

PENGEMBANGAN BUKU CERITA BERGAMBAR AUGMENTED REALITY (AR) BERBASIS TRADISI NYIWAK TERHADAP KEMAMPUAN LITERASI LEVEL B SISWA KELAS 2 SD NEGERI 2 SENYIUR

Donna Boedi Maritasari¹, Hilyatul Aulia², RR. Sri Setyawati Mulyaningsih³

^{1,2,3} Program Studi PGSD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Hamzanwadi

¹boediselong@gmail.com, ²hilyatulaulia341@gmail.com, ³srisetyawati750@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan Media Buku Cerita Bergambar Augmented Reality (AR) Berbasis Tradisi Nyiwak Terhadap Kemampuan Literasi Level B siswa Kelas 2 SD Negeri 2 Senyur. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan dengan model pengembangan ADDIE (Analysis, Desain, Development, Implementation, Evaluation). Pembeda dari buku cerita yang lain yaitu buku cerita tersebut menggunakan teknologi Augmented Reality dan menggunakan cerita budaya lokal tradisi Nyiwak di desa Senyur. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas 2 Sekolah Dasar dengan jumlah 9 siswa sebagai pengguna. Instrumen pengembangan ini menggunakan lembar validasi ahli media, ahli materi dan angket respon pengguna. Hasil penelitian yaitu dari validator ahli media mendapat skor 80% dengan kategori "Layak". Sedangkan dari validator ahli materi mendapat skor 81% dengan kategori "Sangat Layak". Hasil angket respon siswa mendapat skor 97% dengan kategori "Sangat Layak" dari 9 siswa sebagai pengguna. Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan dapat disimpulkan bahwa media Buku Cerita Bergambar Augmented Reality (AR) Berbasis Tradisi Nyiwak Terhadap Kemampuan Literasi Level B siswa Kelas 2 SD Negeri 2 Senyur sangat layak digunakan dalam pembelajaran literasi di Sekolah Dasar.

Kata Kunci: Pengembangan Buku Cerita Bergambar, Tradisi Nyiwak, Kemampuan Literasi.

Abstract

This study aims to develop an Augmented Reality (AR) Picture Story Book Media Based on Nyiwak Tradition on Level B Literacy Skills of Grade 2 Students of SD Negeri 2 Senyur. This research is a type of development research with the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) development model. The difference from other story books is that the story book uses Augmented Reality technology and uses local cultural stories of the Nyiwak tradition in Senyur village. This research was conducted on grade 2 Elementary School students with a total of 9 students as users. This development instrument uses a media expert validation sheet, material expert and user response questionnaire. The results of the study were that the media expert validator got a score of 80% with the category "Appropriate". While the material expert validator got a score of 81% with the category "Very Appropriate". The results of the student response questionnaire got a score of 97% with the category "Very Appropriate" from 9 students as users. Based on the results of research and development, it can be concluded that the Augmented Reality (AR) Picture Story Book media based on Nyiwak Tradition on Level B Literacy Skills of Grade 2 students of SD Negeri 2 Senyur is very suitable for use in literacy learning in Elementary Schools.

Keywords: Development of Picture Story Books, Nyiwak Tradition, Literacy Skills.



© Author(s) 2025

This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan bagian terpenting dalam kehidupan manusia. Pendidikan dalam arti luas adalah Hidup. Artinya bahwa pendidikan adalah seluruh pengetahuan belajar yang terjadi sepanjang hayat dalam semua tempat serta situasi yang memberikan pengaruh positif pada pertumbuhan setiap makhluk individu.¹ Kualitas pendidikan tergantung pada upaya yang dilakukan dalam meningkatkan mutu pendidikan. Meningkatkan mutu pendidikan merupakan tugas dan tanggung jawab semua pihak yang terlibat dalam dunia pendidikan.

Pendidikan Sekolah Dasar dianggap sebagai tingkat satuan pendidikan yang paling dasar. Pada sekolah ini siswa mengawali proses pendidikan dan pembelajaran dalam pendidikan formalnya. Pendidikan Sekolah Dasar memang diselenggarakan untuk memberikan dasar pengetahuan, sikap, dan keterampilan bagi siswa. Pendidikan Sekolah Dasar inilah yang selanjutnya dikembangkan untuk meningkatkan kualitas diri siswa yang tidak lepas dari proses pembelajaran.

Pada proses pembelajaran, siswa dituntut untuk memahami konsep dari prinsip materi. Guru harus mampu menumbuhkan minat belajar siswa serta menciptakan suasana belajar yang akan membantu siswa dalam memahami pembelajaran. Pembelajaran merupakan kegiatan guru dalam membagi ilmu yang dimiliki kepada siswanya yang berbentuk materi, bukan itu saja tetapi guru juga mengamalkan nilai-nilai pendidikan karakter dalam membentuk siswa menuju proses pendewasaan. Sehingga belajar merupakan sebuah usaha untuk memperluas ilmu pengetahuan.

Kemajuan ilmu pengetahuan yang pesat menuntut setiap peserta didik untuk mempunyai keterampilan, terutama keterampilan membaca dan menulis. Kemampuan membaca berperan sangat penting dan menjadi salah satu faktor yang menentukan berhasil tidaknya seseorang karena segala akses pengetahuan dan informasi selalu berhubungan dengan kegiatan membaca.

