, makanan khas, serta tempat-tempat bersejarah dan sakral yang dikemas dalam bentuk visual yang menarik bagi siswa kelas III SD.
4. Media peta budaya Bali berbasis *problem based augmented reality* dilengkapi dengan teknologi AR yang dapat diakses melalui perangkat *smartphone* dan tablet dengan cara memindai QR Code yang tersedia pada peta.
5. *Augmented reality* (AR) yang terintegrasi dalam media peta budaya Bali merupakan teknologi yang mampu menampilkan objek virtual tiga dimensi secara real-time di atas media peta cetak. Teknologi ini memungkinkan siswa melihat representasi budaya Bali seperti rumah adat, pakaian adat, tarian tradisional, dan unsur budaya lainnya secara lebih nyata, interaktif, serta menarik melalui perangkat *smartphone* atau tablet.
6. Animasi 3D *augmented reality* dalam peta budaya ini dapat diakses melalui sistem operasi Windows 7, 8, atau 10. Untuk pengguna *smartphone* dan tablet, *augmented reality* dapat digunakan dengan sistem operasi Android

dan iOS dengan spesifikasi minimal RAM 2GB dan ROM 64GB untuk mendukung kestabilan penggunaan aplikasi.

7. Pembuatan dan pengembangan media peta budaya Bali berbasis *problem based augmented reality* menggunakan beberapa aplikasi pendukung, yaitu:
 - a. *Canva* untuk desain visual peta dan elemen grafis.
 - b. *Tinkercard* untuk pembuatan model 3D budaya Bali.

1.7 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi dan keterbatasan penelitian pengembangan media peta budaya Bali berbasis *problem based augmented reality* untuk meningkatkan literasi budaya siswa kelas III sekolah dasar meliputi beberapa hal.

1.7.1 Asumsi

Penelitian ini dilakukan berdasarkan beberapa asumsi yang mendasari pelaksanaan arah pengembangan media, yaitu:

1. Asumsi Teoritis

Pengembangan peta budaya Bali berbasis *problem based augmented reality* bertujuan untuk meningkatkan kemampuan literasi budaya siswa melalui pembelajaran yang interaktif, kontekstual, dan bermakna. Pengembangan media ini didasarkan pada teori konstruktivisme yang menekankan bahwa siswa membangun pengetahuannya sendiri melalui pengalaman belajar secara aktif. Selain itu, media ini diintegrasikan dengan model *Problem Based Learning* (PBL) yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengidentifikasi, menganalisis, dan memecahkan permasalahan yang berkaitan dengan budaya Bali. Melalui penggunaan media AR dan penerapan PBL, siswa diharapkan mampu mengeksplorasi informasi budaya secara mandiri, berpikir kritis, serta meningkatkan kemampuan literasi budaya

melalui pengalaman belajar yang lebih nyata dan relevan dengan kehidupan sehari-hari.

2. Asumsi Empiris

Penggunaan media pembelajaran peta budaya Bali berbasis *problem based augmented reality* akan meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa kelas III SD, sehingga dapat meningkatkan kemampuan literasi budaya mereka dalam materi IPS. Hal ini didasarkan pada penelitian-penelitian sebelumnya yang menunjukkan efektivitas media peta budaya Bali dalam pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan literasi budaya siswa. Penelitian yang dilakukan oleh Larasati & Widyasari, (2021) menunjukkan bahwa penggunaan media visual interaktif berbasis budaya lokal mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai budaya Bali dalam pembelajaran IPS. Selain itu, penelitian oleh Sari *et al.*, (2022) membuktikan bahwa media berbasis *problem based augmented reality* tidak hanya menarik perhatian siswa, tetapi juga membuat pembelajaran lebih kontekstual dan bermakna karena siswa dapat berinteraksi langsung dengan objek-objek budaya secara virtual. Selanjutnya, penelitian oleh Lino *et al.*, (2022) menegaskan bahwa integrasi teknologi digital seperti AR (*Augmented Reality*) dalam media pembelajaran mampu meningkatkan literasi budaya melalui pendekatan visual, audio, dan kinestetik yang saling melengkapi. Oleh karena itu, pengembangan media peta budaya Bali berbasis *problem based augmented reality* merupakan langkah strategis yang relevan dan inovatif untuk mendorong literasi budaya sejak usia dini.

