



PROTEKSI ISI PROPOSAL

Dilarang menyalin, menyimpan, memperbanyak sebagian atau seluruh isi proposal ini dalam bentuk apapun kecuali oleh pengusul dan pengelola administrasi penelitian dan pengabdian kepada masyarakat

PROPOSAL PENELITIAN

Rencana Pelaksanaan Penelitian: tahun 2025 s.d. tahun 2025

1. JUDUL PENELITIAN

Pengembangan Buku Pop Up Cerita Fantasi Berbasis Mixed Reality (MR) untuk Meningkatkan Minat Baca dan Literasi di Komunitas Belajar Seni Jawa Tengah]

Bidang Fokus	Tema	Topik (jika ada)	Prioritas Riset
Sosial Humaniora	Pendidikan	Teknologi pendidikan dan pembelajaran	Digitalisasi

Rumpun Ilmu Level 1	Rumpun Ilmu Level 2	Rumpun Ilmu Level 3
ILMU PENDIDIKAN	ILMU PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA	Pendidikan Bahasa (dan Sastra) Indonesia

Skema Penelitian	Strata (Dasar/Terapan/Pengembangan)	Nilai SBK	Target Akhir TKT	Lama Kegiatan
Penelitian Fundamental - Reguler	Riset Dasar	150.000.000	3	1 Tahun

2. IDENTITAS PENGUSUL

Nama, Peran	Jenis	Program Studi/Bagian	Bidang Tugas	ID Sinta
AIDA AZIZAH 0616018501 Ketua Pengusul Universitas Islam Sultan Agung	Dosen	Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia	Mengkoordinasi tugas penelitian; Membuat proposal; Menyusun laporan kemajuan dan laporan akhir; Membuat artikel ilmiah yang dipublikasikan pada jurnal internasional bereputasi; Mengurus perijinan penelitian; dan Koordinator hilirisasi.	157
EVI CHAMALAH 0610108701 Anggota Universitas Islam Sultan Agung	Dosen	Pendidikan Dasar	Mengumpulkan data penelitian; Menyusun laporan kemajuan dan laporan akhir; Membuat artikel ilmiah yang dipublikasikan pada jurnal internasional bereputasi; Membuat instrumen penelitian; Menyiapkan logbook; dan Mengoordinir akomodasi, transportasi, dan dokumentasi	158
MOHAMAD AMINUDIN 0609058401 Anggota Universitas Islam Sultan Agung	Dosen	Pendidikan Matematika	Mengumpulkan data penelitian; Membuat e-book cerita fantasi dan asesment digitalnya; Menganalisis data; Menyiapkan logbook; Membuat laporan kemajuan dan laporan akhir; dan Membuat rab penelitian	6000201
MUHAMAD MAULANA FERDIANSYAH	Mahasiswa	Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia	Membantu mengumpulkan data	-

Nama, Peran	Jenis	Program Studi/Bagian	Bidang Tugas	ID Sinta
34102100024 Mahasiswa Universitas Islam Sultan Agung			penelitian; Membantu menganalisis data penelitian; Membantu menyusun instrumen penelitian; Membantu pelaksanaan tindakan; Membantu menyusun laporan kemajuan; dan Membantu menyusun laporan akhir	
NOVIA NUR AULIA 34102100027 Mahasiswa Universitas Islam Sultan Agung	Mahasiswa	Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia	Membantu mengumpulkan data penelitian; Membantu menganalisis data penelitian; Membantu menyusun instrumen penelitian; Membantu pelaksanaan tindakan; Membantu menyusun laporan kemajuan; dan Membantu menyusun laporan akhir	-

3. MITRA KERJASAMA PENELITIAN (Jika Ada)

Pelaksanaan penelitian dapat melibatkan mitra kerjasama yaitu mitra kerjasama dalam melaksanakan penelitian, mitra sebagai calon pengguna hasil penelitian, atau mitra investor

Mitra	Nama Mitra	Dana
-------	------------	------

4. LUARAN DAN TARGET CAPAIAN

Luaran Wajib

Tahun Luaran	Kategori Luaran	Jenis Luaran	Status target capaian	Keterangan
1	Artikel di Jurnal	Artikel di Jurnal Bereputasi Internasional	Accepted/Published	International Journal of Society, Culture & Language dengan link https://www.ijsccl.com/

5. BIDANG STRATEGIS

8 Bidang Strategis	Rumusan Masalah	Uraian
--------------------	-----------------	--------

6. ANGGARAN

Rencana Anggaran Biaya penelitian mengacu pada PMK dan buku Panduan Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat yang berlaku.

Total RAB 1 Tahun Rp 149.967.130,00

Tahun 1 Total Rp 149.967.130,00

Kelompok	Komponen	Item	Satuan	Vol.	Biaya Satuan	Total
Analisis Data	HR Pengolah Data	Honorarium pengolahan data penelitian Buku Pop Up Cerita Fantasi Berbasis Mixed Reality (MR)	P (penelitian)	5	750.000	3.750.000
Analisis Data	Honorarium narasumber	Honorarium validasi ahli terhadap instrumen Buku Pop Up Cerita Fantasi Berbasis Mixed Reality (MR)	OJ	4	3.000.000	12.000.000
Analisis Data	Transport Lokal	Transport Analisis Data penelitian Buku Pop Up Cerita Fantasi Berbasis Mixed Reality (MR)	OK (kali)	36	230.000	8.280.000

