

**PROPOSAL PENELITIAN
TAHUN ANGGARAN 2020
PENELITIAN BIDANG UNGGULAN**



**PEMBUATAN BUKU KEKALMARISIR (KEARIFAN LOKAL
MASYARAKAT DI KABUPATEN INDRAGIRI HILIR,
KABUPATEN BENGKALIS, KABUPATEN MERANTI, DAN
KABUPATEN ROKAN HILIR) BERBASIS *AUGMENTED
REALITY***

Tim Pengusul

Ketua :	Drs. Zulkifli N., M.Pd	0029125917
Anggota :	Eddy Noviana, S.Pd., M.Pd	0020118201
	Dr. Daviq Chairilisyah, S.Psi, M.Psi	0005077607

SUMBER DANA: DIPA LPPM Universitas Riau Tahun 2020

**LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
UNIVERSITAS RIAU
MARET, 2020**

HALAMAN PENGESAHAN PENELITIAN

1. Judul Penelitian : Pembuatan Buku KEKALMARISIR (Kearifan Lokal Masyarakat di Kabupaten Indragiri Hilir, Kabupaten Bengkalis, Kabupaten Meranti, dan Kabupaten Rokan Hilir) Berbasis *Augmented Reality*
2. Ketua Peneliti
 - a. Nama Lengkap : Drs. Zulkifli N., M.Pd
 - b. Jenis Kelamin : Laki-Laki (L.)
 - c. NIDN : 0029125917
 - d. Jabatan Struktural : -
 - e. Jabatan Fungsional : Lektor Kepala/IV-a
 - f. Fakultas/jurusan : Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
 - g. Alamat kantor : Kampus Bina Widya Km 12,5 Pekanbaru
 - h. Telepon/fax : 0761-63266/0761-63272
 - i. Alamat rumah : Jl. Diponegoro No. 11 A, Pekanbaru
 - j. Hp/telp/fax/email : 081268533533/pakzul_n@yahoo.co.id
3. Anggota (1)
 - a. Nama Lengkap : Eddy Noviana, S.Pd., M.Pd
 - b. Jabatan Fungsional : Lektor
 - c. NIDN : 0020118201
4. Anggota (2)
 - a. Nama Lengkap : Dr. Daviq Chairilisyah, S.Psi., M.Psi
 - b. Jabatan Fungsional : Lektor/IIIc
 - c. NIDN : 0005077607
5. Jangka Waktu Penelitian: Tahun ke 1 dari rencana 2 tahun
6. Pembiayaan
 - a. Dana diusulkan : Rp. 46.000.000,-
 - b. Sumber Dana : DIPA LPPM Universitas Riau tahun 2020

Pekanbaru, 12 Maret 2020

Ketua Peneliti,



Drs. Zulkifli N., M.Pd
NIP. 195912291985031004



Mengetahui,
Dekan FKIP Universitas Riau
Prof. Dr. Mandum, M.Pd.
NIP. 196011121987031004

Menyetujui,
Ketua LPPM Universitas Riau

Prof. Dr. Almasdi Syahza, SE., MP.
NIP. 196008221990021002

Ringkasan Rencana Penelitian

Kearifan lokal akan tetap bertahan jika masyarakat tetap mempertahankan serta melaksanakan pandangan, aturan, nilai, norma yang ada. Perkembangan budaya ditengah perkembangan jaman kadang membuat kearifan lokal semakin dilupakan oleh masyarakat, kearifan lokal ada dengan proses yang sangat panjang dan memiliki nilai-nilai leluhur yang ada didalamnya dengan adanya kebudayaan sebagai bukti konkrit, namun semakin lama budaya hanya digunakan sebagai suatu benda ataupun simbol tanpa memiliki artian penting lagi. Fakta tersebut membuat nilai kearifan lokal yang terkandung dalam kebudayaan semakin terlupakan oleh generasi berikutnya yang hanya mementingkan suatu perkembangan tanpa melihat kebudayaan maupun kearifan lokal.

Tidak sedikit masyarakat Indonesia yang tidak mengetahui budayanya (seperti tarian khas daerah, makanan khas daerahnya, dan lain-lain), tidak mengetahui sejarahnya (seperti pemimpin daerahnya dari masa kemasa, pahlawan, dan lain-lain), tidak mengetahui potensi sumber daya alamnya (seperti tempat wisata, pertanian, dan lain-lain). Kondisi seperti ini tentunya akan berdampak pada kehidupan masyarakat di masa yang akan datang. Oleh karena itu dibutuhkan wadah yang tepat untuk mengenalkan Indonesia kepada generasi muda bangsa. Salah satu wadah yang tepat adalah media informasi.

Berdasarkan pemaparan di atas memberikan gambaran bahwa masyarakat perlu untuk mengetahui kearifan lokal secara utuh. Oleh sebab itu menjadi sebuah keharusan untuk memberikan pengetahuan tentang kearifan local kepada masyarakat. Akan tetapi, mengenalkan kearifan lokal kepada masyarakat membutuhkan media yang tepat dan menarik bagi seluruh lapisan masyarakat.

