

TESIS

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
AUGMENTED REALITY MATERI PENGENALAN ALAT MUSIK
TRADISIONAL BANJAR DENGAN PENDEKATAN *AUTHENTIC
LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN PENGETAHUAN DIGITAL
SISWA SEKOLAH DASAR**

AINUN NASYIATUL AISYAH

NIM. 2421235320004



PROGRAM STUDI MAGISTER TEKNOLOGI PENDIDIKAN

PROGRAM PASCASARJANA

UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT

BANJARMASIN

2026

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
AUGMENTED REALITY MATERI PENGENALAN ALAT MUSIK
TRADISIONAL BANJAR DENGAN PENDEKATAN *AUTHENTIC
LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN PENGETAHUAN
DIGITAL SISWA SEKOLAH DASAR**

AINUN NASYIATUL AISYAH

2421235320004

TESIS

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar

Magister Pendidikan

Prodi S2 Teknologi Pendidikan

**PROGRAM STUDI MAGISTER TEKNOLOGI PENDIDIKAN
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT
BANJARMASIN
2026**

ABSTRAK

Ainun Nasyiatul Aisyah. 2026. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality* dengan Pendekatan *Authentic Learning* untuk Meningkatkan Pengetahuan Digital Siswa Sekolah Dasar. Pembimbing: Prof. Dr. H. Hamsi Mansur, M.M.Pd; Dr. Mastur, M.Pd.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh keterbatasan sarana prasarana fisik kebudayaan lokal di sekolah dasar serta dominasi media teks konvensional 2D yang menyebabkan rendahnya bermaknaan belajar (*meaningful learning*) siswa dalam mengimajinasikan objek budaya lokal. Dampak lanjutannya adalah penurunan tingkat literasi budaya serta keterampilan literasi digital abad ke-21 yang membutuhkan perhatian khusus. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* (AR) pengenalan alat musik tradisional Banjar (Panting, Tarbang, Kuriding) dengan pendekatan *Authentic Learning* menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*), serta menguji tingkat kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas media tersebut di sekolah dasar.

Subjek uji coba dalam penelitian ini melibatkan validator ahli media, validator ahli materi, serta 89 siswa kelas IV Sekolah Dasar yang tersebar di SDN Kuin Utara 4 dan SDN Teluk Dalam 1 Banjarmasin. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, tes kemampuan konseptual (*pre-test* dan *post-test*), serta lembar angket evaluasi kelayakan dan kepraktisan produk. Analisis data efektivitas dievaluasi kuantitatif menggunakan rumus *Normalized Gain* (N-Gain).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Pengembangan media pembelajaran AR berhasil diwujudkan melalui platform Assemblr.Edu yang mengintegrasikan aspek rekonstruksi visual model 3D presisi, otentisitas konteks auditori berupa *background* musik Banjar, serta petunjuk teknis operasional terintegrasi. (2) Tingkat kelayakan media pembelajaran dinyatakan "Sangat Layak" oleh ahli materi dan ahli media dengan perolehan persentase rata-rata sebesar 90%. (3) Kriteria kepraktisan produk berdasarkan respon siswa memperoleh persentase kumulatif sebesar 93,29% yang masuk dalam kategori "Sangat Praktis". (4) Media pembelajaran berbasis AR terbukti secara signifikan efektif meningkatkan literasi digital dan budaya siswa, diindikasikan oleh lompatan rata-rata skor dari 78,20 (*pre-test*) menjadi 98,76 (*post-test*) dengan perolehan nilai indeks rata-rata N-Gain sebesar 0,96 yang termasuk dalam kategori peningkatan "Tinggi". Implikasi penelitian ini menegaskan bahwa visualisasi teknologi imersif berbasis kearifan lokal mampu meminimalisir miskonsepsi abstrak sekaligus memupuk karakter identitas kedaerahan generasi muda di era digital.

Kata Kunci: *Augmented Reality, Authentic Learning, Alat Musik Tradisional Banjar, Literasi Digital, Literasi Budaya, Model ADDIE.*

ABSTRACT

Ainun Nasyiatul Aisyah. 2026. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality* dengan Pendekatan *Authentic Learning* untuk Meningkatkan Pengetahuan Digital Siswa Sekolah Dasar. Pembimbing: Prof. Dr. H. Hamsi Mansur, M.M.Pd; Dr. Mastur, M.Pd.

This research was initiated by the limited physical infrastructure of local cultural heritage in elementary schools and the dominance of conventional 2D text media, which resulted in low meaningful learning for students in visualizing local cultural objects. The subsequent impacts were a decrease in cultural literacy and 21st-century digital literacy skills that required particular attention. This study aims to develop Augmented Reality (AR)-based learning media introducing Banjar traditional musical instruments (Panting, Tarbang, Kuriding) through an Authentic Learning approach using the ADDIE development model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation), as well as to examine the product's feasibility, practicality, and effectiveness in elementary schools.