Kelompok	Komponen	Item	Satuan	Vol.	Biaya Satuan	Total
Analisis Data	Uang Harian	Uang Harian Analisis Data penelitian Buku Pop Up Cerita Fantasi Berbasis Mixed Reality (MR)	OH	36	130.000	4.680.000
Bahan	ATK	Block Note	Paket	80	75.000	6.000.000
Bahan	ATK	Pulpen	Paket	8	20.000	160.000
Bahan	ATK	Totebag	Paket	80	91.000	7.280.000
Bahan	Barang Persediaan	Buku Referensi	Unit	15	300.000	4.500.000
Bahan	Barang Persediaan	Cetak Buku Panduan Buku Pop Up Cerita Fantasi Berbasis Mixed Reality (MR)	Unit	80	65.500	5.240.000
Bahan	Bahan Penelitian (Habis Pakai)	Kertas F4 80 gr	Unit	3	58.000	174.000
Bahan	Bahan Penelitian (Habis Pakai)	Kertas A4 80 gr	Unit	12	52.000	624.000
Bahan	Barang Persediaan	Perangkat Lunak Buku Pop UP	Unit	3	2.248.000	6.744.000
Bahan	Barang Persediaan	Perangkat Lunak Buku Pop UP	Unit	3	1.500.000	4.500.000
Bahan	Bahan Penelitian (Habis Pakai)	Refil Tinta Epson	Unit	6	327.000	1.962.000
Pengumpulan Data	Biaya konsumsi	Biaya konsumsi FGD terhadap hasil ujicoba penerapan produk Buku Pop Up Cerita Fantasi Berbasis Mixed Reality (MR)	OH	21	68.750	1.443.750
Pengumpulan Data	Biaya konsumsi	Biaya konsumsi penyusunan instrumen penelitian	OH	3	68.750	206.250
Pengumpulan Data	Biaya konsumsi	Biaya Konsumsi Revisi instrumen penelitian	OH	3	68.750	206.250
Pelaporan Hasil Penelitian dan Luaran Wajib	Biaya Publikasi artikel di Jurnal Bereputasi Internasional	Biaya Pembuatan Jurnal Internasional jurnal internasional bereputasi scopus Q1, International Journal of Society, Culture & Language	Paket	1	9.600.000	9.600.000
Pengumpulan Data	Biaya konsumsi	Biaya konsumsi perbaikan media Buku Pop Up Cerita Fantasi Berbasis Mixed Reality (MR)	OH	6	68.750	412.500
Pengumpulan Data	Biaya konsumsi	Biaya konsumsi ujicoba produk digitalisasi Buku Pop Up Cerita Fantasi Berbasis Mixed Reality (MR) di komunitas belajar salatiga	OH	6	68.750	412.500
Pengumpulan Data	Biaya konsumsi	Biaya konsumsi ujicoba produk digitalisasi Buku Pop Up Cerita Fantasi Berbasis Mixed Reality (MR) di komunitas belajar	OH	21	68.750	1.443.750

Kelompok	Komponen	Item	Satuan	Vol.	Biaya Satuan	Total
		semarang selama 3 hari				
Pelaporan Hasil Penelitian dan Luaran Wajib	Biaya konsumsi rapat	Biaya Konsumsi Pembuatan laporan kemajuan, logbook, dan SPJ 100%	OH	18	68.750	1.237.500
Pelaporan Hasil Penelitian dan Luaran Wajib	Biaya konsumsi rapat	Biaya Konsumsi Pembuatan laporan kemajuan, logbook, dan SPJ 70%	OH	18	68.750	1.237.500
Pengumpulan Data	Biaya konsumsi	Biaya konsumsi mengurus perijinan dan koordinasi untuk kunjungan dan ujicoba produk Buku Pop Up Cerita Fantasi Berbasis Mixed Reality (MR) di komunitas belajar semarang	OH	6	68.750	412.500
Pelaporan Hasil Penelitian dan Luaran Wajib	Biaya Pendaftaran KI	Biaya Pengurusan Hak Cipta	Paket	1	700.000	700.000
Pelaporan Hasil Penelitian dan Luaran Wajib	Biaya konsumsi rapat	Biaya Konsumsi Pembuatan Luaran jurnal internasional bereputasi scopus Q1	OH	18	68.750	1.237.500
Pengumpulan Data	Biaya konsumsi	Biaya konsumsi mengurus perijinan dan koordinasi untuk kunjungan dan ujicoba produk Buku Pop Up Cerita Fantasi Berbasis Mixed Reality (MR) di komunitas belajar seni solo	OH	6	68.750	412.500
Pengumpulan Data	Biaya konsumsi	Biaya konsumsi ujicoba produk digitalisasi Buku Pop Up Cerita Fantasi Berbasis Mixed Reality (MR) di komunitas belajar salatiga selama 3 hari	OH	21	68.750	1.443.750
Pengumpulan Data	Transport	Transport uji coba produk Buku Pop Up Cerita Fantasi Berbasis Mixed Reality (MR), komunitas belajar Salatiga selama 3 hari	OK (kali)	21	230.000	4.830.000
Pengumpulan Data	Transport	Transport FGD terhadap ujicoba penerapan produk Buku Pop Up Cerita Fantasi Berbasis Mixed Reality (MR)	OK (kali)	21	170.000	3.570.000
Pengumpulan Data	Transport	Transport perbaikan produk-produk Buku Pop Up Cerita Fantasi Berbasis Mixed Reality (MR)	OK (kali)	6	170.000	1.020.000
Pengumpulan Data	Transport	Transport Penyusunan Instrumen Penelitian	OK (kali)	3	170.000	510.000
Pengumpulan Data	Transport	Transport koordinasi penyusunan instrumen penelitaian	OK (kali)	3	170.000	510.000
Pengumpulan Data	Transport	Transport ujicoba	OK (kali)	21	230.000	4.830.000

Kelompok	Komponen	Item	Satuan	Vol.	Biaya Satuan	Total
		produk-produk digitalisasi komunitas belajar seni solo				
Pengumpulan Data	Transport	Transport Revisi Instrumen Penelitian	OK (kali)	3	170.000	510.000
Pengumpulan Data	Transport	Transport perbaikan produk-produk Buku Pop Up Cerita Fantasi Berbasis Mixed Reality (MR)	OK (kali)	6	170.000	1.020.000
Pengumpulan Data	Transport	Transport mengurus perijinan dan koordinasi untuk kunjungan dan uji coba produk Buku Pop Up Cerita Fantasi Berbasis Mixed Reality (MR), komunitas belajar Salatiga	OK (kali)	6	230.000	1.380.000
Pengumpulan Data	Transport	Transport ujicoba produk-produk Buku Pop Up Cerita Fantasi Berbasis Mixed Reality (MR) di komunitas belajar semarang selama 3 hari	OK (kali)	21	170.000	3.570.000
Pengumpulan Data	Transport	Transport mengurus perijinan dan koordinasi untuk kunjungan dan uji coba produk Buku Pop Up Cerita Fantasi Berbasis Mixed Reality (MR) di komunitas belajar seni solo	OK (kali)	6	2.300.000	13.800.000
Pengumpulan Data	Transport	Uji Coba Produk Buku Pop Up Cerita Fantasi Berbasis Mixed Reality (MR) komunitas belajar Semarang	OK (kali)	5	170.000	850.000
Pengumpulan Data	Tiket	Uang Harian ujicoba produk-produk digitalisasi Buku Pop Up Cerita Fantasi Berbasis Mixed Reality (MR) di komunitas belajar Semarang selama 3 hari	OK (kali)	21	110.000	2.310.000
Pengumpulan Data	Transport	Uang Harian mengurus perijinan dan koordinasi untuk kunjungan dan ujicoba produk digitalisasi komunitas belajar seni solo	OK (kali)	6	110.000	660.000
Pengumpulan Data	Transport	Uang harian mengurus perijinan dan koordinasi untuk kunjungan dan ujicoba produk digitalisasi Buku Pop Up Cerita Fantasi Berbasis Mixed Reality (MR) di komunitas belajar salatiga	OK (kali)	6	110.000	660.000
Pengumpulan Data	Uang Harian	Biaya konsumsi ujicoba	OH	21	68.750	1.443.750