Tim peneliti bermaksud membuat buku yang menjadi sumber informasi kearifan lokal masyarakat pesisir Provinsi Riau. Buku KEKALMARISIR (kearifan lokal masyarakat di Kabupaten Indragiri Hilir, Kabupaten Bengkalis,

Kabupaten Meranti dan Kabupaten Rokan Hilir) berbasis *augmented reality* di buat dengan memuat konten kearifan lokal.

Penelitian yang akan dilaksanakan merupakan penelitian pengembangan (R&D). Buku KEKALMARISIR pada penelitian ini akan dihubungkan dengan teknologi *augmented reality*. Buku ini akan di uji lapangan di daerah pesisir Provinsi Riau. Dengan subjek penelitiannya adalah masyarakat. Data yang diperoleh pada uji lapangan terbatas akan menjadi data utama pada penelitian ini dan akan menjadi acuan dalam revisi produk. Selanjutnya luaran program ini adalah: 1) Buku KEKALMARISIR berbasis *augmented reality*, 2) Hak Cipta Produk, 3) Jurnal internasional yang memiliki *impact factor*, 4) Jurnal nasional terakreditasi, 5) Skripsi mahasiswa.

Identitas Anggota Kegiatan Penelitian

Ketua Penelitian

NAMA : Drs. Zulkifli N., M.Pd
NIP : 195912291985031004
NIDN : 0029125917
HP : 081268533533
EMAIL : pakzul_n@yahoo.co.id
KEAHLIAN : Pendidikan

Anggota Penelitian 1

NAMA : Eddy Noviana, S.Pd., M.Pd
NIP : 198211202009121004
NIDN : 0020118201
HP : 081365426537
EMAIL : eddy.noviana@lecturer.unri.ac.id
KEAHLIAN : Pendidikan

Anggota Penelitian 2

NAMA : Dr. Daviq Chairilisyah, S.Psi, M.Psi
NIP : 197607052009121002
NIDN : 0005077607
HP : 08117692769
EMAIL : daviqch@yahoo.com
KEAHLIAN : Psikologi

Anggota Mahasiswa 1

NAMA : Nadya Ulva
NIM : 1705110989

Anggota Mahasiswa 2

NAMA : Nurul Pratiwi
NIM : 1705115108

DAFTAR ISI

Halaman Judul.....	i
Halaman Pengesahan	ii
Ringkasan	iii
Identitas Anggota Penelitian	v
Daftar Isi.....	vi
 A. LATAR BELAKANG PENELITIAN	 1
B. PERUMUSAN MASALAH	2
C. MAKSUD DAN TUJUAN PENELITIAN	3
D. LUARAN/MANFAAT PENELITIAN	4
E. TINJAUAN PUSTAKA.....	4
1. Teori Yang relevan.....	4
2. Penelitian Terdahulu	7
3. Kerangka Pemikiran.....	8
F. METODE PENELITIAN.....	10
1. Lokasi dan Waktu Penelitian	10
2. Cara Penentuan Ukuran Sampel.....	10
3. Desain Penelitian.....	10
4. Jenis dan Sumber Data	10
5. Teknik Pengumpulan Data	10
6. Teknik Analisis Data.....	11
G. JADWAL KEGIATAN.....	11
H. DAFTAR PUSTAKA	12
I. REKAPITULASI BIAYA	12
J. SUSUNAN ORGANISASI DAN PEMBAGIAN TUGAS	13
K. JUSTIFIKASI ANGGARAN PENELITIAN	14

A. LATAR BELAKANG PENELITIAN

Kearifan lokal memiliki hubungan yang erat dengan kebudayaan tradisional pada suatu tempat, dalam kearifan lokal tersebut banyak mengandung suatu pandangan maupun aturan agar masyarakat lebih memiliki pijakan dalam menenukan suatu tindakan seperti perilaku masyarakat sehari-hari. Pada umumnya etika dan nilai moral yang terkandung dalam kearifan lokal diajarkan turun-temurun, diwariskan dari generasi ke generasi melalui sastra lisan (antara lain dalam bentuk pepatah dan peribahasa, *folklore*), dan manuskrip (Suyono Suyatno, 2013).

Pembentukan dan perkembangan budaya sangat mempengaruhi jati diri bangsa, kesatuan masyarakat berperan serta dalam pembentukannya. Menurut Edi Sedyawati (2010) menjelaskan di dalam masing-masing kesatuan kemasyarakatan yang membentuk bangsa, baik yang berskala kecil ataupun besar, terjadi proses-proses pembentukan dan perkembangan budaya yang berfungsi sebagai jati diri bangsa tersebut.