Proses belajar mengajar akan efektif apabila peserta didik sudah bisa membaca, karena setiap proses pembelajaran sangat berkaitan dengan membaca. Membaca merupakan salah satu jenis kemampuan berbahasa tulis, yang reseptif karena dengan membaca, seseorang akan dapat memperoleh informasi ilmu pengetahuan dan pengalaman-pengalaman baru. Membaca juga memiliki tingkatan atau level pada kemampuan membaca anak, buku bacaan siswa harus sesuai dengan level kemampuan membacanya sehingga siswa akan lebih cepat memahami bacaan dalam proses pembelajaran literasi.

Buku bacaan yang dapat di gunakan dalam kegiatan literasi salah satunya adalah buku cerita bergambar yang menggunakan level literasi.² Menggunakan buku cerita bergambar untuk peserta didik Sekolah Dasar merupakan ide yang bagus. Buku cerita bergambar yaitu cerita yang dibuat

¹ Safaruddin Juhaeni, R. Nurhayati, dan N. Tanzila, "Konsep Dasar Media Pembelajaran," *Journal of Islamic Education at Elementary School* 1, no. 1 (2020).

² A. Kristanto, *Media Pembelajaran* (Jawa Timur: Bintang Surabaya, 2016).

menjadi buku dan di dalamnya mengandung gambar untuk mewakili cerita agar saling berkaitan, penulisan cerita buku cerita sesuai dengan levelnya.³ Buku cerita bergambar dapat meningkatkan perhatian peserta didik pada materi bacaan serta meningkatkan respon awal pada proses pembelajaran, melalui media gambar juga dapat memperkuat ingatan serta mempermudah pemahaman peserta didik dalam memahami isi cerita.⁴ Buku cerita akan lebih menarik jika dikaitkan dengan teknologi zaman sekarang yang memudahkan guru dan siswa dalam proses belajar mengajar.⁵

Dalam era perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi pendidikan yang cepat terhadap perubahan kurikulum dan perangkat pembelajaran menjadi suatu keharusan. Pengembangan di bidang teknologi pendidikan telah menjadi fokus utama sebagai upaya menyikapi tantangan dalam proses pembelajaran dengan memanfaatkan temuan dari analisis kebutuhan. Penggunaan teknologi pada dasarnya memiliki tujuan untuk mempermudah aktivasi manusia dalam kehidupan sehari-hari, dan pergeseran menuju dunia digital juga berdampak signifikan terhadap interaksi antar guru dan siswa di dalam ruang kelas.⁶

Perkembangan teknologi saat ini sangat banyak dan bervariasi, salah satunya adalah teknologi *Augmented Reality* atau sering disingkat AR yang bisa di manfaatkan dalam dunia pendidikan.⁷ *Augmented reality* merupakan teknologi yang mengubah objek maya ke dalam lingkungan benda nyata secara real dan bisa menarik perhatian siswa. Teknologi AR tersebut menarik untuk di tuangkan kedalam buku cerita agar buku cerita tersebut lebih menarik untuk dibaca.⁸ Dengan menggunakan teknologi AR siswa akan lebih tertarik untuk membaca buku cerita. Buku cerita bergambar berbasis teknologi *augmented reality* adalah media yang sangat membantu untuk menarik siswa membaca buku.⁹

Berdasarkan hasil observasi awal peneliti menemukan beberapa siswa di kelas 2 SD Negeri 2 Senyur, Kecamatan Keruak, Lombok Timur masih belum bisa membaca dengan lancar, hal tersebut disebabkan karena minat baca siswa yang sangat rendah. Berdasarkan hasil wawancara

³ Aisyah Fadilah dkk., "Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat Dan Urgensi Media Pembelajaran," *Journal of Student Research* 1, no. 2 (19 Januari 2023): 01–17, <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i2.938>.

⁴ A. Arsyad, *Media Pembelajaran*, Edisi revisi (Jakarta: Rajawali Press, 2014).

⁵ S.W. Apriliani dan E.H. Radia, "Pengembangan Media Pembelajaran Buku Cerita Bergambar untuk Meningkatkan Minat Membaca Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 4, no. 4 (2020).

⁶ D.B. Maritasari, H. Najah, dan D.S.P. Ibrahim, "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Video Animasi pada Materi Bilangan Bulat Siswa Kelas IV SDN 01 Kalijaga Tengah," *Journal of Social Science Research* 3, no. 5 (2023).

⁷ F. Aisyah, "Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Augmented Reality untuk Mengakomodasi Generasi Z," *Jurnal Pendidikan* 5, no. 6 (2021).

⁸ M.P. Rahmagusti, *Pengembangan Buku Cerita Anak Menggunakan Visualisasi Berbasis Teknologi Augmented Reality* (Jakarta: Universitas Negeri Jakarta, 2017).

⁹ M.A.K. Dinata dan I.G. Harsemadi, "Augmented Reality Buku Cerita Anak 'Kemana Harimau Kecil Pergi' Berbasis Android," *Jurnal Bahasa Rupa* 6, no. 1 (2022).