Kelompok	Komponen	Item	Satuan	Vol.	Biaya Satuan	Total
		produk digitalisasi Buku Pop Up Cerita Fantasi Berbasis Mixed Reality (MR) di komunitas belajar seni solo				
Pengumpulan Data	Uang Harian	Biaya konsumsi pembuatan media digitalisasi Buku Pop Up Cerita Fantasi Berbasis Mixed Reality (MR)	OH	6	68.750	412.500
Pengumpulan Data	Uang Harian	Biaya konsumsi koordinasi penyusunan instrumen penelitian	OH	3	68.750	206.250
Pelaporan Hasil Penelitian dan Luaran Wajib	Uang harian rapat di luar kantor	Uang Harian Pembuatan laporan kemajuan logbook dan SPJ 100%	OH	18	130.000	2.340.000
Pengumpulan Data	Uang Harian	Uang harian mengurus perijinan dan koordinasi untuk kunjungan dan ujicoba produk digitalisasi Buku Pop Up Cerita Fantasi Berbasis Mixed Reality (MR) di komunitas belajar semarang	OH	6	110.000	660.000
Pengumpulan Data	Uang Harian	Uang harian revisi instrumen penelitian	OH	3	110.000	330.000
Pengumpulan Data	Uang Harian	Uang Harian Koordinasi Penyusunan instrumen penelitian	OH	3	110.000	330.000
Pelaporan Hasil Penelitian dan Luaran Wajib	Uang harian rapat di luar kantor	Uang Harian Pembuatan laporan kemajuan logbook dan SPJ 70%	OH	18	130.000	2.340.000
Pengumpulan Data	Uang Harian	Uang harian pembuatan produk digital Buku Pop Up Cerita Fantasi Berbasis Mixed Reality (MR)	OH	6	110.000	660.000
Pengumpulan Data	Uang Harian	Uang Harian FGD terhadap hasil ujicoba penerapan produk Buku Pop Up Cerita Fantasi Berbasis Mixed Reality (MR)	OH	21	110.000	2.310.000
Pengumpulan Data	Uang Harian	Uang Harian OH ujicoba produk produk Buku Pop Up Cerita Fantasi Berbasis Mixed Reality (MR) di komunitas belajar salatiga selama 3 har	OH	21	110.000	2.310.000
Pelaporan Hasil Penelitian dan Luaran Wajib	Uang harian rapat di luar kantor	Uang Harian Pembuatan Luaran	OH	18	130.000	2.340.000
Pengumpulan Data	Uang Harian	Uang harian revisi instrumen penelitian	OH	3	110.000	330.000
Pengumpulan Data	Uang Harian	Uang harian perbaikan produk digital Buku Pop Up Cerita Fantasi	OH	6	110.000	660.000

Kelompok	Komponen	Item	Satuan	Vol.	Biaya Satuan	Total
		Berbasis Mixed Reality (MR)				
Pengumpulan Data	Uang Harian	Uang Harian ujicoba produk-produk digitalisasi Buku Pop Up Cerita Fantasi Berbasis Mixed Reality (MR) di komunitas belajar salatiga selama 3 hari	OH	21	110.000	2.310.000
Sewa Peralatan	Peralatan penelitian	Handycam untuk dokumentasi video selama 6 hari	Unit	6	730	4.380
Sewa Peralatan	Peralatan penelitian	recorder untuk rekaman suara hasil wawancara subjek penelitian selama 15har	Unit	15	310.000	4.650.000



Isian Substansi Proposal

SKEMA PENELITIAN DASAR (PENELITIAN DASAR FUNDAMENTAL DAN PENELITIAN KERJA SAMA ANTAR PERGURUAN TINGGI)

Pengusul hanya diperkenankan mengisi di tempat yang telah disediakan sesuai dengan petunjuk pengisian dan tidak diperkenankan melakukan modifikasi template atau penghapusan di setiap bagian.

A. JUDUL

Tuliskan judul usulan penelitian maksimal 20 kata

Pengembangan Buku *Pop Up* Cerita Fantasi Berbasis *Mixed Reality* (MR) untuk Meningkatkan Minat Baca dan Literasi di Komunitas Belajar Seni Jawa Tengah]

B. RINGKASAN

Isian ringkasan penelitian tidak lebih dari 300 kata yang berisi urgensi, tujuan, metode, dan luaran yang ditargetkan

Penelitian ini memiliki urgensi yang sangat penting, yaitu belum ada media pembelajaran sastra yang memanfaatkan teknologi dalam bentuk Buku *Pop Up* Cerita Fantasi Berbasis *Mixed Reality* (MR) untuk Meningkatkan Minat Baca dan Literasi di Komunitas Belajar Seni Jawa Tengah.

Tujuan penelitian ini adalah (1) memenuhi kebutuhan pengajar dan pelajar terhadap Buku *Pop Up* Cerita Fantasi Berbasis *Mixed Reality* (MR) untuk Meningkatkan Minat Baca dan Literasi di Komunitas Belajar Seni; (2) mendeskripsikan dampak penggunaan teknologi dalam pembelajaran cerita fantasi; (3) mendeskripsikan strategi pengembangan Buku *Pop Up* Cerita Fantasi Berbasis *Mixed Reality* (MR) untuk Meningkatkan Minat Baca dan Literasi di Komunitas Belajar Seni.

