PELATIHAN PEMBUATAN BUKU CERITA *AUGMENTED REALITY* BUDAYA BALIKU DI SDN 4 BABAHAN

I Gede Margunayasa[1], I Made Citra Wibawa[2], Luh Sri Surya Wisma Jayanti[3], Ni Made Suriyasmini[4]
[1,2,3,4]Jurusan Pendidikan Dasar FIP UNDIKSHA
Email: igede.margunayasa@undiksha.ac.id

ABSTRACT

The Augmented Reality (AR) Balinese Culture Storybook Creation Training aims to enhance teachers' understanding of local cultural literacy through AR technology integration. This training was conducted at SDN 4 Babahan, involving seminars, workshops, and the implementation of AR-based storybooks in learning activities. The program was attended by teachers and students who assisted in the creation of AR storybooks. As a result, teachers gained new skills in developing interactive and engaging learning media, while also increasing students' interest in local culture. The use of AR in storybooks provided a more immersive and contextual learning experience, enhancing student engagement and appreciation for Balinese culture. This training also strengthened teachers' digital literacy, aligning with the demands of technology-based education.

***Keywords**: Augmented Reality, cultural literacy, storybook, educational technology, teacher training.*

ABSTRAK

Pelatihan pembuatan Buku Cerita Augmented Reality (AR) Budaya Baliku bertujuan untuk meningkatkan pemahaman guru tentang literasi budaya lokal melalui integrasi teknologi AR. Pelatihan ini dilakukan di SDN 4 Babahan, melibatkan seminar, workshop, dan implementasi buku cerita berbasis AR dalam pembelajaran. Kegiatan ini diikuti oleh guru dan mahasiswa yang membantu dalam pembuatan buku cerita AR. Hasilnya, guru memperoleh keterampilan baru dalam mengembangkan media pembelajaran yang interaktif dan menarik, serta meningkatkan minat siswa terhadap budaya lokal. Implementasi AR dalam buku cerita memberikan pengalaman belajar yang lebih hidup dan kontekstual, meningkatkan keterlibatan siswa dan mengapresiasi budaya Bali. Pelatihan ini juga memperkuat literasi digital para guru, sejalan dengan tuntutan pendidikan berbasis teknologi.

***Kata kunci:** Augmented Reality, literasi budaya, buku cerita, teknologi pembelajaran, pelatihan guru.*

PENDAHULUAN

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. 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). Literasi budaya bertujuan untuk membuat para siswa saling memahami keberagaman budaya yang ada sebagai bentuk cinta terhadap bangsa dan negaranya (Pujiatna, 2021). Pelaksanaan literasi budaya memberikan dampak yang baik dalam membangun karakteristik siswa.

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). Penggunaan teknologi *Augmented Reality* (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). Buku cerita bisa dipadukan dengan menggunakan teknologi AR salah satu contohnya adalah Buku cerita *Augmented Reality* berbasis AR yang mempunyai potensi besar untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Meskipun demikian, dalam penerapannya, materi literasi budaya, baik berupa buku pelajaran maupun buku cerita, masih sangat minim mengangkat kebudayaan lokal.

Keterbatasan inilah yang menghambat kemampuan guru dalam menginformasikan pemahaman yang mendalam terkait literasi budaya lokal kepada siswa. Pentingnya memadukan budaya lokal dalam pembelajaran tidak bisa diabaikan, karena hal tersebut tidak hanya membantu siswa mengenal dan menghargai budayanya sendiri, tetapi juga memperkuat rasa cinta dan kebanggaan terhadap warisan budayanya. Oleh karenanya, perlu diadakan kegiatan yang bertujuan untuk mengatasi permasalahan tersebut dengan menyelenggarakan Pelatihan Pembuatan Buku Cerita *Augmented Reality* Budaya Baliku. Dengan demikian, diharapkan bisa memberikan dampak positif dalam menambah wawasan materi literasi budaya di sekolah dan meningkatkan minat serta pemahaman siswa terhadap budaya lokalnya.