Donna Boedi Maritasari, Hilyatul Aulia, RR. Sri Setyawati Mulyaningsih: Pengembangan Buku Cerita Bergambar Augmented Reality (AR) Berbasis Tradisi Nyiwak terhadap Kemampuan Literasi Level B Siswa Kelas 2 SD Negeri 2 Senyur

dengan salah satu wali kelas 2 di SD tersebut salah satu faktor yang mempengaruhinya terutama buku atau media yang terbatas di sekolah, termasuk buku bacaan siswa yang masih kurang dan kurang menarik bagi siswa, tidak ada buku bacaan sesuai level literasi siswa dan kurangnya penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran, selain itu lingkungan keluarga juga sangat berpengaruh dalam proses belajar siswa. Dalam proses belajar siswa diharapkan mampu membaca dengan cara baik untuk memahami dengan baik informasi yang penulis sampaikan. Kemampuan membaca dan memahami merupakan kunci keberhasilan siswa dalam proses belajar. Karena membaca merupakan cara untuk memperoleh pengetahuan dalam kehidupan sehari-hari.

Penelitian yang dilakukan oleh Hardiana, B. N., at. al (2023). Dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Buku Bergambar Berbasis Kearifan Lokal Suku Sasak Pada Materi Bahasa Indonesia Kelas II SDN 7 Sakra. Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan dapat disimpulkan bahwa Media Pembelajaran Buku Bergambar Berbasis Kearifan Lokal Suku Sasak pada Materi Bahasa Indonesia Kelas II SDN 7 Sakra sangat layak digunakan dalam pembelajaran.

Adapun penelitian yang dilakukan Indirayani, A. A. I. R., at. al. Dengan judul Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berkearifan Lokal Tradisi Ngayah Untuk Menstimulasi Tumbuh Dan Berkembangnya Karakter Profil Pelajar Pancasila Dimensi Bergotong Royong. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa buku cerita bergambar berkearifan lokal tradisi ngayah dengan judul “Ngayah adalah Nyawa” efektif digunakan untuk menstimulasi tumbuh dan berkembangnya karakter profil pelajar Pancasila dimensi bergotong royong pada siswa kelas IV sekolah dasar gugus Kapten Japa.¹⁰

Selain itu penelitian yang dilakukan Wulan, T. P. U & Trisnani, N., Dengan judul Pengembangan Dongeng Berbasis Augmented Reality Sebagai Bahan Literasi Dalam Masa Pandemi. dapat disimpulkan bahwa pengembangan dongeng berbasis *augmented reality* ini setelah diuji validitasnya, mendapatkan hasil bahwa produk ini layak digunakan.¹¹

Berdasarkan hasil dari 3 penelitian diatas, peneliti termotivasi untuk merancang dan membuat media buku cerita bergambar menggunakan teknologi *Augmented Reality* berbasis tradisi *Nyiwak* yang bertujuan untuk menumbuhkan minat baca peserta didik. Dengan adanya buku cerita bergambar berbasis tradisi *Nyiwak* (hari ke sembilan orang setelah meninggal) tersebut siswa bisa mengetahui tentang budaya yang ada disekitar yang bertujuan agar siswa tau bagaimana tradisi *Nyiwak* tersebut dilaksanakan. Maka dari itu penulis akan melakukan sebuah penelitian dengan

¹⁰ A.A.I.R. Indirayani, I.N. Suidiana, dan M.G.R. Kristiantari, “Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berkearifan Lokal Tradisi Ngayah untuk Menstimulasi Tumbuh dan Berkembangnya Karakter Profil Pelajar Pancasila Dimensi Bergotong Royong,” *Jurnal Basicedu* 4, no. 4 (2023).

¹¹ T.P.U. Wulan dan T. Novy, “Pengembangan Dongeng Berbasis Augmented Reality sebagai Bahan Literasi dalam Masa Pandemi,” *Jurnal Taman Cendekia* 5, no. 2 (2021).

Donna Boedi Maritasari, Hilyatul Aulia, RR. Sri Setyawati Mulyaningsih: Pengembangan Buku Cerita Bergambar Augmented Reality (AR) Berbasis Tradisi Nyiwak terhadap Kemampuan Literasi Level B Siswa Kelas 2 SD Negeri 2 Senyur

judul Pengembangan Buku Cerita Bergambar *Augmented Reality* (AR) Berbasis tradisi *Nyiwak* Terhadap Kemampuan Literasi Level B Siswa Kelas 2 SD Negeri 2 Senyur.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) karena menghasilkan sebuah produk. Metode penelitian dan pengembangan adalah metode yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.¹² Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka penelitian ini memerlukan metode eksperimen untuk menguji keefektifan tersebut. Produk yang dimaksud adalah produk seperti bahan ajar seperti buku teks, media pembelajaran, modul, LKPD, dan yang lainnya, dapat juga berupa metode pembelajaran, aplikasi dan lain sebagainya.^{13,14}

Model penelitian ini menggunakan model ADDIE yang dirancang oleh Robert Maribe Branch. Model ADDIE memiliki lima tahapan yaitu: (1) *analysis* (analisis), (2) *design* (perancangan), (3) *development* (pengembangan), (4) *implementation* (implementasi), dan (5) *evaluation* (evaluasi). Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti pada penelitian ini yaitu: 1). Observasi, 2) wawancara, 3) angket. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah (1) instrument ahli materi, (2) instrument ahli media, dan (3) instrument pengguna.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap analisis (*Analysis*)

Hasil analisis kebutuhan

Analisis kebutuhan dilakukan guna menentukan gambaran awal untuk mendapat informasi yang lebih akurat melalui wawancara warga, tokoh setempat dan guru kelas 2 SD Negeri 2 Senyur. Menurut warga dan tokoh setempat, menceritakan tradisi *Nyiwak* tersebut perlu diperkenalkan pada generasi-generasi berikutnya melalui pengembangan buku cerita bergambar *augmented reality* dengan menceritakan tradisi *Nyiwak* yang ada di Desa Senyur.