Metode penelitian yang digunakan untuk pencapaian tujuan 1 dan 2 adalah *explanatory sequential mixed method*. Penelitian diawali dengan mendeskripsikan kebutuhan pengajar dan pelajar terhadap Buku *Pop Up* Cerita Fantasi Berbasis *Mixed Reality* (MR) dan dampak penggunaan teknologi dalam pembelajaran cerita fantasi untuk Meningkatkan Minat Baca dan Literasi di Komunitas Belajar Seni. **Metode penelitian untuk pencapaian tujuan 3** menggunakan *design-based research* karena akan menyusun media pembelajaran dengan melibatkan pengajar, pelajar, serta mengujicobakan media tersebut. Partisipan penelitian adalah anggota Komunitas Belajar Seni di tiga Komunitas Belajar Jawa Tengah yang berbeda wilayah, yaitu Komunitas di Solo, Salatiga, dan Semarang dengan asumsi diferensiasi letak geografis perkotaan, pedesaan, dan pesisir. Instrumen yang digunakan adalah lembar observasi pembelajaran, pertanyaan wawancara, angket pengajar dan anggota, dan lembar validasi ahli. Analisis data melalui tahap pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, serta pengambilan keputusan dan verifikasi.

Target luaran penelitian adalah artikel yang dipublikasikan pada jurnal internasional bereputasi scopus Q1, International Journal of Society, Culture & Language dengan link <https://www.ijscsl.com/> dengan judul “Development of Pop Up Fantasy Story Books Based on Mixed Reality (MR) to Increase Reading and Literacy Interest in the Central Java Arts Learning Community”. TKT pada penelitian ini adalah 1 menuju 3 dan pencapaian terhadap IKU2, IKU3, IKU 5, dan IKU7]

C. KATA KUNCI

Isian 5 kata kunci yang dipisahkan dengan tanda titik koma (;)

[buku; pop up; cerita fantasi; Mixed Reality; literasi]

D. PENDAHULUAN

Pendahuluan penelitian tidak lebih dari 1000 kata yang memuat, latar belakang, rumusan permasalahan yang akan diteliti, pendekatan pemecahan masalah, state-of-the-art dan kebaruan, peta jalan (road map) penelitian setidaknya 5 tahun. Sitasi disusun dan ditulis berdasarkan sistem nomor sesuai dengan urutan pengutipan.

[Latar belakang masalah.

Minat baca dan literasi di Indonesia merupakan dua aspek penting yang harus diperhatikan dalam pembangunan pendidikan. Minat baca di Indonesia, khususnya di kalangan anak-anak dan remaja, masih menjadi tantangan besar dalam meningkatkan literasi. Minat baca masyarakat Indonesia tergolong rendah jika dibandingkan dengan negara-negara lain di Asia Tenggara [1]. Hal ini berangkat dari hasil survei yang menunjukkan bahwa angka melek huruf di Indonesia masih belum memadai untuk mencapai tingkat literasi yang optimal. Penurunan minat baca ini juga berpengaruh pada rendahnya tingkat literasi di kalangan anak-anak dan remaja, yang pada akhirnya mempengaruhi kualitas pendidikan dan daya saing bangsa di kancan Internasional [2]. Khususnya di Jawa Tengah, minat baca masih tergolong rendah dibandingkan dengan negara-negara lain [3]. Hal ini menunjukkan perlunya inovasi dalam metode penyampaian materi bacaan agar lebih menarik dan relevan bagi masyarakat, terutama di kalangan anak-anak dan remaja.

Salah satu inovasi yang dapat dilakukan adalah pengembangan buku pop up yang menggabungkan elemen visual dan interaktif untuk menarik perhatian pembaca. Penggunaan media interaktif dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, yang akan berdampak positif pada hasil belajar mereka [4]. Penggunaan media digital yang interaktif dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan membantu mereka memahami materi dengan lebih baik. Dengan mengintegrasikan elemen visual dan narasi yang menarik, buku ini diharapkan dapat merangsang imajinasi siswa dan membuat mereka lebih antusias dalam membaca [5].

Tema cerita fantasi juga dipilih karena memiliki daya tarik yang tinggi bagi anak-anak dan remaja. Cerita fantasi tidak hanya merangsang imajinasi, tetapi juga dapat menyampaikan nilai-nilai moral dan budaya yang penting. Tokoh-tokoh dalam cerita memberikan teladan bagi pembaca [6]. Keteladanan tersebut menjadi salah satu upaya untuk menanamkan nilai pembentukan karakter dan motivasi berfikir kritis bagi pelajar [7]. Selain itu juga menjadi sarana stimulus bagi nilai pendidikan [8]. Dengan demikian cerita fantasi dapat meningkatkan kreativitas dan kemampuan berpikir kritis siswa, yang sangat diperlukan dalam menghadapi tantangan di masa depan [9]. Cerita fantasi dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kreativitas siswa, yang sangat penting dalam pendidikan abad ke-21 [10]. Penggunaan *Mixed Reality* dapat menciptakan pengalaman belajar secara langsung, memungkinkan interaksi antara objek nyata dan virtual [11].

Komunitas belajar seni di Jawa Tengah memiliki potensi besar untuk menjadi wadah dalam pengembangan buku *pop-up* ini. Dengan mengintegrasikan seni dan literasi, diharapkan dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan menarik. Komunitas belajar yang aktif dapat meningkatkan keterampilan literasi dan kreativitas siswa, serta memperkuat rasa kebersamaan dan kolaborasi di antara anggota komunitas [12]. Dengan adanya kolaborasi dalam komunitas belajar dapat meningkatkan keterampilan literasi dan memperkuat rasa kebersamaan di antara anggota komunitas [13].

Buku *pop-up* merupakan buku digital tiga dimensi yang muncul di setiap halaman buku ketika dibuka atau saat pembaca berinteraksi, yang didalamnya memuat gambar, karakter, teks, video, musik, dan animasi gerak [14]. Penggunaan buku *pop-up* tiga dimensi dapat meningkatkan minat baca dan keterlibatan siswa, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif [15]. **Hal inilah yang menjadikan alasan utama sangat pentingnya penelitian ini untuk dilakukan.** Penelitian ini berfokus pada Pengembangan Buku *Pop Up* Cerita Fantasi Berbasis *Mixed Reality* (MR) untuk Meningkatkan Minat Baca dan Literasi di Komunitas Belajar Seni Jawa Tengah. Selain itu hasil penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan kontribusi positif bagi pengembangan pendidikan dan budaya membaca di Indonesia.