METODE

Permasalahan yang dipaparkan sebelumnya dapat dipecahkan secara strategis melalui kegiatan pelatihan pembuatan Buku Cerita *Augmented Reality* Budaya Baliku di SDN 4 Babahan. Dengan demikian, bentuk kegiatan dan metode yang digunakan adalah sebagai berikut: (a) seminar tentang Buku Cerita *Augmented Reality* Budaya Baliku. Metode yang digunakan dalam seminar ini adalah ceramah dan diskusi. Pada hari yang sama, dilanjutkan dengan workshop pembuatan Buku Cerita *Augmented Reality* Budaya Baliku. Metode yang digunakan dalam workshop adalah ceramah, tanya jawab, diskusi, penugasan, dan kerja kelompok. Setelah kegiatan workshop, peserta akan diberikan tugas untuk melanjutkan finalisasi multimedia interaktif sampai selesai. (b) Pendampingan implementasi Buku Cerita *Augmented Reality* Budaya Baliku dalam pembelajaran, yang dilaksanakan dalam pembelajaran luring, yang diikuti oleh guru dan mahasiswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Sebelum pelatihan pembuatan buku cerita *augmented reality* budaya Baliku dilakukan, terlebih dahulu diadakan pretest kepada 10 (sepuluh) peserta. Pretest dilakukan dengan membagikan lembar soal yang terdiri dari 10 butir pertanyaan yang berkaitan dengan buku cerita *augmented reality* budaya Baliku. Setelah pretest, kegiatan dilanjutkan dengan pelaksanaan Seminar mengenai pembuatan buku cerita *augmented reality* budaya Baliku ini dilaksanakan pada Tanggal 2 Juni 2024. Materi Seminar dibawakan oleh Bapak Dr. I Gede Margunayasa, M.Pd mengenai materi IPA yang dikaitkan dengan buku cerita *augmented reality* dan moderatori oleh Ibu Luh Sri Surya Wisma Jayanti, S.Pd.,M.Pd.

Gambar 1. Kegiatan Pelatihan

Tempat para peserta dibuat berbentuk huruf U untuk memudahkan para peserta untuk menyimak pemaparan materi yang diberikan

dan pemaparan materi disampaikan oleh Dr. I Gede Margunayasa, M.Pd mendapatkan respon yang antusias dari para guru dan sesi diskusi yang sangat interaktif. Pelaksanaan pelatihan pembuatan buku cerita a*ugmented reality* budaya Baliku dilakukan secara berkelompok dan terlihat keantusiasan para guru dalam membuat buku cerita *augmented reality* budaya Baliku. Para mahasiswa membantu para guru dalam merangkai buku cerita *augmented reality* budaya Baliku dengan sangat antusias dan memberikan pengalaman yang baik serta dapat bermanfaat ke depannya bagi mereka.

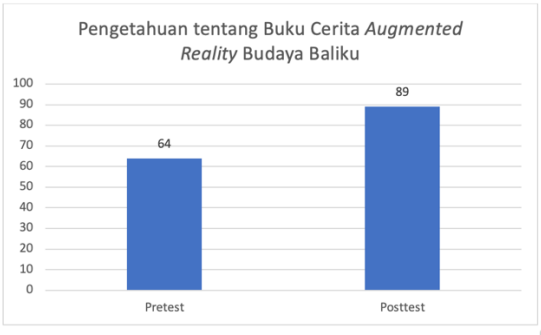
Gambar 2. Pembuatan Buku Cerita

Setelah pelatihan, kegiatan dilanjutkan dengan implementasi buku cerita *augmented reality* budaya Baliku. Implementasi buku cerita dilakukan oleh guru di SDN 4 Babahan bersama mahasiswa yang terlibat dalam kegiatan ini.

Gambar 3. Implementasi Buku Cerita berbasis AR.