Selanjutnya wawancara guru kelas 2 di SD Negeri 2 Senyur. Hasil wawancara yang didapatkan yaitu guru menyampaikan bahwa media yang ada dikelas 2 untuk literasi masih sangat

¹² D.B. Maritasari, B.S. Hulfa, dan H. Rodiyah, "Penggunaan Media Flash Card Berbasis Kearifan Lokal terhadap Kemampuan Membaca Siswa dengan Hambatan Fungsional Belajar," *Journal on Education* 6, no. 1 (2023).

¹³ Gunawan dan A.A. Ritonga, *Media Pembelajaran Berbasis Industri 4.0* (Jakarta: Rajawali Press, 2019).

¹⁴ S. Hryanti, "Research and Development (R&D) sebagai Salah Satu Model Penelitian dalam Bidang Pendidikan," *Jurnal Pendidikan* 37, no. 1 (2012).

Donna Boedi Maritasari, Hilyatul Aulia, RR. Sri Setyawati Mulyaningsih: Pengembangan Buku Cerita Bergambar Augmented Reality (AR) Berbasis Tradisi Nyiwak terhadap Kemampuan Literasi Level B Siswa Kelas 2 SD Negeri 2 Senyur

sedikit dan belum ada buku cerita yang menceritakan cerita mengenai tradisi *Nyiwak*. Buku yang ada di sekolah hanya buku-buku monoton, hanya ada beberapa buku cerita bergambar. Guru tersebut juga mengatakan bahwa belum ada buku yang menggunakan level literasi dan juga belum ada buku yang menggunakan teknologi *augmented reality* (AR).

Analisis produk/bahan ajar

Analisis ini dilakukan untuk mengkaji aspek apa saja yang diperlukan untuk mengembangkan dan memproduksi buku bergambar berkualitas tinggi. Aslamiah & Hidayat, N. D mengusulkan bahwa aspek-aspek berikut perlu di pertimbangkan saat membuat buku cerita bergambar: a) sampul buku menarik perhatian peserta didik, b) judul buku cerita bergambar dapat menggugah minat baca peserta didik, c) warna sampul buku dapat menarik minat peserta didik, d) isi dapat dipahami peserta didik, e) judul disesuaikan dengan minat peserta didik, f) konsep harus sesuai untuk peserta didik, g) bahasa yang digunakan sederhana, h) gaya dan ketepatan bahasa sesuai untuk peserta didik, i) warna yang disajikan mudah ditangkap oleh penglihatan peserta didik, j) gambar dapat mendukung teks, k) gambar dapat dimengerti peserta didik, l) gambar disesuaikan dengan narasi.¹⁵

Tahap perancangan (*Design*)

No	Bagian buku	Keterangan
1.	 <p>Gambar 1 Cover depan</p>	Pada <i>cover</i> depan berisi gambar sesuai judul cerita dan identitas buku yaitu level B dengan menggunakan teknologi <i>augmented reality</i> .
2.		Halaman cerita berisi cerita tentang tradisi Nyiwak dengan gambar-gambar yang menarik dan terdapat <i>barcode</i> AR disetiap lembar cerita

¹⁵ S.S. Aslamiah dan S. Hidayat, “Analisis Kebutuhan Pengembangan Bahan Bacaan Buku Cerita Bergambar Situs Kerajaan Kendan Berbasis Karakter di Sekolah Dasar,” *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 8, no. 4 (XXXX).

<p>3.</p>	<p>Gambar 2 isi cerita</p>  <p>Gambar 3 Panduan penggunaan</p>	<p>Lembar panduan penggunaan berisi gambar cara penggunaan barcode AR pada buku cerita</p>
<p>4.</p>	 <p>Gambar 4 identitas penulis</p>	<p>Lembar identitas penulis berisi identitas penulis dan terdapat foto penulis</p>

Tahap pengembangan (*Development*)

Isi cerita dalam buku ini menceritakan tentang Tradisi Nyiwak yang ada di desa senyuir untuk memperkenalkan budaya lokal kepada siswa. Tahapan berikutnya adalah membuat atau menyusun narasi dengan langkah-langkah awal yang akan di tempuh adalah pembuatan desain gambar. Berikut ini adalah rincian dari buku yang dikembangkan:

1. Cover depan

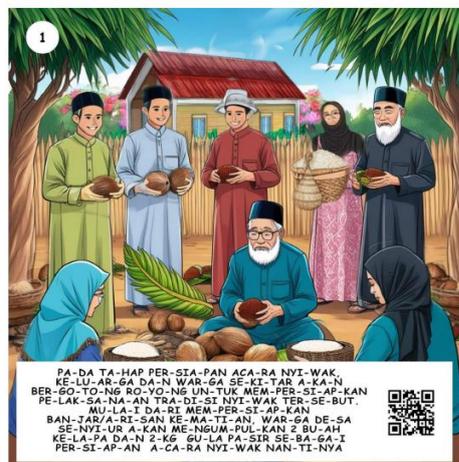
Bagian cover depan terdiri atas judul buku, gambar, dan identitas buku. Bagian cover dibuat menggunakan aplikasi adobe illustrator, aplikasi blender, dan aplikasi assembler studio dengan desain warna, gambar, dan tulisan yang menarik untuk siswa.