The subjects involved in this study were media experts, material experts, and 89 fourth-grade elementary school students across SDN Kuin Utara 4 and SDN Teluk Dalam 1 Banjarmasin. Data collection techniques were conducted through observation, interviews, conceptual ability tests (pre-test and post-test), and evaluation questionnaire sheets for product feasibility and practicality. The effectiveness data analysis was quantitatively evaluated using the Normalized Gain (N-Gain) formula.

*The results showed that: (1) The development of AR learning media was successfully realized through the Assemblr.Edu platform, which integrated precise 3D model visual reconstruction, authentic auditory contexts in the form of Banjar music background, and integrated operational technical guidelines. (2) The feasibility level of the learning media was declared "Highly Feasible" by material and media experts with an average percentage of 90%. (3) The product's practicality criteria based on student responses obtained a cumulative percentage of 93.29%, falling into the "Highly Practical" category. (4) The AR-based learning media proved to be significantly **effective** in improving students' digital and cultural literacy, indicated by a leap in the average score from 78.20 (pre-test) to 98.76 (post-test) with an average N-Gain index value of 0.96, categorized as a "High" increase. The implications of this research confirm that immersive technology visualization based on local wisdom can minimize abstract misconceptions while fostering the regional identity character of the younger generation in the digital era.*

Keywords: *Augmented Reality, Authentic Learning, Banjar Traditional Musical Instruments, Digital Literacy, Cultural Literacy, ADDIE Model.*

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Ainun Nasyiatul Aisyah

NIM : 2421235320004

Program Studi : S2 Teknologi Pendidikan

Fakultas : Program Pascasarjana

Perguruan Tinggi : Universitas Lambung Mangkurat

Judul Tesis : **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Materi Pengenalan Alat Musik Tradisional Banjar dengan Pendekatan Authentic Learning untuk Meningkatkan Pengetahuan Digital Siswa Sekolah Dasar”**

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa tesis yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambil alihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau pikiran saya sendiri, kecuali dicantumkan sebagai kutipan/acuan dalam naskah dengan disebutkan sumber kutipan/acuan dan dicantumkan dalam daftar pustaka. Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan tesis ini hasil jiplakan, plagiat maupun manipulasi, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Demikian pernyataan ini saya buat dalam keadaan sehat dan tanpa paksaan dari siapapun.

Banjarmasin, 1 Juli 2026
Yang membuat pernyataan



Ainun Nasyiatul Aisyah
NIM 2421235320004



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT
PROGRAM PASCASARJANA

SERTIFIKAT BEBAS PLAGIASI

NOMOR : 165/UN8.4/DP/2026

Sertifikat ini diberikan kepada:

Ainun Nasyiatul Aisyah

Dengan Judul Tesis :

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality* Materi Pengenalan Alat Musik Tradisional Banjar dengan Pendekatan *Authentic Learning* untuk Meningkatkan Literasi Digital dan Budaya Siswa Sekolah Dasar

Telah dideteksi tingkat plagiasinya dengan kriteria toleransi $\leq 20\%$, dan dinyatakan Bebas dari Plagiasi.

Banjarmasin, 21 Juli 2026
Direktur,



Prof. Dr. Ir. Danang Biyatmoko, M.Si.
NIP 196805071993031020



HALAMAN PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING

NASKAH TESIS INI DISETUJUI UNTUK
DIUSULKAN KEPADA DEWAN PENGUJI

OLEH :

PEMBIMBING I

: Prof. Dr. H. Hamsi Mansur, M.M.Pd.

NIP. 19581111 198403 1 005

PEMBIMBING II

: Dr. Mastur, M.Pd.

NIP. 19870715 201903 1 013

HALAMAN PENGESAHAN DEWAN PENGUJI

Calon Magister : Ainun Nasyiatul Aisyah
NIM : 2421235320004
Disetujui Pada Tanggal : 11 Juli 2026

Oleh Dewan Penguji :

1. Prof. Dr. Arif Sholahuddin, M.Si.
NIP. 196902141994031003

(Penguji)



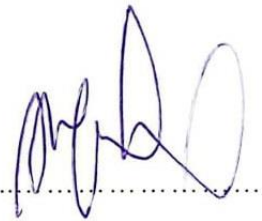
2. Prof. Dr. H. Hamsi Mansur, M.M.Pd
NIP. 195811111984031005

(Pembimbing I)

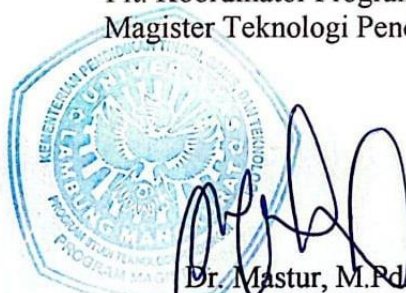


3. Dr. Mastur, M.Pd
NIP. 198707152019031013

(Pembimbing II)



Mengetahui,
Plt. Koordinator Program Studi
Magister Teknologi Pendidikan



Dr. Mastur, M.Pd
NIP. 19870715 201903 1 013

PERMOHONAN SIDANG TESIS

Berdasarkan hasil Konsultasi Tesis selama ini, kami menerangkan bahwa :

Nama : Ainun Nasyiatul Aisyah

NIM : 2421235320004

Judul Tesis : “ **Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality* Materi Pengenalan Alat Musik Tradisional Banjar dengan Pendekatan *Authentic Learning* untuk Meningkatkan Literasi Digital dan Budaya Siswa Sekolah Dasar**”

Dapat diujikan dalam siding Tesis.