Kearifan lokal akan tetap bertahan jika masyarakat tetap mempertahankan serta melaksanakan pandangan, aturan, nilai, norma yang ada. Perkembangan budaya ditengah perkembangan jaman kadang membuat kearifan lokal semakin dilupakan oleh masyarakat, kearifan lokal ada dengan proses yang sangat panjang dan memiliki nilai-nilai leluhur yang ada didalamnya dengan adanya kebudayaan sebagai bukti konkrit, namun semakin lama budaya hanya digunakan sebagai suatu benda ataupun simbol tanpa memiliki artian penting lagi. Fakta tersebut membuat nilai kearifan lokal yang terkandung dalam kebudayaan semakin terlupakan oleh generasi berikutnya yang hanya mementingkan suatu perkembangan tanpa melihat kebudayaan maupun kearifan lokal.

Tidak sedikit masyarakat Indonesia yang tidak mengetahui budayanya (seperti tarian khas daerah, makanan khas daerahnya, dan lain-lain), tidak mengetahui sejarahnya (seperti pemimpin daerahnya dari masa kemasa, pahlawan, dan lain-lain), tidak mengetahui potensi sumber daya alamnya (seperti tempat wisata, pertanian, dan lain-lain). Kondisi seperti ini tentunya akan berdampak pada kehidupan masyarakat di masa yang akan datang. Oleh karena itu dibutuhkan wadah yang tepat untuk mengenalkan Indonesia kepada generasi muda bangsa. Salah satu wadah yang tepat adalah media informasi.

Berdasarkan pemaparan di atas memberikan gambaran bahwa masyarakat perlu untuk mengetahui kearifan lokal secara utuh. Oleh sebab itu menjadi sebuah keharusan untuk memberikan pengetahuan tentang kearifan lokal kepada masyarakat. Akan tetapi, mengenalkan kearifan lokal kepada masyarakat membutuhkan media yang tepat dan menarik bagi seluruh lapisan masyarakat.

Dalam perkembangannya media informasi mengalami kemajuan dari segi teknologi. Salah satu teknologi yang sedang berkembang saat ini adalah *Augmented Reality*. Menurut Dedy Atmajaya (2017) *Augmented Reality* (AR) merupakan sintesis perumpamaan nyata dan virtual. Perkembangan media pembelajaran ini bertujuan untuk memudahkan guru dalam menstimulasi perkembangan anak.

Media pengenalan yang akan tim peneliti kembangkan adalah buku KEKALMARISIR berbasis *augmented reality*. Media informasi ini merupakan inovasi dalam mengenalkan kearifan lokal. Media ini akan memuat kearifan lokal masyarakat pesisir di Provinsi Riau. Mulai dari cara masyarakat yang hidup di pesisir beradaptasi dengan lingkungan, sampai dengan kebiasaan masyarakat tersebut. Wilayah pesisir di Provinsi Riau yaitu Kabupaten Indragiri Hilir, Kabupaten Bengkalis, Kabupaten Meranti dan Kabupaten Rokan Hilir.

Berdasarkan pemaparan di atas tim peneliti bermaksud melakukan penelitian dengan judul **“Pembuatan Buku KEKALMARISIR (Kearifan Lokal Masyarakat di Kabupaten Indragiri Hilir, Kabupaten Bengkalis, Kabupaten Meranti, Kabupaten Rokan Hilir) Berbasis *Augmented Reality*”**.

B. PERUMUSAN MASALAH

Adapun rumusan masalah pada penelitian ini sebagai berikut:

- a. Bagaimanakah pembuatan buku KEKALMARISIR 2 dimensi?
- b. Bagaimanakah pengembangan Buku KEKALMARISIR dari 2 dimensi menjadi 4 dimensi menggunakan program *augmented reality*?
- c. Bagaimanakah pengembangan konten *augmented reality* (gambar, video, dan narasi) berdasarkan kearifan lokal pada Kabupaten Indragiri Hilir, Kabupaten Bengkalis, Kabupaten Meranti, dan Kabupaten Rokan Hilir?

C. MAKSUD DAN TUJUAN PENELITIAN

Maksud dan tujuan dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Membuat Buku KEKALMARISIR Pintar 2 Dimensi.
2. Mengembangkan Buku KEKALMARISIR 2 dimensi menjadi 4 dimensi menggunakan program *augmented reality* (realitas tambahan).
3. Mencari dan membuat konten *augmented reality* (gambar, video, dan narasi) berdasarkan kearifan lokal pada Kabupaten Indragiri Hilir, Kabupaten Bengkalis, Kabupaten Meranti, dan Kabupaten Rokan Hilir.

D. LUARAN/MANFAAT PENELITIAN

Adapun manfaat dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Sebagai khasanah ilmu pengetahuan dan teknologi mengenai kearifan lokal masyarakat wilayah pesisir Provinsi Riau .