Selama proses pembelajaran dengan mengimplementasi buku cerita berbasis *Augmented Reality* ini terlihat guru sangat antusias dalam menggunakannya serta terlihat pula dari respon peserta didik yang sangat antusias dengan buku cerita berbasis *Augmented Reality* yang membuat pembelajaran sangat aktif dan menyenangkan.

Setelah kegiatan implementasi, dilakukan kembali p*osttest* untuk mengetahui pemahaman guru-guru yang terlibat dalam kegiatan pelatihan pembuatan buku cerita *augmented reality* budaya Baliku. Posttest dilakukan dengan memberikan kembali soal pretest. Adapun perbandingan hasil pretest dan posttest adalah sebagai berikut.



Gambar 4. Hasil *Pretest - Posttest*

Berdasarkan hasil tersebut, dapat diketahui bahwa ada peningkatan pemahaman guru-guru mengenai buku cerita *augmented reality* budaya Baliku sebesar 25% setelah mengikuti kegiatan pelatihan. Hal ini menandakan bahwa kegiatan pelatihan buku cerita *augmented reality* budaya Baliku sangat efektif mencapi tujuan kegiatan. Buku cerita *augmented reality* budaya Baliku yang diterapkan oleh guru di kelas juga membawa dampak bagi siswa, siswa sangat senang dan tertarik belajar menggunakan buku cerita *augmented reality* budaya Baliku.

Pembahasan

Buku cerita adalah hasil karya yang di dalamnya tuliskan kejadian yang berisikan gambar untuk memperjelas isi kejadiannya dan bersikan pesan tersembunyi untuk pembaca (Chasanah, F. U., et. al, 2021). Sejalan dengan Apriliani, S. P., & Radia, E. H. (2020) yang mengatakan bahwa buku cerita merupakan sebuah sebuah buku yang bersikan kejadian yang beriskan alur dengan diperkuat dengan gambar sebagai penjelas. Buku cerita bisa memberikan tarikan perhatian karena tampilannya sangat digemari oleh kalangan anak-anak. Buku cerita memiliki fungsi yang bisa dpakai sebagai penghias dan pendukung dalam cerita yang dapat membantu

memudahkan prosesn pemahaman terhadap isi buku tersebut. Melalui buku cerita, diharapkan pembaca bisa dengan cepat menerima informasi dan deskripsi cerita yang akan disampaikan. Sehingga, buku cerita dapat tergolong layak untuk dipakai sebagai media dalam proses belajar-mengajar bagi siswa kelas rendah (Nurjanah & Hakim, 2018).

Buku cerita ini akan berisikanm *Augmented Realit*y untuk membuat gambar menjadi 3D bila dican. Augmented Reality (AR) adalah teknologi yang menggabungkan dunia nyata dengan elemen virtual, menciptakan pengalaman interaktif bagi pengguna (Indahsari, L., & Sumirat, S. 2023). *Augmented Realit*y Telah membuka cara baru dalam pembelajaran, memberikan pengalaman yang lebih interaktif dan mendalam bagi para pelajar (Yusup, A. H., et.al, 2023). Penelitian juga menunjukkan bahwa pemakian *Augmented Reality* dalam pendidikan dapat meningkatkan proses pembelajaran, motivasi belajar, dan efektivitas pembelajaran secara keseluruhan (Haryani, P., & Triyono, J. 2017). Dengan demikian, saat ini, para pendidik harus bisa memanfaatkan teknologi *Augmented Reality* untuk memperkaya pengalaman belajar siswa. Dengan persiapan dan adaptasi yang tepat, sektor pendidikan dapat menjadi pilar penting dalam menyongsong masa depan yang penuh potensi. Selain memuat *Augmented Reality* di dalamnya ada nilai kearifan lokalnya sendiri. Sejalan dengan pemikiran Ki Hadjar Deawantara bahwasannya seorang anak tidak hasnya pada kognitif saja tapi juga berkiatan dengan budaya dan nilai moral (Kumalasari, D., 2010).

