

**PENGEMBANGAN MEDIA BUKU CERITA BERBASIS
AUGMENTED REALITY TERHADAP LITERASI BUDAYA
BANJAR SISWA PADA MUATAN LOKAL KELAS IV DI SDN
SEMANGAT DALAM 3**



OLEH :

NIDA NOOR KHALISAH

2110130220021

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT
BANJARMASIN**

2025

**Pengembangan Media Buku Cerita Berbasis *Augmented Reality*
Terhadap Literasi Budaya Banjar Siswa Pada Muatan Lokal
Kelas IV Di SDN Semangat Dalam 3**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi persyaratan dalam memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan dalam jenjang Strata 1 Teknologi Pendidikan

Nida Noor Khalisah

2110130220021

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT
BANJARMASIN
2025**

LEMBAR PERSETUJUAN

LEMBAR PERSETUJUAN

**PENGEMBANGAN MEDIA BUKU CERITA BERBASIS *AUGMENTED REALITY*
UNTUK MENINGKATKAN LITERASI BUDAYA BANJAR SISWA PADA MUATAN
LOKAL KELAS IV DI SDN SEMANGAT DALAM 3**

Disusun oleh :

Nida Noor Khalisah


2110130220021


Telah disetujui Syarat dan Disetujui Oleh dosen pembimbing untuk dilaksanakan Seminar

Hasil bagi yang bersangkutan.

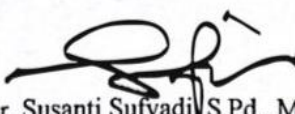
Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II


Agus Hadi Utama, M.Pd.
NIP. 199008042023211016


Mastur, M.Pd.
NIP. 198707152019031013

Mengetahui
Koordinator Program Studi Teknologi Pendidikan


Dr. Susanti Sufyadi, S.Pd., MA
NIP. 19801228 200501 2 003

LEMBAR PENGESAHAN

HALAMAN PENGESAHAN

SEMINAR HASIL

Pengembangan Media Buku Cerita Berbasis Augmented Reality Untuk Meningkatkan Literasi Budaya Banjar Siswa Pada Muatan Lokal Kelas IV di SDN Semangat Dalam 3

Disusun oleh :
Nida Noor Khalisah
2110130220021

Telah disetujui Seminar Hasil pada tanggal: 16 Juni 2025
Dan dilanjutkan untuk Sidang Skripsi

TIM PENGUJI

Nama / Pejabat	Tanda Tangan	Tanggal
Ketua Dr. Susanti Sufyadi, S.Pd., MA		03 JUL 2025
Sekretaris Agus Hadi Utama, S.Pd., M.Pd.		30 JUN 2025
Anggota Mastur, S.Pd., M.Pd.		30 JUN 2025

Mengetahui,

Koordinator Program Studi Teknologi Pendidikan



Dr. Susanti Sufyadi, S.Pd., MA
NIP. 19801228 200501 2 003

LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI

LEMBAR PERSETUJUAN

**PENGEMBANGAN MEDIA BUKU CERITA BERBASIS *AUGMENTED REALITY*
UNTUK MENINGKATKAN LITERASI BUDAYA BANJAR SISWA PADA MUATAN
LOKAL KELAS IV DI SDN SEMANGAT DALAM 3**

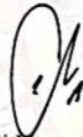
Disusun oleh :

Nida Noor Khalisah

2110130220021

Telah disetujui Syarat dan Disetujui Oleh dosen pembimbing untuk dilaksanakan Sidang
Skripsi bagi yang bersangkutan.

Dosen Pembimbing I



Agus Hadi Utama, M.Pd.
NIP. 199008042023211016

Dosen Pembimbing II



Mastur, M.Pd.
NIP. 198707152019031013

Mengetahui

Koordinator Program Studi Teknologi Pendidikan



Dr. Susanti Sufyadi, S.Pd., MA
NIP. 19801228 200501 2 003

HALAMAN PENGESAHAN

HALAMAN PENGESAHAN

PENGEMBANGAN MEDIA BUKU CERITA BERBASIS *AUGMENTED REALITY* TERHADAP LITERASI BUDAYA BANJAR SISWA PADA MUATAN LOKAL KELAS IV DI SDN SEMANGAT DALAM 3

Disusun oleh :
Nida Noor Khalisah
2110130220021

Telah dipertahankan dihadapan penguji sidang skripsi
Jurusan Teknologi Pendidikan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Lamung Mangkurat
Tanggal 8 Juli 2025