2. Memberikan dampak positif pada dunia pariwisata Provinsi Riau karena buku KEKALMARISIR ini akan membantu wisatawan domestik maupun mancanegara untuk mengenal kearifan lokal masyarakat Riau pesisir.
3. Memberikan dampak positif pada dunia pendidikan karena buku KEKALMARISIR dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

E. TINJAUAN PUSTAKA

1. Teori Yang Relevan

a. Buku

Buku merupakan sesuatu benda yang tidak akan pernah terlepas dengan manusia. Bahkan banyak yang mengatakan bahwa buku merupakan tanda kemajuan suatu bangsa. Semakin banyak orang yang membaca buku maka semakin tinggi dan luas wawasan orang tersebut. Wiji Suwarno (2011) menyatakan bahwa buku adalah wadah informasi berupa lembaran kertas yang dicetak, dilipat, dan diikat menjadi satu pada punggungnya serta diberi sampul.

Lebih lanjut UNESCO (United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization) dalam buku puwono (2008) menyatakan keyakinannya tentang buku: “Buku merupakan wahana utama bagi informasi, riset sebagai sumber peradaban dan rekreasi, mendorong pembangunan nasional, memperkaya kehidupan pribadi, menjaga untuk saling hormat menghormati diantara bangsa-bangsa yang berbeda kebangsaan dan kebudayaannya serta memperkokoh keinginan untuk damai dihati setiap lelaki dan perempuan sebagaimana diharapkan UNESCO”.

Berdasarkan pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa buku merupakan sumber informasi dan penelitian untuk manusia. Buku akan memberikan informasi yang dibutuhkan oleh seseorang dan menjadi rujukan seseorang untuk melakukan penelitian. Buku yang dikembangkan pada penelitian ini merupakan buku 2 dimensi yang berisi konten kearifan lokal masyarakat Riau pesisir.

b. Augmented Reality

Sejarah Augmented Reality pertama kali pada tahun 1957-1962 ketika Morton Heilig seorang sinematografer, memikirkan bagaimana menarik penonton bioskop ke dalam aktivitas pada pertunjukan di layar dengan mengefektifkan semua indera. Sehingga Heilig menciptakan dan mematenkan sebuah simulator yang disebut sensorama dengan visual, getaran dan bau.

Pada tahun 1975, Myron Krueger menciptakan Video Place. Sebuah ruangan yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dengan benda-benda virtual untuk pertama kalinya. Kemudian, pada tahun 1992 Tomo Caudell dan David Mizell dari Boeng menerapkan Augmented Reality untuk membantu pekerja merakit kabel dalam pesawat. Mereka juga membahas keuntungan Augmented Reality dibanding Virtual Reality. Augmented Reality hanya memerlukan lebih sedikit daya karena lebih sedikit pixels yang diperlukan. Pada tahun yang sama juga LB Rosenberg mengembangkan salah satu fungsi sistem AR yang disebut virtual fixtures. Virtual fixtures ini digunakan di Angkatan Udara AS Amstrong Labs dan menunjukkan manfaatnya pada manusia. Pada tahun 1997, Ronald T Azuma melakukan survei pertama pada Augmented Reality dan memberikan definisi Augmented Reality secara luas dengan mengidentifikasi sebagai menggabungkan lingkungan nyata dan lingkungan virtual dalam 3D (Ramadar: 2014).

Mobile AR pertama kali dikembangkan oleh Bruce Thomes pada tahun 2000 dan kemudian setelah itu Augmented Reality semakin berkembang di aplikasi mobile. Seperti Wikitude AR Travel Guide diluncurkan pada tahun 2008. Saat ini kemajuan teknologi sistem Augmented Reality sangat meningkat dan terdapat aplikasi baru yang dihasilkan. Teknologi AR sekarang telah diaplikasikan di berbagai bidang, diantaranya di bidang kedokteran, hiburan, latihan militer, engineering design dan untuk media promosi.

Augmented Reality (AR) adalah sebuah teknologi yang membangun benda maya dua dimensi atau tiga dimensi ke dalam sebuah lingkungan nyata tiga dimensi, lalu memproyeksikan benda-benda maya tersebut dalam waktu nyata, tetapi sistem ini lebih dekat dengan lingkungan nyata. Augmented Reality berbeda dengan Virtual Reality (VR) yang merupakan virtual environment.

Ronald T Azuma (1997) dalam makalahnya *A Survey of Augmented Reality* mengatakan bahwa “*Some researchers define AR in a way that requires the use of Head-Mounted Displays (HMDs). To avoid limiting AR to specific technologies, this survey defines AR as systems that have the following three characteristics: 1) Combines real and virtual, 2) Interactive in real time, 3) Registered in 3-D*” . Menurut kutipan diatas disebutkan bahwa ada tiga karakteristik yang mendefinisikan Augmented Reality. Karakteristik yang pertama adalah menggabungkan dunia nyata dan virtual. Karakteristik kedua, interaktif secara real time. Karakteristik yang ketiga adalah memungkinkan untuk ditampilkan dalam bentuk 3D.