Rumusan permasalahan yang akan diteliti.

1. Bagaimana kebutuhan pengajar dan pelajar terhadap Buku *Pop Up* Cerita Fantasi Berbasis *Mixed Reality* (MR) untuk Meningkatkan Minat Baca dan Literasi di

Komunitas Belajar Seni?

2. Bagaimana dampak penggunaan teknologi dalam pembelajaran Cerita Fantasi untuk Meningkatkan Minat Baca dan Literasi di Komunitas Belajar Seni?
3. Bagaimana strategi pengembangan Buku *Pop Up* Cerita Fantasi Berbasis *Mixed Reality* (MR) untuk Meningkatkan Minat Baca dan Literasi di Komunitas Belajar Seni?

Pendekatan pemecahan masalah.

Pendekatan pemecahan masalah yang dilakukan adalah sebagai berikut

1. Identifikasi masalah
2. Analisis kebutuhan
3. Rancangan Solusi
4. Metodologi Penelitian
5. Pengumpulan data
6. Analisis Data

***State of the art* dan kebaruan.**

State of the Art:

1. Penelitian ini menyoroti penggunaan teknologi dalam Pengembangan Buku *Pop Up* Cerita Fantasi Berbasis *Mixed Reality* (MR) untuk Meningkatkan Minat Baca dan Literasi di Komunitas Belajar Seni Jawa Tengah
2. Penelitian ini membahas pengembangan Pengembangan Buku *Pop Up* Cerita Fantasi Berbasis *Mixed Reality* (MR)
3. Penelitian ini mengulas penggunaan Pengembangan Buku *Pop Up* Cerita Fantasi Berbasis *Mixed Reality* (MR). Pengguna ini dapat melihat gambar animasi yang bergerak disetiap halaman- halaman buku.

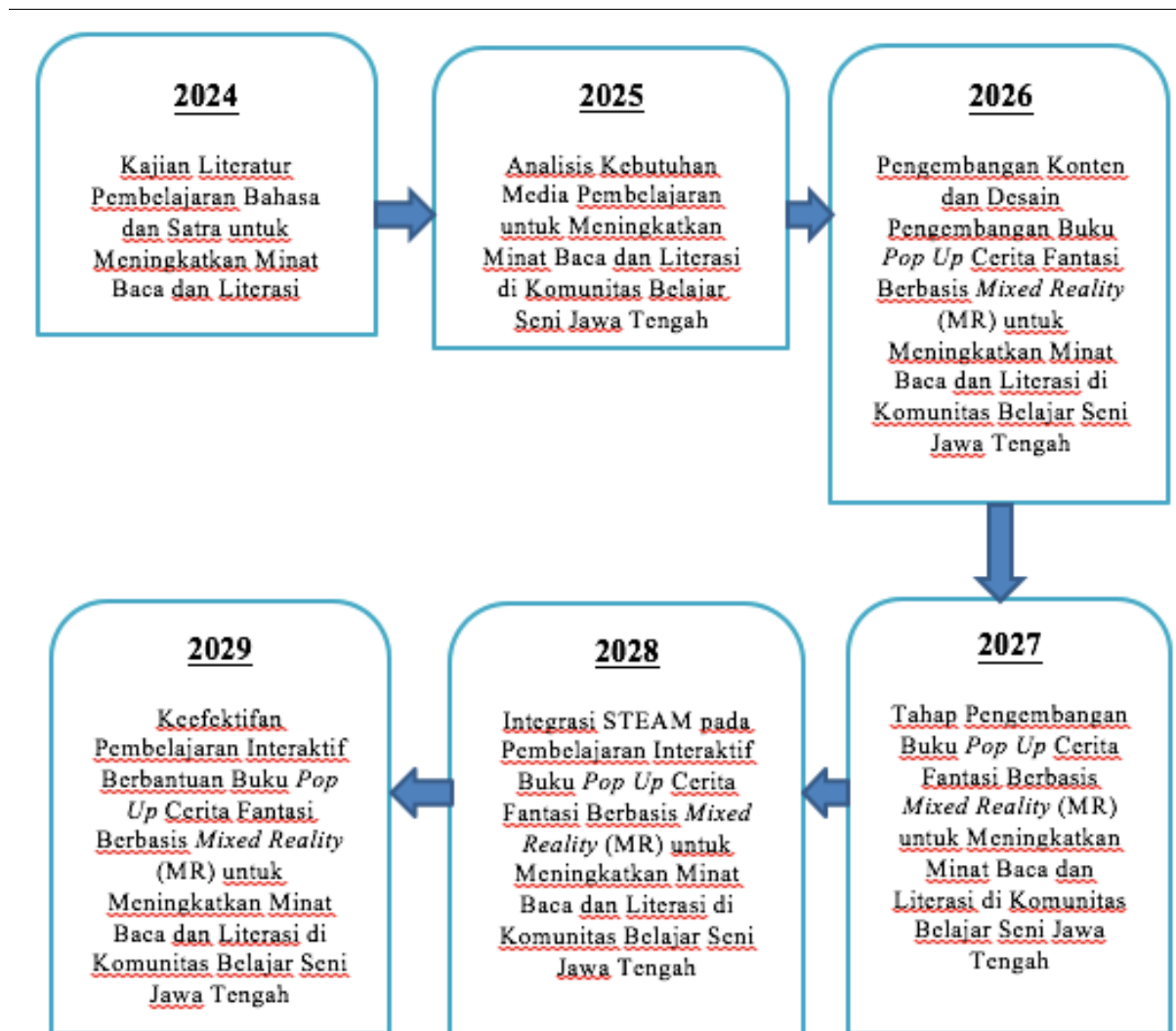
Kebaruan penelitian

1. Integrasi interaktif buku *pop up*: penelitian ini akan memperkenalkan konsep baru dengan mengintegrasikan elemen-elemen interaktif *Mixed Reality* (MR) yang dikaitkan langsung ke dalam buku. Hal ini sangat memungkinkan bagi pengguna untuk berinteraksi dengan animasi melalui sentuhan atau Gerakan, menambah dimensi baru dalam pengalaman literasi.
2. Pengembangan platform pembuatan *e-book* yang ber *user-friendly*: kami akan mengembangkan platform atau aplikasi yang memudahkan pengguna untuk mengakses *e-book* tanpa memerlukan keterampilan pemrograman yang tinggi. Hal ini diharapkan dapat memperluas aksesibilitas teknologi kepada berbagai kalangan pengguna.
3. Pemanfaatan *e-book* untuk Pendidikan interaktif: penelitian kami akan fokus pada penggunaan *e-book* sebagai alat pembelajaran interaktif pada materi cerita fantasi. Pengguna dapat menjelajahi konten tambahan, seperti model 3D atau video pendukung untuk memperdalam pemahaman.