3. Asumsi Elimatik

Penelitian ini dilandasi oleh sejumlah asumsi elimatik yang berfungsi sebagai dasar pemikiran untuk menetapkan ruang lingkup dan arah pengembangan media. Asumsi-asumsi ini dianggap telah terpenuhi dan tidak diuji kebenarannya dalam penelitian. Pertama, diasumsikan bahwa siswa sekolah dasar telah memiliki kemampuan dasar dalam mengoperasikan perangkat digital seperti *smartphone* atau tablet, baik secara mandiri maupun dengan bimbingan guru atau orang tua, sehingga memungkinkan mereka menggunakan media berbasis *problem based augmented reality* dengan baik.

Kedua, lingkungan sekolah diasumsikan mendukung penerapan media pembelajaran berbasis teknologi, baik dari segi ketersediaan perangkat, infrastruktur, maupun keterbukaan guru terhadap inovasi pembelajaran. Ketiga, media peta budaya Bali yang dikembangkan dianggap telah memuat informasi budaya yang akurat, relevan, dan disesuaikan dengan tingkat perkembangan kognitif siswa sekolah dasar, sehingga dapat diterima dan dipahami dengan baik oleh peserta didik.

Selanjutnya, diasumsikan bahwa guru bersedia memanfaatkan dan mengintegrasikan media *augmented reality* dalam proses pembelajaran, khususnya dalam mata pelajaran IPS atau muatan lokal yang berkaitan dengan budaya. Terakhir, siswa diasumsikan memiliki rasa ingin tahu serta ketertarikan terhadap budaya lokal, sehingga penggunaan media yang interaktif dan menarik ini dapat meningkatkan motivasi belajar serta kemampuan literasi budaya mereka.

1.7.2 Keterbatasan Pengembangan

Adapun keterbatasan pengembangan dalam penelitian ini ialah,

1. Pengembangan media ini didasarkan pada analisis kebutuhan siswa kelas III SD Negeri 1 Sambirenteng, sehingga media dikembangkan sesuai dengan keadaan sekolah.
2. Media peta budaya Bali berbasis *problem based augmented reality* hanya mengangkat konten tentang literasi budaya yang ada Bali.
3. Media peta budaya Bali berbasis *problem based augmented reality* berbentuk cetak sehingga memerlukan penjagaan yang lebih intens.
4. Media peta budaya Bali berbasis *problem based augmented reality* hanya cocok digunakan pada siswa yang memiliki gaya belajar audio visual.
5. Media diimplementasikan dalam pembelajaran menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) sehingga efektifitas pada model pembelajaran lain belum diuji.

1.8 Definisi Istilah

Untuk menghindari kesalahan pemahaman terhadap istilah yang digunakan pada penelitian pengembangan ini, maka perlu diberikan batasan-batasan istilah sebagai berikut,

1. Penelitian pengembangan merupakan penelitian yang mengembangkan dan menghasilkan suatu produk berupa media atau perangkat pembelajaran.
2. Peta adalah gambar seluruh atau sebagian dari permukaan bumi yang dilukiskan ke suatu bidang datar dengan perbandingan atau skala tertentu.

3. *Augmented reality* adalah bidang penelitian komputer yang menggabungkan data grafis 3D dengan dunia nyata atau dengan kata lain realita yang ditambahkan di suatu media.
4. *Problem Based Learning* (PBL) merupakan model pembelajaran yang berpusat pada pemecahan masalah nyata sehingga siswa aktif membangun pengetahuan, berpikir kritis, dan memperoleh pengalaman belajar bermakna.
5. Literasi budaya merupakan kemampuan yang dimiliki oleh individu untuk mengerti bahwa identitas bangsanya terkait dengan kebudayaan Indonesia.