2. Penelitian Terdahulu

Penelitian tentang *pop up book* telah banyak dilakukan. Penelitian pertama dilakukan oleh Iftitahun Najahah, 2016 dengan judul perancangan Buku Pop Up Sebagai Media Pembelajaran Tentang Rumah dan Pakaian Adat Nusantara Di Jawa. Pada penelitian ini diperoleh hasil sebagian besar orang tua dan guru sangat mendukung keberadaan buku ini. Pada saat uji coba lapangan terlihat anak sangat antusias dalam belajar.

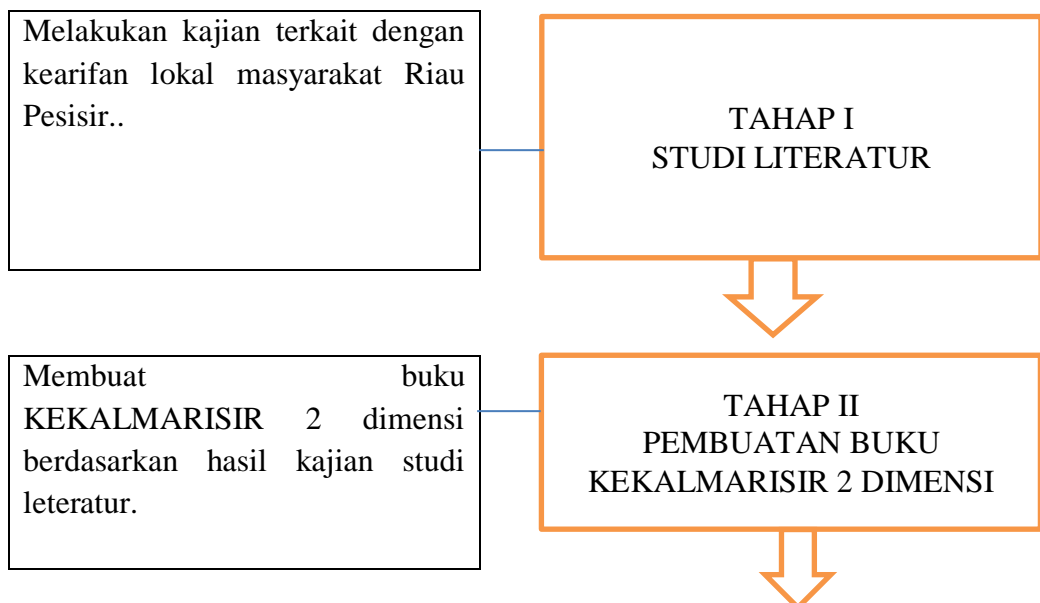
Penelitian kedua dilakukan oleh Ahmad Burhanuddin, 2017 dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran *Augmented Reality* pada Mata Pelajaran Dasar Elektronika Di SMK Hamong Putera 2 Pakem. Hasil yang diperoleh pada penelitian ini berdasarkan uji coba lapangan dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *augmented reality* layak untuk digunakan pada pembelajaran.