Media Buku Cerita *Augmented Reality* ini akan dikaitkan dengan kebudayan local salah satunya budaya Baliku. Susanti, K. L., et. al (2023) menjelaskan dalam penelitiannya bawa media Buku Cerita *Augmented Reality* Budaya Baliku ini dapat meningkatkan literasi budaya siswa. Buku Cerita *Augmented Reality* Budaya Baliku berisikan kejadian yang berkiatan dengan budaya Bali yang terintegrasi dengan materi pembelajaran sehingga peserta didik akan memahami materi dengan baik. Sejalan dengan Rahmawati, S., & Rohim, D. C. (2020) dimana dikatakan pengaitan budaya local dengan materi pembelajaran akan memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran dengan lebih baik karena peserta didik sudah tidak asing dengan budaya lokalnya. Selaian itu juga penggunnaan *Augmented Reality* ini akan membuat peserta didik tertarik dalam belajar kerana memungkinkan peserta didik untuk melihat objek secara 3D. Restika & Nirwana, (2021) menyimpulkan bahwa Augmented Reality mampu memberikan pengalaman dan pemahaman yang mendalam dengan lebih interaktif dan menarik dalam pembelajaran komponen alat Total Station. Aplikasi Augmented Reality ini hanya perlu Smartphone untuk menerapkannya sehingga pengguna dapat mengaksesnya di mana saja dan kapan saja.

Buku cerita Augmented Reality Baliku ini juga membuat peserta didik senang dalam belajar karena buku cerita Augmented Reality Baliku ini akan meberikan kejadian menarik yang erat kaitannya dengan kebudayaan lokalnya dan didukungan dengan gambar yang akan ditampilakn secara 3D yang mana membuat peserta didik senang dan memudahkannya memahami materi pembelajaran dengan baik. Sejalan dengan yang ditemukan oleh Susanti, K. L., et. al (2023) bahwasannya buku cerita Augmented Reality Baliku ini memberikan pengalaman yang bermakna bagi peserta didik serta meningkatkan pehaman mereka berkiatan dengan budayanya sendiri karena didalamnya berisikan cerita kearifan lokalnya budayanya sendiri. Sehingga para guru perlu untuk bisa membuat buku cerita Augmented Reality Baliku. Melalui pelatihan pembuatan buku cerita Augmented Reality Baliku ini membawa dampak positif bagi para guru SDN 4 Babahan dalam meningkatkan kreativitas dan keterampilan para guru dalam mengintegrasikan teknologi dengan kearifan lokal Bali ke dalam proses pembelajaran sehingga mampu menciptakan pembelajaran

yang lebih menarik, interaktif, dan kontekstual bagi siswa.

SIMPULAN

Pelatihan Pembuatan Buku Cerita *Augmented Reality* Budaya Baliku di SDN 4 Babahan telah memberikan dampak positif dalam meningkatkan kreativitas dan keterampilan para guru dalam mengintegrasikan teknologi dengan kearifan lokal Bali ke dalam proses pembelajaran. Melalui pelatihan ini, para guru diperkenalkan pada pembuatan buku cerita berbasis *Augmented Reality* yang menggabungkan teknologi dengan cerita-cerita budaya Bali, sehingga mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan kontekstual bagi siswa. Penggunaan teknologi *Augmented Reality* dalam buku cerita ini memungkinkan siswa untuk terlibat secara langsung dengan materi melalui visualisasi yang lebih hidup, sekaligus mengapresiasi budaya Bali dalam bentuk yang modern dan relevan dengan zaman. Selain itu, pelatihan ini juga membantu meningkatkan literasi digital para guru, yang sangat penting dalam era pendidikan berbasis teknologi saat ini.