Gambar 5 Cover depan

2. Bagian cerita

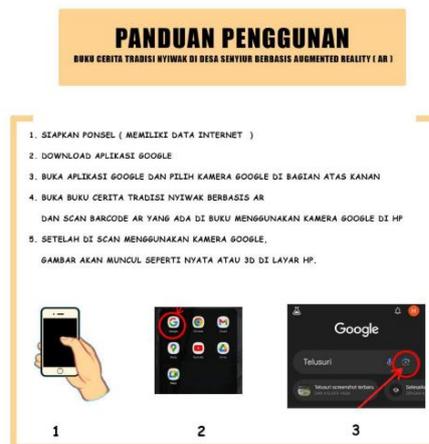
Bagian cerita berisi tentang cerita tradisi nyiwak. Buku ini menceritakan struktur dari acara tradisi nyiwak di desa Senyur, mulai dari tahap persiapan hingga penutupan.



Gambar 6 isi cerita

3. Halaman panduan penggunaan

Halaman panduan penggunaan berisi bagaimana cara menggunakan buku cerita *augmented reality* (AR) dengan benar



Gambar 7 panduan penggunaan

4. Bagian identitas penulis

Bagian identitas penulis berisi identitas penulis dan foto dari penulis.



Gambar 8 identitas penulis

5. Rincian produk

Buku cerita bergambar cetak, Berukuran 20 x 20 cm, Menggunakan *font Calibri* dan *font size 40*, menggunakan kertas berkualitas, Menggunakan bahasa Indonesia yang mudah dipahami

Tahap *Implementation* (Penerapan)

Tahap ke empat dari model pengembangan ADDIE yaitu tahap *implementation* (penerapan). Setelah dinyatakan layak oleh validator, media buku cerita bergambar dapat melakukan uji coba lapangan. Pada pelaksanaan tahap ini diikti oleh 9 dari 34 siswa kelas 2 di SD Negeri 2 Senyuir tanggal 5 Agustus 2024 sampai 17 Agustus 2024. Implementasi media buku cerita bergambar dilakukan di dalam kelas saat jam pelajaran literasi pada pembelajaran tema 1 subtema 4 hidup rukun di masyarakat. Pembelajaran berlangsung selama 8 kali pembelajaran dengan 1 x Pertemuannya (2 x 35 menit), pembelajaran berlangsung tiap hari senin, rabu, kamis, dan jumat pada jam pertama.

Pada tahap awal melakukan pengenalan tentang media buku cerita bergambar *augmented reality* berbasis tradisi Nyiwak kepada siswa. Kemudian pembelajaran literasi dilakukan dengan membagikan siswa buku cerita tersebut sebagai bahan bacaan. Setelah dibagikan siswa mulai belajar membaca sesuai level pada buku cerita yaitu level B. Ada 9 dari 34 siswa yang masih belum lancar membaca atau masih di level B suku kata. Siswa tersebut terlihat antusias dalam belajar membaca menggunakan buku cerita bergambar tersebut karna menarik dengan gambar-gambarnya.

Tahap evaluasi (*Evaluation*)

Setelah tahap implementation (penerapan) dilakukan tahap selanjutnya adalah tahap evaluasi media buku cerita bergambar. Pada tahap ini penilaian dilihat dari aspek kelayakan media, keefektifan media dalam meningkatkan literasi siswa. Kelayakan media dan keefektifan media dapat dilihat dari angket validator ahli media, ahli materi dan angket respon siswa yang dilakukan pada tanggal 15 agustus 2024.

Hasil Uji Coba Produk

Hasil validasi ahli

Buku cerita bergambar yang telah dihasilkan pada tahap pengembangan selanjutnya di validasi oleh dua validator yaitu Bapak Ahmad Yasar Ramdan, M.Pd sebagai validator ahli media/tampilan dan Bapak H. Moh Zaini, S.Pd sebagai validator ahli materi. Validasi yang diberikan oleh validator merupakan penilaian terhadap buku cerita bergambar augmented reality dilihat dari aspek tampilan, isi buku, bahasa, dan desain buku. Selain menilai validator juga memberikan kritik atau saran yang digunakan untuk revisi buku cerita bergambar tersebut.

Hasil validasi dari validator pertama yaitu Bapak Ahmad Yasar Ramdan, M.Pd di peroleh skor 50 dengan persen 80% dengan kategori "Layak" dari 12 butir pernyataan. Sementara dari validator kedua Bapak H. Moh Zaini, S.Pd diperoleh skor 31 dengan persen 81% dengan kategori "Sangat Layak" dari 7 butir pernyataan. Selanjutnya dari hasil angket respon pengguna diperoleh skor 97% dengan kategori "Sangat Layak" dari 11 butir pernyataan dengan 9 siswa sebagai pengguna. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media buku cerita bergambar *augmented reality* (AR) berbasis tradisi Nyiwak tersebut dinyatakan sangat layak untuk di gunakan sebagai media pembelajaran literasi di Sekolah Dasar.