Dengan menggambarkan *state of the art* dan kebaruan yang akan diperkenalkan dalam penelitian Buku *Pop Up* Cerita Fantasi Berbasis *Mixed Reality* (MR) untuk Meningkatkan Minat Baca dan Literasi di Komunitas Belajar Seni Jawa Tengah dan diharapkan penelitian ini dapat menghasilkan kontribusi yang berarti dalam pengembangan teknologi pembelajaran

Peta jalan (road map).

Berikut peta jalan penelitian ini dalam lima tahun.



Gambar 1. Bagan Peta jalan Penelitian

E. METODE

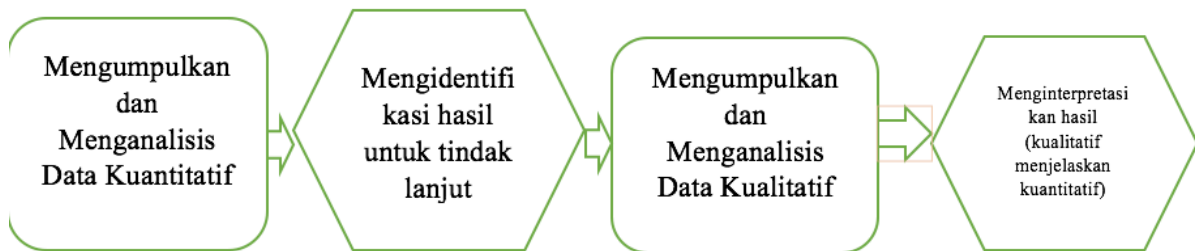
Isian metode atau cara untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan tidak lebih dari 1000 kata. Pada bagian metode wajib dilengkapi dengan diagram alir penelitian yang menggambarkan apa yang sudah dilaksanakan dan yang akan dikerjakan selama waktu yang diusulkan. Format diagram alir dapat berupa file JPG/PNG. Metode penelitian harus memuat sekurang-kurangnya prosedur penelitian, hasil yang diharapkan, indikator capaian yang ditargetkan, serta anggota tim/mitra yang bertanggung jawab pada setiap tahapan penelitian. Metode penelitian harus sejalan dengan Rencana Anggaran Biaya (RAB).

Diagram alir penelitian.

Penelitian ini menggunakan metode ganda. Pertanyaan penelitian 1 dan 2 akan menggunakan *explanatory sequential mixed method*. Dimana, penelitian ini dimulai dengan penelitian kuantitatif untuk memperoleh hasil analisis data, kemudian dilanjutkan dengan penelitian kualitatif untuk menemukan penjelasan lebih rinci atas hasil tersebut. Metode kuantitatif menekankan pada pengukuran, sementara kualitatif menekankan pada pengamatan. Artinya, kedua mekanisme ini digabungkan untuk menghasilkan kesimpulan yang kuat, luas, dan dalam, serta temuan baru [16]. Alur penelitian ini sebagaimana diilustrasikan pada Gambar berikut.

Fase 1: Kuantitatif

Fase 2: Kualitatif



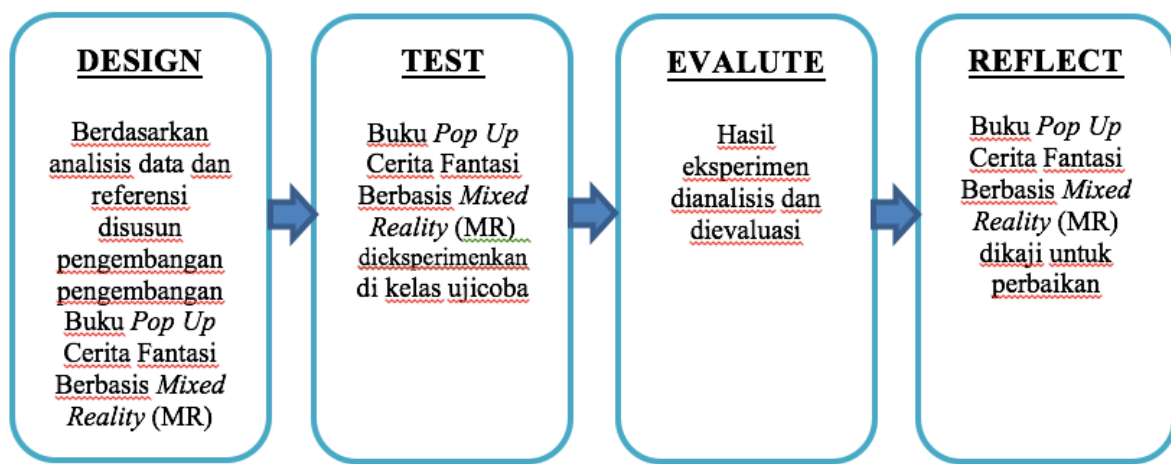
Gambar 2. Alur Penelitian *Explanatory Sequential*

Data kuantitatif sebagaimana digambarkan dalam fase 1 meliputi pengetahuan pelajar, proses pembelajaran pengajar, dan asesmen belajar pelajar yang akan dikumpulkan dengan lembar observasi dan kuesioner tertutup. Pengumpulan data ini dimaksudkan untuk mengetahui iklim pembelajaran literasi di Komunitas Belajar Seni

Selanjutnya, peneliti menggunakan fase 2 untuk memperoleh data kualitatif dengan wawancara mendalam dan studi dokumentasi untuk menggali dan menelusuri setiap variable dan dimensi yang ada. Fase ini bertujuan untuk memperkuat, memperluas, memperdalam data pada fase 1, sekaligus juga untuk menghasilkan temuan baru berupa pengembangan Buku *Pop Up* Cerita Fantasi Berbasis *Mixed Reality* (MR) untuk Meningkatkan Minat Baca dan Literasi di Komunitas Belajar Seni Jawa Tengah.