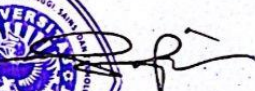
	NAMA / PEJABAT	TANDA TANGAN	TANGGAL
Ketua	Dr. Susanti Sufyadi, S.Pd., MA		13 AUG 2025
Sekretaris	Agus Hadi Utama, S.Pd., M.Pd		13 AUG 2025
Anggota	Mastur, S.Pd., M.Pd		13 AUG 2025

Mengetahui,

Ketua Jurusan

Teknologi Pendidikan FKIP ULM




Dr. Susanti Sufyadi, S.Pd., M.A
NIP. 198012282005012003

SURAT PERNYATAAN

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nida Noor Khalisah

NIM : 2110130220021

Program Studi : Teknologi Pendidikan

Judul : Pengembangan Media Buku Cerita Berbasis Augmented Reality Untuk Meningkatkan Literasi Budaya Banjar Siswa Pada Muatan Lokal Kelas IV di SDN Semangat Dalam 3

Menyatakan bahwa Skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang sepengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau ditertibkan orang lain kecuali sebagai acuan kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Banjarmasin, 1 Juli 2025

Yang Membuat Pernyataan



Nida Noor Khalisah

2110130220021

Pengembangan Media Buku Cerita Berbasis *Augmented Reality* Terhadap Literasi Budaya Banjar Siswa Pada Muatan Lokal Kelas IV Di SDN Semangat Dalam 3

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media buku cerita berbasis augmented reality (AR) sebagai upaya menunjang literasi budaya Banjar siswa kelas IV pada mata pelajaran muatan lokal di SDN Semangat Dalam 3. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan media yang dikembangkan sebelum diimplementasikan dalam proses pembelajaran. Metode yang digunakan adalah kuantitatif deskriptif dengan pendekatan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Hasil validasi dari para ahli menunjukkan bahwa media buku cerita berbasis augmented reality termasuk dalam kategori sangat layak. Penilaian dari validator ahli media memperoleh persentase 98,6%, ahli materi 92,5%, dan ahli bahasa 91%. Setelah melalui proses validasi, media diimplementasikan dalam dua kali pertemuan pembelajaran. Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan literasi budaya siswa. Pada pertemuan pertama, siswa memperoleh nilai rata-rata 83,25%, sedangkan pada pertemuan kedua meningkat menjadi 89%. Secara keseluruhan, persentase rata-rata sebesar 86% menunjukkan bahwa media ini sangat efektif dalam menunjang literasi budaya Banjar siswa kelas IV. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media buku cerita berbasis augmented reality tidak hanya layak digunakan, tetapi juga memberikan dampak positif terhadap pemahaman siswa terhadap budaya lokal.

Kata kunci: Buku Cerita, Augmented Reality, Literasi, Muatan Lokal

Development of Augmented Reality-Based Storybook Media for Banjar Cultural Literacy Students in Grade IV Local Content at SDN Semangat Dalam 3

ABSTRACT

This research aims to develop augmented reality (AR) based storybook media as an effort to support Banjar cultural literacy of grade IV students in local content subjects at SDN Semangat Dalam 3. In addition, this study also aims to determine the feasibility level of the media developed before being implemented in the learning process. The method used is descriptive quantitative with the ADDIE development model approach (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The results of validation from experts show that augmented reality-based storybook media is included in the very feasible category. The assessment of media expert validators obtained a percentage of 98.6%, material experts 92.5%, and linguists 91%. After going through the validation process, the media was implemented in two learning meetings. The evaluation results showed an increase in students' cultural literacy. In the first meeting, students obtained an average score of 83.25%, while in the second meeting it increased to 89%. Overall, the average percentage of 86% shows that this media is very effective in supporting Banjar cultural literacy of grade IV students. Thus, it can be concluded that the development of augmented reality-based storybook media is not only feasible to use, but also has a positive impact on students' understanding of local culture.

Keywords: *Storybook, Augmented Reality, Literacy, Local Content*

MOTTO

Ingat semua hari di mana kamu merasa tidak sanggup melanjutkan,
tapi nyatanya kamu tetap bertahan.

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim, puji syukur kehadiran Allah SWT yang dengan rahmat karunia serta hidayahnya lah penulis mampu menyelesaikan penelitian ini dengan judul “Pengembangan Media Buku Cerita Berbasis *Augmented Reality* Terhadap Literasi Budaya Banjar Siswa pada Muatan Lokal Kelas IV di SDN Semangat Dalam 3”. Skripsi ini disusun sebagai syarat untuk menyelesaikan program S1 (Strata-1) di Program Studi Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat.