DAFTAR RUJUKAN

Apriliani, S. P., & Radia, E. H. (2020). Pengembangan media pembelajaran buku cerita bergambar untuk meningkatkan minat membaca siswa sekolah dasar. Jurnal basicedu, 4(4), 994-1003. https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.492

Chasanah, F. U., Ibrahim, M., Hidayat, M. T., & Rahayu, D. W. (2021). Upaya Peningkatan Kemampuan Membaca melalui Media Buku Cerita di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *5*(5), 3644-3650. https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1397

Febrita, Y., & Ulfah, M. (2019). Peranan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. Prosiding DPNPM Unindra 2019, 0812(2019), 181– 188. https://doi.org/10.36294/jmp.vxix.xxx

Haryani, P., & Triyono, J. (2017). Augmented Reality (AR) sebagai teknologi interaktif dalam pengenalan benda cagar budaya kepada masyarakat. Simetris: Jurnal Teknik Mesin, Elektro Dan Ilmu Komputer, 8(2), 807-812. https://doi.org/10.24176/simet.v8i2.1614

Indahsari, L., & Sumirat, S. (2023). Implementasi Teknologi Augmented Reality dalam Pembelajaran Interaktif. *Cognoscere: Jurnal Komunikasi Dan Media Pendidikan*, *1*(1), 7–11. https://doi.org/10.61292/cognoscere.v1i1.20

Kanti, L., Rahayu, S. F., Apriana, E., & Susanti, E. (2022). Analisis Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality dengan Model POE2WE Pada Materi Teori Kinetik Gas: Literature Review. Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Fisika, 2(1), 75. https://doi.org/10.52434/jpif.v2i1.1731

Kumalasari, D. (2010). Konsep pemikiran Ki Hadjar Dewantara dalam pendidikan taman siswa (tinjauan humanis-religius). ISTORIA: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sejarah, 8(1). https://doi.org/10.21831/istoria.v8i1.3716

Nurjanah,E., &Hakim, D. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Materi Mencerna (Menyimak Cerita Anak) Berbasis Cerita Anak Majalah Bobo. Jurnal Bidang Pendidikan Dasar (JBPD), 2(1), 72. http:ejournal.unikama.ac.id/index.php/JBPD

Pratiwi, A., & Asyarotin, E. N. K. (2019). Implementasi literasi budaya dan kewargaan sebagai solusi disinformasi pada generasi millennial di Indonesia. Jurnal Kajian Informasi&Perpustakaan, 7(1), 65–80. https://doi.org/10.24198/jkip.v7i1.20066

Pujiatna, T. (2021). Kearifan Lokal sebagai Penunjang Pendidikan Literasi Budaya Tri. Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana Pascasarjana Universitas Negeri Semarang, 343–346. http://pps.unnes.ac.id/prodi/prosidingpascasarjana-unnes/

Rahmawati, S., & Rohim, D. C. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Kontekstual Berbasis Kearifan Lokal Terhadap Keterampilan Menyimak Siswa. *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, *6*(3), 198-203. https://doi.org/10.26740/jrpd.v6n3.p198-203

Restika, A. P., & Nirwana, H. (2021). Implementasi Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Untuk Pengenalan Komponen Total Station. September, 208–214 https://jurnal.poliupg.ac.id/index.php/sntei/article/view/2866

Susanti, K. L., Margunayasa, I. G., & Rati, N. W. (2023). Buku Cerita Augmented Reality Budaya Baliku Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Budaya Siswa Kelas IV SD. Mimbar Pendidikan Indonesia, 4(3). https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JIPI2/article/view/75592

Yusup, A. H., Azizah, A., Rejeki, E. S., Silviani, M., Mujahidin, E., & Hartono, R. (2023). Literature Review: Peran media pembelajaran berbasis augmented reality dalam media sosial. Jurnal Pendidikan Indonesia: Teori, Penelitian, dan Inovasi, 3(5). https://jurnal.penerbitwidina.com/index.php/JPI/article/view/575