Pertanyaan penelitian 3 akan menggunakan *design-based research* (DBR) karena akan menyusun media pembelajaran untuk mengembangkan minat baca dan literasi. Dari hasil pengumpulan data kualitatif tersebut selanjutnya diinterpretasikan hasilnya. Adapun temuan baru yang diperoleh kemudian diuji validasinya melalui *focus group of discussion* (FGD) atau diskusi kelompok terpusat dengan para pakar dan praktisi/guru/pengajar. Langkah pertama pada DBR adalah peneliti akan mengidentifikasi permasalahan yang dihadapi, kemudian mendesain rancangan penyelesaian dalam bentuk strategi pengajaran berdasarkan teori dan penelitian sebelumnya. Strategi ini kemudian diuji di Komunitas Belajar Seni dan dievaluasi untuk melihat efektivitasnya serta mengidentifikasi kelemahan untuk dilakukan revisi. Pada tahap akhir, peneliti akan melakukan refleksi.

DBR berbentuk siklus dengan tahapannya antara lain *design, test, evaluate, reflect* [17]. Langkah implementasi DBR pada penelitian ini disajikan pada Gambar berikut.



Gambar 3. Implementasi tahapan DBR pada penelitian

Partisipan dan informan penelitian adalah 25 anggota Komunitas Belajar di Solo yang mewakili cluster komunitas perkotaan (dataran rendah), 25 anggota Komunitas Belajar yang mewakili cluster komunitas pedesaan (dataran tinggi), dan 25 Komunitas Belajar di Semarang yang mewakili komunitas pesisir (dataran rendah pesisir). Pemilihan responden secara acak. Selain itu, peneliti juga akan mengumpulkan data yang melibatkan guru pengajar (tutor) dari masing-masing komunitas tersebut. Peneliti akan menguji validasi instrumen penelitian kepada 6 orang ahli dibidang evaluasi, Pendidikan, teknologi pembelajaran, Bahasa Indonesia, dan Sastra Indonesia sebelum menggunakannya untuk pengambilan data. Analisis data menggunakan tahapan pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, serta pengambilan keputusan dan verifikasi [18].

Prosedur penelitian.

Secara umum langkah-langkah yang dilakukan dalam penelitian ini meliputi:

1. Dimulai dari pertanyaan dalam pikiran penelitian, kemudian merumuskan masalah dan sub-sub masalah secara jelas.
2. Mengungkapkan landasan teori dan hipotesis.
3. Mengumpulkan data dan menganalisis data kuantitatif.
4. Memperoleh hasil pengujian hipotesis.
5. Menentukan sumber daya penelitian.
6. Mengumpulkan dan menganalisis data kualitatif.
7. Menganalisis data kuantitatif dan kualitatif.
8. Menyampaikan kesimpulan dan rekomendasi.
9. Memvalidasi dan memperkuat hasil temuan dilaksanakan melalui FGD dengan melibatkan pakar dan pengajar/ pelajar (pengguna).

Hasil yang diharapkan.

Hasil Penelitian ini menargetkan beberapa hal, *pertama* hasil dokumen analisis kebutuhan dan hasil dokumen desain buku; *kedua* hasil luaran berupa artikel ilmiah yang dipublikasikan pada jurnal internasional bereputasi terindeks scopus Q1, International Journal of Society, Culture & Language dengan link <https://www.ijscel.com/> dengan judul “Development of Pop Up Fantasy Story Books Based on Mixed Reality (MR) to Increase Reading and Literacy Interest in the Central Java Arts Learning Community”. Selain itu juga hak kekayaan intelektual berupa hak cipta Buku *Pop Up Cerita Fantasi Berbasis Mixed Reality (MR)* untuk Meningkatkan Minat Baca dan Literasi di Komunitas Belajar Seni Jawa Tengah.

Indikator capaian yang ditargetkan.

Penelitian ini dikatakan berhasil jika

1. Diperoleh simpulan data terkait kebutuhan pengajar dan pelajar dalam pembelajaran sastra cerita fantasi
2. Adanya ragam penggunaan teknologi dalam pembelajaran harus memberikan solusi pemecahan masalah-masalah pembelajaran secara konkrit, berdampak, dan berpengaruh bagi siswa.
3. Tersusunnya desain Buku *Pop Up* Cerita Fantasi Berbasis *Mixed Reality* (MR) untuk Meningkatkan Minat Baca dan Literasi di Komunitas Belajar Seni.

Tugas tim peneliti.

No.	Nama dan Posisi	Tugas dalam Penelitian
1	Dr. Aida Azizah, M.Pd (Ketua)	1. Mengkoordinasi tugas penelitian, 2. Membuat proposal, 3. Menyusun laporan kemajuan dan laporan akhir, 4. Membuat artikel ilmiah yang dipublikasikan pada jurnal internasional bereputasi, 5. Mengurus perijinan penelitian dan 6. Koordinator hilirisasi.
2	Dr. Evi Chamalah, M.Pd. (Anggota 1)	1. Mengumpulkan data penelitian, 2. Menyusun laporan kemajuan dan laporan akhir, 3. Membuat artikel ilmiah yang dipublikasikan pada jurnal internasional bereputasi, 4. Membuat instrumen penelitian, 5. Menyiapkan logbook, 6. Mengoordinir akomodasi, transportasi, dan dokumentasi.
3	Dr. Mohamad Aminudin, M.Pd (Anggota 2)	1. Mengumpulkan data penelitian, 2. Membuat <i>e-book</i> cerita fantasi dan asesment digitalnya, 3. Menganalisis data, 4. Menyiapkan logbook, 5. Membuat laporan kemajuan dan laporan akhir, 6. Membuat rab penelitian
4	Novia Nur Aulia (Mahasiswa 1) NIM 341102100027	1. Membantu mengumpulkan data penelitian 2. Membantu menganilis data penelitian 3. Membantu menyusun instrumen penelitian 4. Membantu pelaksanaan tindakan 5. Membantu menyusun laporan kemajuan 6. Membantu menyusun laporan akhir
5	Muhamad Maulana Ferdiansyah (Mahasiswa 2) NIM 34102100024	1. Membantu mengumpulkan data penelitian 2. Membantu menganilis data penelitian 3. Membantu menyusun instrumen penelitian 4. Membantu pelaksanaan tindakan 5. Membantu menyusun laporan kemajuan - Membantu menyusun laporan akhir

F. HASIL YANG DIHARAPKAN

Jelaskan hasil yang diharapkan atau luaran yang dijanjikan dari penelitian

Penelitian ini menargetkan luaran berupa artikel ilmiah yang dipublikasikan pada jurnal internasional bereputasi terindeks scopus Q1, International Journal of Society, Culture & Language dengan link <https://www.ijscel.com/> dengan judul “Development of Pop Up Fantasy Story Books Based on Mixed Reality (MR) to Increase Reading and Literacy Interest in the Central Java Arts Learning Community”. Selain itu juga hak kekayaan intelektual berupa hak cipta Buku *Pop Up* Cerita Fantasi Berbasis *Mixed Reality* (MR) untuk Meningkatkan Minat Baca dan Literasi di Komunitas Belajar Seni Jawa Tengah.