Penyusunan skripsi ini tidak lepas karena bantuan, bimbingan serta do’a dari banyak pihak. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Ibu Dr. Susanti Sufyadi, S.Pd., M.A. selaku Koordinator Program Studi Teknologi Pendidikan.
2. Bapak Agus Hadi Utama, M.Pd. selaku dosen pembimbing I dalam penyusunan skripsi ini telah memberikan motivasi, dorongan dan bimbingannya.
3. Bapak Mastur, M.Pd. selaku dosen pembimbing II dalam penyusunan skripsi ini telah memberikan motivasi, dorongan dan bimbingannya.
4. Seluruh Dosen Program Studi Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat yang telah memberikan ilmu dan bimbingan dalam penyusunan skripsi ini.
5. Ibu Sulistyio Rini, S.Pd., M.Pd. selaku validator ahli media yang telah memberikan saran, masukan serta perbaikan.
6. Ibu Faradina, M.Pd. selaku validator ahli bahasa yang telah memberikan saran, masukan serta perbaikan.
7. Ibu Rachma Safitrie, S.Pd. selaku guru kelas IV SDN Semangat Dalam 3 dan validator ahli materi yang telah memberikan bantuan, saran dan masukan.
8. Kepala sekolah, bapak/ibu guru, staff, dan siswa-siswi SDN Semangat Dalam 3 yang telah bersedia membantu penulis dalam pengerjaan skripsi ini.

9. Kepada ayahanda H. Burhan Noor, S.Pd.I., M.M. dan ibunda Hj. Kasmawati S.E., samudra kasih yang tak bertepi. Terima kasih yang tak terhingga atas cinta yang tak pernah surut, doa yang senantiasa mengiringi, serta kerja keras yang ayah dan ibu curahkan. Dalam setiap langkah dan hela napas perjuangan ini, ada kalian di baliknya dengan pengorbanan dan ketulusan yang tak ternilai. Tanpa cahaya kalian, saya takkan mampu menapaki jalan panjang pendidikan.
10. Kepada saudari-saudari saya Novia Damayanti, S.Pd. dan Noor Mahdina, S.Tr.Ak. yang hadir sebagai pendengar yang setia dan penyemangat dalam setiap langkah saya. Semangat yang kalian sisipkan menjadi penguat besar dalam penyusunan skripsi ini.
11. Kepada keponakan saya tercinta Ahmad Noval Muntashir yang hingga saat ini masih menjadi satu-satunya. Terima kasih telah mengisi hari-hari saya dengan senyum dan keceriaan, Kehadirannya menjadi warna yang indah dalam kehidupan saya.
12. Ucapan terima kasih kepada sahabat-sahabat terbaik saya “Sahabat Bagi Kepompong” dan “KuMaCan” yang telah kebersamai, berbagi tawa, semangat dan menjadi bagian dalam proses pengerjaan skripsi ini. Terutama kepada Ilham Sadi, terima kasih telah menjadi sosok yang sabar dan selalu ada di setiap fase perjalanan. Dukungan dan pengertian menjadi salah satu kekuatan besar untuk menyelesaikan tugas akhir saya dengan penuh keyakinan.
13. Untuk idola saya, EXO dan Win Metawin O. yang secara tidak langsung telah menjadi sumber semangat melalui karya-karya mereka. Kehadiran mereka di layar mungkin tampak jauh, namun dampaknya sangat nyata dalam menemani hari-hari saya untuk menyelesaikan tugas akhir ini.
14. Penulis menyampaikan terima kasih kepada seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu dalam membantu jalannya penelitian ini, baik secara langsung maupun tidak langsung namun telah memberikan doa, dorongan dan kebaikan selama perjalanan akademik ini.

15. Tak lupa, saya ingin mengucapkan terima kasih kepada diri sendiri yang telah berusaha sejauh ini. Terima kasih untuk terus belajar, mencoba dan tidak menyerah. Momen-momen di mana langkah terasa berat, terima kasih telah memilih untuk tidak berhenti.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Segala keterbatasan dalam pengetahuanlah, saran yang membangun diperlukan dalam perbaikan kedepannya. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat dan dampak positif bagi penulis dan bagi semua pihak yang membacanya.