Tabel 1. Persentase Kelayakan Ahli Media/tampilan

Aspek	Pernyataan	Ya	Tidak
Penerapan media dan tampilan media	1. Cara penggunaan media mudah diterapkan	5	
	2. Ukuran teks dan jenis huruf sesuai sehingga mudah dibaca	4	
	3. Letak kode AR pada buku cerita sudah tepat	4	
	4. Kode AR pada media sudah berfungsi dengan bai	4	
	5. Tampilan dan warna pada media jelas menarik	5	
	6. Tampilan gambar dan isi cerita pada media sudah sesuai	5	
	7. Kejelasan teks pada media sangat jelas	4	

	8. Cakupan cerita dan tampilan sudah sesuai	4	
	9. Kertas yang digunakan tebal dan berkualitas	5	
Font media	0. Ukuran gambar pada buku cerita sesuai dengan ukuran buku cerita	4	
	1. Ukuran font pada buku cerita sesuai sehingga mudah dibaca	3	
	2. Penggunaan warna pada font jelas sehingga mudah dibaca	3	
Jumlah		50	0
Skor total		50	
Jumlah butir		12	
Total skor maksimum		62	
Persentase		80%	

Tabel 2. Persentase Kelayakan Ahli Materi

Aspek	Pernyataan	Ya	Tidak
Pembelajaran dan isi	1. Pemilihan jalan cerita sudah tepat/sesuai	4	
	2. Ketepatan alur cerita dengan gambar sudah pas	4	
	3. Cerita yang disajikan menarik untuk dibaca	5	
	4. Buku cerita mudah digunakan pada pembelajaran literasi	5	
	5. Penulisan cerita sudah sesuai dengan level membaca siswa	4	
	6. Desain cover dengan isi cerita sangat menarik	5	
	7. Bahasa yang digunakan pada media mudah dipahami	4	
Jumlah		31	0
Skor total		31	
Jumlah butir		7	
Total skor maksimum		38	
Persentase		81%	

Tabel 3. Hasil Angket Respon Pengguna

Pernyataan	Nilai	
	Ya	Tidak
1. Panduan penggunaan media sudah jelas dan mudah dipahami	45	0
2. Isi cerita jelas dan mudah dipahami	33	0
3. Warna yang digunakan sesuai dengan gambar dan menarik	36	0
4. Gambar animasi pada cerita sangat menarik	40	0
5. Tampilan media buku cerita sangat menarik	38	0
6. Cerita yang digunakan menarik untuk dibaca	34	0
7. Isi dengan judul buku cerita sudah sesuai	38	0
8. Bahasa yang digunakan jelas dan mudah dipahami	34	0
9. Siswa mudah memahami isi cerita	42	0
10. Gambar yang disajikan sangat menarik untuk anak-anak sekolah dasar	40	0
11. Ukuran dan jenis huruf yang digunakan sangat jelas	37	0
Jumlah	417	0
Skor total	417	
Jumlah butir	11	
Total skor maksimum	428	
Persentase	97%	

Table 4. Kategori Pencapaian Kelayakan

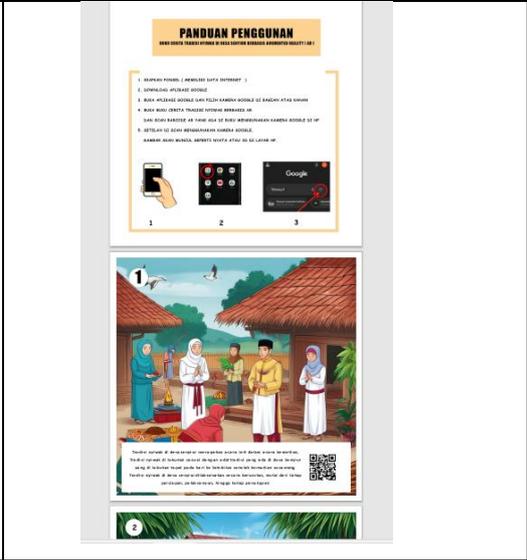
No	Skor dalam persen	Klasifikasi kelayakan
1.	0-20%	Sangat tidak layak
2.	21-40%	Tidak layak
3.	41-60%	Cukup layak
4.	61-80%	Layak
5.	81-100%	Sangat Layak

Revisi Produk

Pada tahap ini dilakukan perbaikan terhadap produk yang telah diuji coba pada awal produk oleh para ahli.

1. Validasi ahli media/tampilan
 - a. Barcode dipastikan sebagai penjelas cerita

- b. Ringkasan tradisi di tulis
 - c. Langkah-langkah penggunaan di awal
 - d. Muatan karakter harus di munculkan
2. Validasi ahli tampilan
- a. Penulisan alur cerita sebaiknya menggunakan huruf kecil
 - b. Spasi di atur antara kata yang satu dengan yang lain menggunakan 2 spasi.