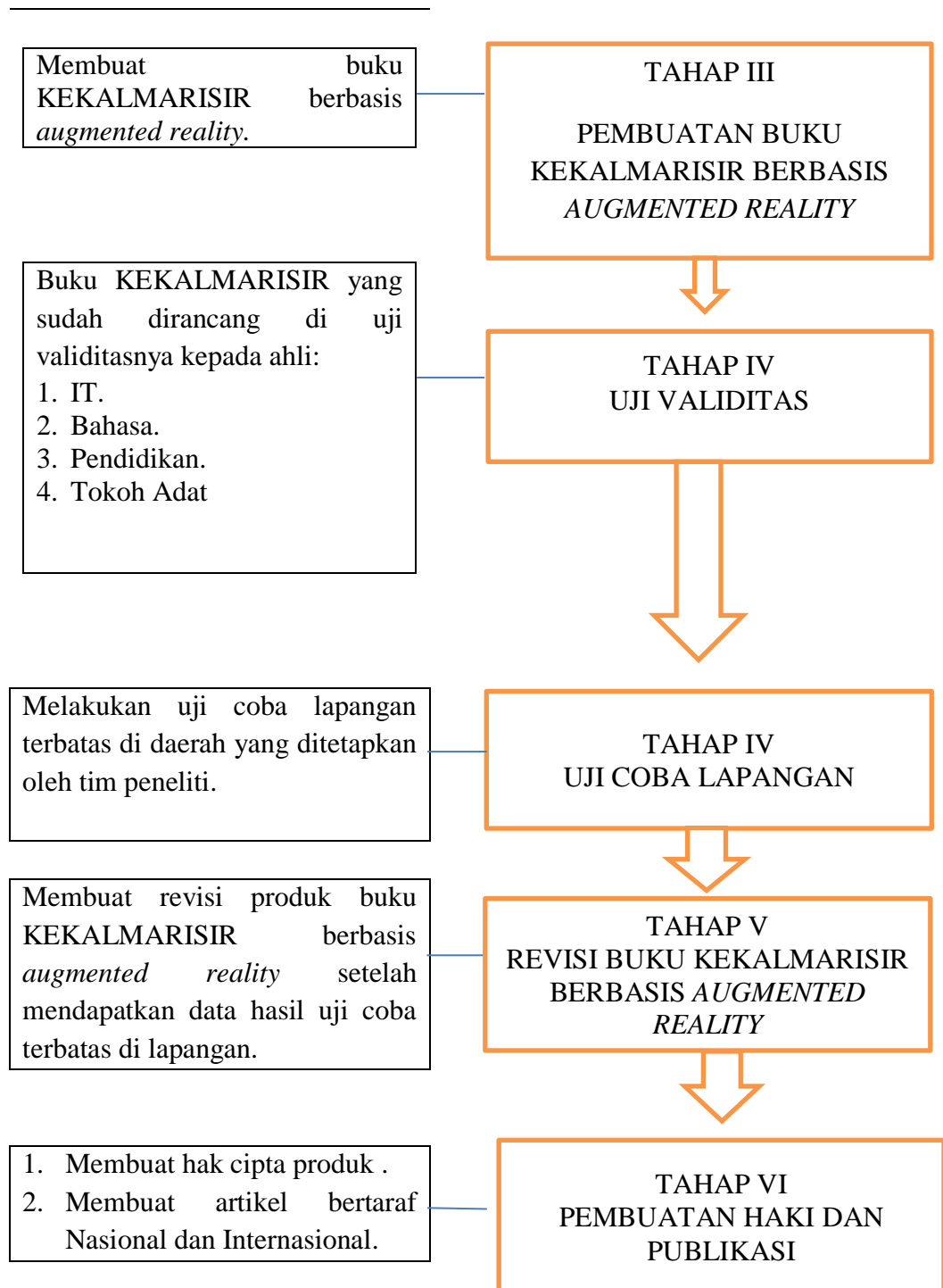
Melihat penelitian-penelitian di atas menunjukkan pengembangan buku berbasis *augmented reality* masih banyak berfokus untuk pendidikan saja belum menyentuh ranah kearifan lokal. Pengembangan produk pada penelitian yang akan dilakukan memiliki perbedaan yang signifikan dibandingkan dengan penelitian sebelumnya. Berikut yang membedakan program ini dengan penelitian sebelumnya:

- a. Buku KEKALMARISIR dibuat untuk menggambarkan kearifan lokal masyarakat Riau pesisir yang jarang diketahui oleh masyarakat karena minimnya alat atau media informasi.
- b. Buku KEKALMARISIR hadir bukan hanya dengan tampilan 2 dimensi akan tetapi 4 dimensi.
- c. Buku KEKALMARISIR dibuat dengan konten kearifan lokal masyarakat Riau pesisir sehingga akan sangat membantu dunia pariwisata dalam menyebarluaskan informasi terkait dengan kearifan lokal masyarakat.

3. Kerangka Pemikiran

Berikut ini kerangka pemikiran penelitian pembuatan buku KEKALMARISIR (Kearifan Lokal Masyarakat di Kabupaten Indragiri Hilir, Kabupaten Bengkalis, Kabupaten Meranti, dan Kabupaten Rokan Hilir) berbasis *augmented reality*.

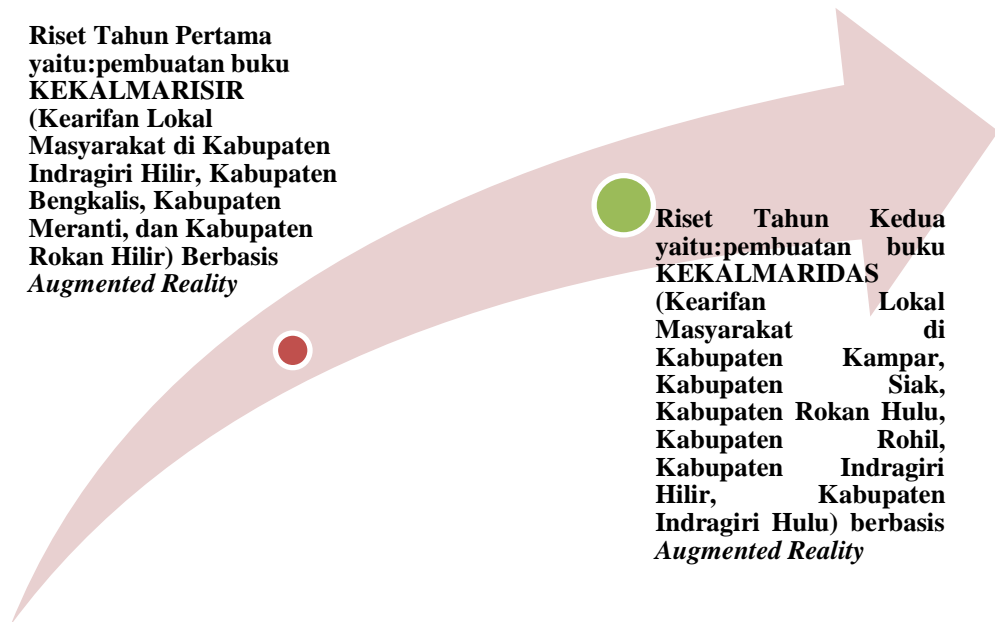




Gambar 3. Kerangka Pemikiran

Berikut ini peta rencana (*road map*) penelitian pembuatan buku KEKALMARISIR (Kearifan Lokal Masyarakat di Kabupaten Indragiri Hilir,