Banjarmasin, Juli 2025

Nida Noor Khalisah

NIM 2110130220021

DAFTAR ISI

SKRIPSI	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI	iv
HALAMAN PENGESAHAN	v
SURAT PERNYATAAN	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
MOTTO	ix
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Batasan Masalah.....	4
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian.....	5
F. Manfaat Penelitian	5
G. Definisi Operasional.....	6
H. Spesifikasi Produk.....	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	8
A. Teknologi Pendidikan.....	8
B. Kawasan Teknologi Pendidikan	9
C. Muatan Lokal	13
D. Buku Cerita Bergambar.....	14
E. Pedoman Perjenjangan Buku	16
F. <i>Augmented Reality</i> (AR)	23

G. Literasi.....	25
H. Penelitian yang Relevan.....	28
I. Kerangka Berpikir.....	31
BAB III METODE PENELITIAN	33
A. Jenis Penelitian.....	33
B. Prosedur Pengembangan	33
C. Setting Penelitian	35
D. Metode Pengumpulan Data.....	35
E. Instrumen Penelitian.....	37
F. Teknik Analisis Data	51
G. Jadwal Kegiatan Penelitian	56
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	58
A. Hasil Penelitian	58
B. Pembahasan.....	77
BAB V KESIMPULAN.....	81
A. Kesimpulan	81
B. Saran.....	81
DAFTAR PUSTAKA.....	83
LAMPIRAN.....	91

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kawasan Teknologi Pendidikan AECT 1994.....	9
Gambar 2.2 Kawasan pengembangan AECT 1994.....	10
Gambar 2.3 Kerangka berpikir.....	32
Gambar 4.1 Perjenjangan buku.....	62
Gambar 4.2 Storyboard.....	63
Gambar 4.3 Desain elemen dengan Medibang	63
Gambar 4.4 Desain halaman dengan Canva	64
Gambar 4.5 Mengubah elemen menjadi 3D	64
Gambar 4.6 Login ke website atau aplikasi Assemblr Edu.....	65
Gambar 4.7 Membuat projek dari 3D menjadi AR	65
Gambar 4.8 Barcode konten augmented reality	65
Gambar 4.9 Media buku cerita berbasis augmented reality	67
Gambar 4.10 Grafik hasil validasi ahli media.....	68
Gambar 4.11 Grafik hasil validasi ahli materi	71
Gambar 4.12 Grafik hasil validasi ahli bahasa.....	73
Gambar 4.13 Grafik hasil persentase literasi budaya siswa menggunakan media	77

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perjenjangan Buku B3.....	17
Tabel 3.1 Kisi-kisi instrumen observasi	38
Tabel 3.2 Kisi-kisi instrumen wawancara	39
Tabel 3.3 Kisi-kisi instrumen untuk ahli instrumen	41
Tabel 3.4 Kisi-kisi instrumen untuk ahli media	42
Tabel 3.5 Kisi-kisi instrumen untuk ahli materi.....	45
Tabel 3.6 Kisi-kisi instrumen untuk ahli bahasa	48
Tabel 3.7 Kisi-kisi instrumen untuk literasi siswa	50
Tabel 3.8 Penentuan skor skala Likert kelayakan instrumen	52
Tabel 3.9 Interval nilai interpretasi dan kriteria kelayakan instrumen.....	53
Tabel 3.10 Penentuan skor skala Likert kelayakan produk.....	53
Tabel 3.11 Interval nilai interpretasi dan kriteria kelayakan produk.....	54
Tabel 3.12 Penentuan skor skala Likert literasi siswa.....	55
Tabel 3.13 Penentuan interpretasi skor skala Likert literasi siswa.....	56
Tabel 3.14 Rincian waktu penelitian.....	56
Tabel 4.1 Garis besar media buku cerita berbasis AR.....	61
Tabel 4.2 Penilaian akhir media	68
Tabel 4.3 Saran dan masukan ahli media	69
Tabel 4.4 Penilaian akhir materi.....	70
Tabel 4.5 Penilaian akhir bahasa	72
Tabel 4.6 Saran dan masukan ahli bahasa	74
Tabel 4.7 Hasil setelah penggunaan media	76
Tabel 4.8 Persentase kualitas dan kevalidan media	78
Tabel 4.9 Perbandingan uji produk pertemuan 1 dan 2.....	79

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian dari Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat.....	92
Lampiran 2 Surat Izin Penelitian dari Kesbangpol Barito Kuala.....	93
Lampiran 3 Surat Selesai Penelitian dari SDN Semangat Dalam 3 Barito Kuala	95
Lampiran 4 Validasi Ahli Instrumen	96
Lampiran 5 Validasi Ahli Media	101
Lampiran 6 Validasi Ahli Materi.....	106
Lampiran 7 Validasi Ahli Bahasa	111
Lampiran 8 Angket Literasi Budaya Siswa	114
Lampiran 9 Hasil Angket Literasi Budaya Siswa Pertemuan 1	115
Lampiran 10 Hasil Angket Literasi Budaya Siswa Pertemuan 2	117
Lampiran 11 Buku Tema Muatan Lokal	119
Lampiran 12 Hasil Pengembangan Media Buku Cerita AR	120
Lampiran 13 Dokumentasi.....	131