G. JADWAL PENELITIAN

Jadwal penelitian disusun berdasarkan pelaksanaan penelitian dan disesuaikan berdasarkan lama tahun pelaksanaan penelitian

[

Tahun ke-1

No	Nama Kegiatan	Bulan											
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1	Pengurusan perizinan dan koordinasi dengan pimpinan komunitas belajar seni yang menjadi responden	v											
2	Persiapan instrument penelitian dan draft buku <i>pop up</i> berbasis mixed reality	v											
3	Persiapan instrument penelitian dan draft buku <i>pop up</i> berbasis mixed reality		v										
4	Penelitian validasi instrument penelitian terhadap ahli		v										
5	Pengumpulan Data dari 3 Komunitas Belajar Seni			v	v								
6	Pelaksanaan FGD					v							
7	Analisis Data Penelitian dan Penarikan Simpulan					v							
8	Penyusunan Artikel yang dipublikasikan di Jurnal internasional bereputasi terindeks scopus Q1					v	v						
9	Penyusunan laporan kemajuan							v					
10	Penyusunan laporan akhir								v				
dst.													

Tahun ke-n

No	Nama Kegiatan	Bulan											
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1													
2													
dst.													

]

H. DAFTAR PUSTAKA

Sitasi disusun dan ditulis berdasarkan sistem nomor sesuai dengan urutan pengutipan. Hanya pustaka yang disitasi pada usulan penelitian yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka.

- [1] World Bank. (2020). *Indonesia's literacy challenge: Progress and implications*. World Bank Group
- [2] OECD. (2018). *OECD skills outlook 2018: Thriving in a digital world*. OECD Publishing.
- [3] Perpustakaan Nasional Republik Indonesia. (2020). Laporan Statistik Minat Baca Masyarakat Indonesia.
- [4] Prabowo, A., & Sari, D. (2021). Pengaruh Media Interaktif terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 8(2), 123-135.
- [5] Hwang, G. J., Wu, P. H., & Chen, C. H. (2020). The Effects of Interactive Digital Storytelling on Students' Learning Motivation and Engagement. *Computers & Education*, 148, 103798.
- [6] Azizah, A., Nurkamto, J., Suwandi, S & Rohmadi, M. (2017). Pembelajaran Apresiasi Dongeng sebagai Upaya Optimalisasi Pendidikan karakter Menuju Masyarakat Ekonomi ASEAN. *Proceedings Education and language International Conference*. (1), 97-102.
- [7] Azizah, A., Nurkamto, J., Suwandi, S & Rohmadi, M. (2020). Character Building Values in Indonesian Fairy-Tale Textbooks of Junior High Students. *2nd Social and Humaniora Research Symposium (SoRes)*. Atlantis Press, 502-505.
- [8] Azizah, A., Chamalah, E., & Purnawan, K.I. (2024). Melukis Pantai Movies as a Means for Developing Student Personality in Listening Subject Based on The Dimensions of the Pancasila Student Profile. *BAHA STRA*. 44 (1), 29-45.
- [9] Rahmawati, L. (2022). Peran Cerita Fantasi dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa. *Jurnal Sastra dan Pendidikan*, 5(1), 45-58.
- [10] Kosslyn, S. M., & Miller, D. (2021). The Role of Fantasy in Enhancing Creativity and Critical Thinking. *Journal of Educational Psychology*, 113(4), 678-690.
- [11] Kirk, D. S., & Sweeney, J. (2016). Mixed Reality in Education: A Review of the Literature. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (iJET)*, 11(6), 4-12
- [12] Setiawan, R. (2023). Komunitas Belajar dan Peningkatan Keterampilan Literasi. *Jurnal Pendidikan dan Komunitas*, 10(1), 67-79.
- [13] Johnson, D. W., Johnson, R. T., & Holubec, E. J. (2022). Collaboration and the Development of Literacy Skills in Learning Communities. *International Journal of Educational Research*, 112, 101883.
- [14] Baker, C. (2020). Pop-Up Books: A Study of Their Design and Function. *Journal of Graphic Design*, 15(2), 45-58.
- [15] Miller, J. (2022). Exploring the Dimensions of Pop-Up Books: A New Approach to Literacy. *Literacy Research and Instruction*, 61(3),
- [16] Creswell, J. W. W. (2018). *Research Design – Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches* (Fourth Edi). Sage Publication. Inc.
- [17] Minichiello, A., & Caldwell, L. (2021). A Narrative Review of Design-Based Research in Engineering Education: Opportunities and Challenges. *Studies in*

Engineering Education, 1(2), 31. <https://doi.org/10.21061/see.15>

- [18] Matthew B. Miles, A. Michael Huberman, J. S. (2014). *Qualitative Data Analysis A Methods Sourcebook* (Third Edit). SAGE Publications, Inc

PERSETUJUAN PENGUSUL

Tanggal Pengiriman	Tanggal Persetujuan	Nama Pimpinan Pemberi Persetujuan	Sebutan Jabatan Unit	Nama Unit Lembaga Pengusul
13/04/2025 21:32	14/04/2025 15:29	HENNY PRATIWI ADI	Kepala LPPM	Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat

Disetujui LPPM :

Komponen Administrasi	Kesesuaian
Kesesuaian Isi Per Bagian	Sesuai
Jumlah Kata Per Bagian	Sesuai
Model Penulisan Sitasi dan Penulisan Daftar Pustaka	Sesuai

Komentar: Proposal penelitian telah disusun sesuai dengan template dan kelengkapan persyaratan, sehingga layak untuk diusulkan.