Sebelum revisi	Sesudah revisi
	
	



Kajian Produk Akhir

Kajian produk akhir merupakan hasil pengembangan atau pembuatan media buku cerita bergambar augmented reality (AR) berbasis tradisi *Nyiwak*. Proses pengembangan produk yang dilakukan oleh peneliti memiliki desain berupa buku cerita bergambar yang didalamnya memuat gambar ilustrasi yang menarik di setiap bagian ceritanya dengan tujuan untuk mendeskripsikan jalannya setiap cerita. Buku ini menceritakan cerita tentang tradisi *Nyiwak* yang ada di Desa Senyuir. Diketahui di SD Negeri 2 Senyuir masih kekurangan buku bacaan, terutama buku cerita bergambar sebagai buku bacaan siswa. Masalah lain yang ditemukan adalah tidak tersedianya buku cerita tentang kebudayaan disekitar seperti halnya tradisi *Nyiwak*. Oleh karena itu peneliti mengembangkan buku cerita bergambar berbasis tradisi *Nyiwak* dengan menggunakan teknologi *augmented reality* dan menggunakan level literasi level B dengan tujuan ntuk memperkenalkan budaya lokal tradisi *Nyiwak* dan teknologi terhadap siswa.

Produk buku cerita bergambar *augmented reality* (AR) berbasis tradisi *Nyiwak* terhadap kemampuan literasi level B ini di kembangkan menggunakan model pengembangan ADDIE yang dirancang oleh Robert Maribe Branch. Lima tahapan yang terdapat pada model ini yaitu: analisis

(*analyze*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), implementasi (*implement*), dan evaluasi (*evaluate*). Model ADDIE dipilih karena tidak terlalu rumit dan lebih sederhana. Struktur pengembangan yang sistematis membuat model ini menjadi lebih mudah untuk dipahami dan dipraktikkan. Selain itu juga sudah banyak peneliti yang menggunakan model tersebut dan berhasil dalam penelitiannya. Model ini sejalan dengan pengembangan buku cerita bergambar augmented reality berbasis tradisi *Nyiwak* tersebut, dimana dilakukan revisi pada setiap tahapan untuk menghasilkan hasil akhir yang baik dan layak digunakan.

Pengembangan produk dimulai dari tahap analisis, peneliti mengumpulkan data yang diperlukan dalam mengembangkan buku cerita bergambar berbasis tradisi *Nyiwak*. Pada tahap analisis peneliti melakukan analisis kebutuhan dan analisis bahan ajar di sekolah dan siswa sebagai subjek penelitiannya. Selanjutnya tahap desain atau perancangan mulai dari desain cover, isi cerita, gambar, warna dan isi cover belakang. Setelah itu dilakukan tahap pengembangan sesuai spesifikasi produk yang telah dibuat oleh peneliti.

Pengembangan produk ini menggunakan aplikasi adobe illustrator, aplikasi blender, dan aplikasi assembler studio. Selanjutnya produk yang telah dikembangkan di validasi oleh tim ahli untuk mengetahui kevalidan produk sebelum di uji coba lapangan. Berdasarkan dari hasil validasi ahli media/tampilan dan ahli materi terhadap produk yang dikembangkan memperoleh kategori sangat baik dengan. Dari hasil validasi ahli media/tampilan memperoleh kategori layak dengan persen 80% dan dari ahli materi mendapat kategori sangat baik dengan persen 81%, sehingga produk layak digunakan di sekolah dalam kegiatan pembelajaran literasi.

Setelah dilakukan validasi terhadap produk yang dikembangkan serta sudah dinyatakan valid oleh validator, maka tahap selanjutnya adalah mengujicoba produk untuk menguji kelayakan kepraktisan produk yang dikembangkan. Dalam hal ini peneliti menyebarkan angket respon siswa skala kecil yang di ikuti oleh 9 dari 34 siswa untuk mengetahui tingkat kelayakan dan kepraktisan produk tersebut. Dari hasil angket respon siswa mendapat skor 97% yang termasuk sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa buku cerita bergambar *augmented reality* (AR) berbasis tradisi *Nyiwak* terhadap kemampuan literasi level B siswa kelas 2 SD tersebut dinyatakan layak untuk digunakan dalam dunia pendidikan.

Kelebihan dari media buku cerita bergambar *augmented reality* (AR) berbasis tradisi *Nyiwak* terhadap kemampuan literasi level B tersebut adalah dapat memberikan pengetahuan tentang tradisi *Nyiwak* di Desa Senyur terhadap siswa. Buku tersebut disesuaikan dengan level membaca siswa level B atau level kata dengan menggunakan tulisan patah-patah. Buku cerita bergambar tersebut juga menggunakan teknologi *augmented reality* (AR) sebagai pembeda dengan buku cerita lainnya sehingga dapat menarik siswa untuk belajar membaca.

Sedangkan kelemahan buku cerita bergambar *augmented reality* (AR) berbasis tradisi *Nyiwak* terhadap kemampuan literasi level B tersebut dari adalah untuk melihat gambar *augmented reality* di sekolah saat pembelajaran literasi berlangsung siswa harus menggunakan hp sedangkan siswa tidak diperbolehkan membawa hp ke sekolah.