Kabupaten Bengkalis, Kabupaten Meranti, dan Kabupaten Rokan Hilir) berbasis *augmented reality* sebagai berikut:



Gambar 2. Peta Jalan (*Road Map*) Penelitian

Berdasarkan gambar di atas tim peneliti sudah merencanakan penelitian ini sampai di tahun kedua. Pada tahun pertama peneliti mengambil judul pembuatan buku KEKALMARISIR (Kearifan Lokal Masyarakat di Kabupaten Indragiri Hilir, Kabupaten Bengkalis, Kabupaten Meranti, dan Kabupaten Rokan Hilir) yang mana judul ini berfokus pada masyarakat wilayah pesisir di Provinsi Riau. Pada tahun kedua tim peneliti mengangkat judul pembuatan buku KEKALMARIDAS (Kearifan Lokal Masyarakat di Kabupaten Kampar, Kabupaten Siak, Kabupaten Rokan Hulu, Kabupaten Rokan Hilir, Kabupaten Indragiri Hilir, dan Kabupaten Indragiri Hulu) berbasis *augmented reality*.

F. Metode Penelitian

1. Lokasi Dan Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di wilayah Pesisir Provinsi Riau (Kabupaten Indragiri Hilir, Kabupaten Bengkalis, Kabupaten Meranti, dan Kabupaten Rokan Hilir. Waktu penelitian mulai pembuatan proposal sampai dengan pembuatan laporan akan dilakukan dari bulan Maret 2020 sampai dengan bulan Desember 2020.

2. Cara Penentuan Ukuran Sampel

Menurut Sugiyono (2017) sampel penelitian untuk populasi homogen seperti pada lokasi penelitian dengan uji coba lapangan terbatas dilakukan pada 6 sampai 12 subjek. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini adalah *purposive sampling* (sampel tujuan).

3. Desain Penelitian

Adapun langkah-langkah dalam penelitian R&D menurut Sugiyono (2017) adalah 1) Mengetahui masalah dan/atau potensi, 2) Pengumpulan data, 3) Desain produk, 4) Validasi desain, 5) Revisi desain, 6) Pembuatan Produk, 7) Uji coba terbatas, 8) Revisi produk. Penelitian ini akan mengikuti seluruh tahapan tersebut.

4. Jenis dan Sumber Data

Jenis data pada penelitian ini adalah data primer. Data primer adalah data yang bersumber langsung dari subjek penelitian. Sumber data penelitian merupakan masyarakat yang menggunakan buku.

5. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian dalam program ini dengan melakukan observasi dan interview secara langsung terhadap efektivitas produk. Selanjutnya data dari validator dikumpulkan secara kualitatif dan kuantitatif, data dari pengguna dikumpulkan secara kualitatif, dan data uji coba lapangan utama dikumpulkan secara kualitatif dan kuantitatif.

6. Teknik Analisis Data

Data pada penelitian dalam program ini akan dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif. Data penelitian diperoleh dari uji coba lapangan terbatas di daerah yang dijadikan sebagai tempat penelitian

G. JADWAL KEGIATAN

No	Jenis Kegiatan	Bulan Ke											
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1	Revisi Proposal												
2	Studi Lapangan												
3	Perumusan Buku KEKALMARISIR berbasis <i>Augmented Reality.</i>												
4	Pembuatan buku KEKALMARISIR 2 dimensi												
5	Pembuatan buku KEKALMARISIR berbasis <i>Augmented Reality</i>												
6	Uji Coba Lapangan Terbatas												
7	Revisi Produk												
8	Pembuatan Laporan Kemajuan												
9	Persiapan Publikasi dan HKI												

10	Laporan Akhir												
11	Pengajuan Proposal Lanjutan												

H. DAFTAR PUSTAKA

Sedyawati, Edi. 2010. *Budaya Indonesia. Kajian Arkeologi, Seni dan Sejarah*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Slamet Suyanto. (2005). *Pembelajaran untuk Anak TK*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan Dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.

Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Suyono Suyatno. Revitalisasi Kearifan Lokal sebagai Upaya Penguatan Identitas Keindonesiaan. Dalam internet online. <http://badanbahasa.kemdikbud.go.id/lamanbahasa/artikel/136> diakses tanggal 11 Maret 2020.