Keterbatasan Penelitian

Pengembangan buku cerita bergambar *augmented reality* (AR) berbasis tradisi *Nyiwak* terhadap kemampuan literasi level B siswa kelas 2 SD Negeri 2 Senyur tidak sepenuhnya berjalan dengan baik, adapun keterbatasan dalam penelitian ini yaitu:

1. Keterbatasan oleh waktu, waktu penelitian hanya mencakup 2 minggu di sekolah.
2. Keterbatasan teknologi dalam uji lapangan.
3. Keterbatasan biaya dalam mencetak media.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan buku cerita bergambar *augmented reality* (AR) berbasis tradisi *Nyiwak* terhadap kemampuan literasi level B siswa kelas 2 SD Negeri 2 Senyur melalui model pengembangan ADDIE yaitu analisis (*analyze*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), implementasi (*implement*). Berdasarkan dari perhitungan data akhir validasi ahli media/tampilan dengan skor 80% dinyatakan layak sesuai revisi dan saran dari ahli media/tampilan. Sedangkan ahli materi memperoleh skor 81% dinyatakan sangat layak sesuai hasil revisi dan saran dari ahli materi. Serta uji coba kelayakan dengan skala kecil memperoleh skor 97% sangat layak. Oleh karena itu pengembangan buku cerita bergambar *augmented reality* (AR) berbasis tradisi *Nyiwak* terhadap kemampuan literasi level B siswa kelas 2 SD Negeri 2 Senyur layak digunakan dalam pembelajaran literasi di sekolah sesuai dengan level B membaca atau level kata.

SARAN

Adapun saran dalam pemanfaatan produk yaitu:

1. Pengembangan buku cerita bergambar augmented reality (AR) berbasis tradisi *Nyiwak* terhadap kemampuan literasi level B siswa kelas 2 SD dapat dimanfaatkan sebagai media saat pembelajaran literasi oleh guru di Sekolah Dasar
2. Pengembangan buku cerita bergambar juga dapat dimanfaatkan oleh peneliti dan para pembaca skripsi ini sebagai informasi tentang media pembelajaran yang cukup menarik bagi para calon guru serta mahasiswa lainnya yang membuat suatu produk dalam pembelajaran.

Donna Boedi Maritasari, Hilyatul Aulia, RR. Sri Setyawati Mulyaningsih: Pengembangan Buku Cerita Bergambar Augmented Reality (AR) Berbasis Tradisi Nyiwak terhadap Kemampuan Literasi Level B Siswa Kelas 2 SD Negeri 2 Senyur

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, F. “Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Augmented Reality untuk Mengakomodasi Generasi Z.” *Jurnal Pendidikan* 5, no. 6 (2021).
- Apriliani, S.W., dan E.H. Radia. “Pengembangan Media Pembelajaran Buku Cerita Bergambar untuk Meningkatkan Minat Membaca Siswa Sekolah Dasar.” *Jurnal Basicedu* 4, no. 4 (2020).
- Arsyad, A. *Media Pembelajaran*. Edisi revisi. Jakarta: Rajawali Press, 2014.
- Aslamiah, S.S., dan S. Hidayat. “Analisis Kebutuhan Pengembangan Bahan Bacaan Buku Cerita Bergambar Situs Kerajaan Kenda Berbasis Karakter di Sekolah Dasar.” *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 8, no. 4 (XXXX).
- Dinata, M.A.K., dan I.G. Harsemadi. “Augmented Reality Buku Cerita Anak ‘Kemana Harimau Kecil Pergi’ Berbasis Android.” *Jurnal Bahasa Rupa* 6, no. 1 (2022).
- Fadilah, Aisyah, Kiki Rizki Nurzakayah, Nasywa Atha Kanya, Sulis Putri Hidayat, dan Usep Setiawan. “Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat Dan Urgensi Media Pembelajaran.” *Journal of Student Research* 1, no. 2 (19 Januari 2023): 01–17. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i2.938>.
- Gunawan, dan A.A. Ritonga. *Media Pembelajaran Berbasis Industri 4.0*. Jakarta: Rajawali Press, 2019.
- Hryanti, S. “Research and Development (R&D) sebagai Salah Satu Model Penelitian dalam Bidang Pendidikan.” *Jurnal Pendidikan* 37, no. 1 (2012).
- Indirayani, A.A.I.R., I.N. Sudiana, dan M.G.R. Kristiantari. “Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berkearifan Lokal Tradisi Ngayah untuk Menstimulasi Tumbuh dan Berkembangnya Karakter Profil Pelajar Pancasila Dimensi Bergotong Royong.” *Jurnal Basicedu* 4, no. 4 (2023).
- Juhaeni, Safaruddin, R. Nurhayati, dan N. Tanzila. “Konsep Dasar Media Pembelajaran.” *Journal of Islamic Education at Elementary School* 1, no. 1 (2020).
- Kristanto, A. *Media Pembelajaran*. Jawa Timur: Bintang Surabaya, 2016.
- Maritasari, D.B., B.S. Hulfa, dan H. Rodiyah. “Penggunaan Media Flash Card Berbasis Kearifan Lokal terhadap Kemampuan Membaca Siswa dengan Hambatan Fungsional Belajar.” *Journal on Education* 6, no. 1 (2023).
- Maritasari, D.B., H. Najah, dan D.S.P. Ibrahim. “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Video Animasi pada Materi Bilangan Bulat Siswa Kelas IV SDN 01 Kalijaga Tengah.” *Journal of Social Science Research* 3, no. 5 (2023).
- Rahmagusti, M.P. *Pengembangan Buku Cerita Anak Menggunakan Visualisasi Berbasis Teknologi Augmented Reality*. Jakarta: Universitas Negeri Jakarta, 2017.
- Wulan, T.P.U., dan T. Novy. “Pengembangan Dongeng Berbasis Augmented Reality sebagai Bahan Literasi dalam Masa Pandemi.” *Jurnal Taman Cendekia* 5, no. 2 (2021).