Sylvia, I. N. & Hariani, N. 2015. "Pengaruh Penggunaan Media *Pop-Up Book* terhadap Keterampilan Menulis Narasi Siswa Sekolah Dasar". *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(2): 1196-1205.

I. REKAPITULASI BIAYA

Di bawah ini merupakan ringkasan anggaran penelitian yang dibutuhkan.

Uraian	Jumlah(Rp)
Bahan Habis Pakai	Rp 12.000.000
Honor	Rp 12.000.000
Perjalanan dan Akomodasi	Rp 18.000.000
Biaya Sewa	Rp 4.000.000
Total	Rp 46,000,000

J. SUSUNAN ORGANISASI DAN PEMBAGIAN TUGAS TIM

No	Nama	Bidang Tugas	Uraian Tugas	Alokasi Waktu (jam/minggu)
1	Drs. Zulkifli N., M.Pd	Ketua Peneliti	Penanggung jawab penelitian, merancang, menyusun, dan membuat buku KEKALMARISIR berbasis <i>Augmented Reality</i> melakukan uji coba produk, mengolah data, menganalisis data, Membuat Laporan Penelitian.	48 jam
2	Eddy Noviana, S.Pd., M.Pd	Anggota 1	Bersama-sama dengan ketua menjadi penanggung jawab penelitian, membantu ketua dalam merancang, menyusun, dan membuat Buku KEKALMARISIR berbasis <i>Augmented Reality</i> , membantu ketua dalam melakukan uji coba produk, membantu ketua dalam menganalisis data, dan membantu ketua dalam membuat laporan penelitian.	48 jam
3	Dr. Daviq Chairilisyah, S.Psi., M.Psi.	Anggota 2	Bersama-sama dengan ketua menjadi penanggung jawab penelitian, membantu ketua dalam merancang, menyusun, dan membuat buku KEKALMARISIR berbasis <i>Augmented Reality</i> , membantu ketua dalam melakukan uji coba produk, membantu ketua dalam menganalisis data, dan	48 jam

			membantu ketua dalam membuat laporan penelitian.	
4	Mahasiswa		Membantu dalam kelancaran proses pembuatan merancang, menyusun, dan membuat buku KEKALMARISIR berbasis <i>Augmented Reality</i> dan membantu uji coba produk.	16 jam

K. JUSTIFIKASI ANGGARAN PENELITIAN

1. Bahan Habis Pakai dan lain-lain				
Material	Kuantitas	Satuan	Biaya Satuan (Rp)	Total
Kertas A4	6	rim	45,000	250,000
Kertas F4	4	rim	50,000	200,000
Tinta Epson L210 (hitam, merah, biru, kuning)	6	botol	120,000	720,000
Flashdisk 32 GB	3	buah	200,000	600,000
Kertas Trobos A4	30	Buah	5,000	150,000
Steples	3	buah	50,000	150,000
Clip	10	kotak	10,000	100,000
Type x	5	buah	50,000	250,000
Stabilo Boss	20	buah	25,000	500,000
Map Plastik Daichi	30	buah	10,000	300,000
Double Type	10	buah	15,000	150,000
Gunting	4	buah	20,000	80,000
Cutter	5	buah		

			20,000	100,000
Binder File Pelangi	6	Kotak	60,000	360,000
Spidol Snowman	21	buah	13,000	273,000
Lem kertas UHU	8	buah	20,000	160,000
Fotocopy	3205	lembar	200	641,000
Penjilidan Laporan	28	eks	12,000	336,000
Penggandaan Laporan	28	eks	60,000	1,680,000
Persiapan Publikasi Artikel	2	Eks	3,500,000	5,000,000
Sub total				12,000,000

2. Gaji dan Upah				
Pelaksana	Honor/Jam (Rp)	Waktu (Jam/minggu)	Minggu	Total
Anggota Mahasiswa (2 OK x 16 JP x 20 Mg)	15,000	32	5	2,400,000
Pembuat <i>Augmented Reality</i>	100,000	48	1	4,800,000
Validator Model (3 org x 16 jp x 1 minggu)	200,000	16	1	3,200,000
Pengolah Data dan penganalisa data (1 minggu)	100,000	16	1	1,600,000
anggota				
Sub total				12,000,000
3. Perjalanan dan Akomodasi				
Material	Kuantitas	Satuan	Biaya Satuan	Total
Transportasi Selama Penelitian		keg		7,060,000
Snack	25	Keg	100,000	2,500,000

Makan (5 org x 40 hari)	200	bungkus	20,000	4,000,000
Lumpsum (3 org x 4 hari)	12	keg	370,000	4,440,000
Sub total				18,000,000
4. Lain-lain				
Material	Kuantitas	Satuan	Biaya Satuan	total
Sewa Proyektor (1 x 10 hari)	10	hari	400,000	4,000,000
Sub total				4,000,000