Banjarmasin, 6 Juli 2026

Pembimbing I


Prof. Dr. H. Hamsi Mansur, M.M.Pd
NIP. 19581111 198403 1 005

Pembimbing II


Dr. Mastur, M.Pd
NIP. 19870715 201903 1 013

HALAMAN PENGESAHAN KOMISI PEMBIMBING

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
AUGMENTED REALITY MATERI PENGENALAN ALAT
MUSIK TRADISIONAL BANJAR DENGAN PENDEKATAN
AUTHENTIC LEARNING UNTUK MENINGKATKAN
LITERASI DIGITAL DAN BUDAYA SISWA SEKOLAH
DASAR**

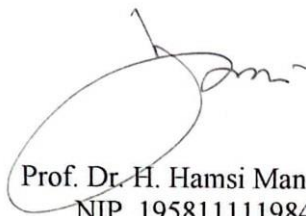
Calon Magister : Ainun Nasyiatul Aisyah
NIM : 2421235320004
Prodi : S2 Teknologi Pendidikan



Disetujui Komisi Pembimbing

Pembimbing I

Pembimbing II



Prof. Dr. H. Hamsi Mansur, M.M.Pd
NIP. 195811111984031005

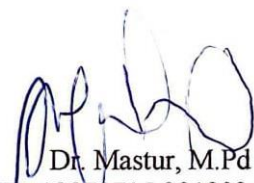


Dr. Mastur, M.Pd
NIP. 19870715 201903 1 013

Diketahui

Mengetahui,
Plt. Koordinator Program Studi
Magister Teknologi Pendidikan

Direktur Pascasarjana



Dr. Mastur, M.Pd
NIP. 19870715 201903 1 013

Prof. Dr. Ir. Danang Biyatmoko, M.Si
NIP. 19680507 199303 1 020

PRAKATA

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas segala rahmat, hidayah, dan karunia-Nya sehingga naskah tesis yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality* dengan Pendekatan *Authentic Learning* untuk Meningkatkan Pengetahuan Digital Siswa Sekolah Dasar”** ini dapat diselesaikan dengan baik.

Penyusunan tesis ini merupakan salah satu syarat akademik guna memperoleh gelar Magister Pendidikan (M.Pd.) pada Program Studi Magister Teknologi Pendidikan, Program Pascasarjana Universitas Lambung Mangkurat. Penulis menyadari sepenuhnya bahwa penyelesaian tesis ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, arahan, serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada:

1. **Prof. Dr. Ir. Danang Biyatmoko, M.Si.** selaku Direktur Pascasarjana Universitas Lambung Mangkurat yang telah memberikan kesempatan dan fasilitas bagi penulis untuk menempuh pendidikan di lingkungan Program Pascasarjana Universitas Lambung Mangkurat.
2. **Prof. Dr. H. Hamsi Mansur, M.M.Pd.** selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan banyak waktu, arahan, saran yang sangat berharga, serta bimbingan dengan penuh kesabaran dalam penyempurnaan tesis ini.
3. **Dr. Mastur, M.Pd.** selaku Dosen Pembimbing II dan Koordinator program studi S2 Teknologi Pendidikan yang telah memberikan arahan, saran, serta bimbingan selama proses penyusunan tesis ini.

4. **Prof. Dr. Arif Sholahuddin, M.Si.** selaku Dosen Penguji yang telah memberikan kritik, saran, serta masukan yang sangat berharga guna perbaikan dan peningkatan kualitas tesis ini.
5. Kepala Sekolah, para guru, serta seluruh siswa **SD Negeri Teluk Dalam 1 Banjarmasin** dan **SD Negeri Kuin Utara 4 Banjarmasin** yang telah memberikan izin, kemudahan, keterbukaan, serta partisipasi aktif selama proses pengumpulan data dan pelaksanaan uji coba penelitian.
6. Keluarga kecil tercinta, suami terkasih **Dr. M. Noor Fitriyanto, M.Pd**, serta buah hati tersayang **Kayla Putih** dan **Tazkiyatun Nafs**, yang senantiasa menjadi sumber kekuatan, penyejuk hati, dan pemberi motivasi terbesar melalui cinta, kesabaran, serta doa yang tak pernah putus.
7. Kedua Orang Tua dan keluarga besar, atas doa yang senantiasa dipanjatkan di setiap sujud, pengorbanan, serta dukungan moral dan material yang tiada terhingga.
8. Rekan-rekan mahasiswa **Magister Teknologi Pendidikan Angkatan 2024**, atas kebersamaan, semangat, bantuan, dan perjuangan yang luar biasa selama masa perkuliahan hingga penyelesaian studi ini.

Penulis menyadari bahwa tesis ini masih memiliki keterbatasan dan jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan demi perbaikan karya ilmiah di masa mendatang.

Akhir kata, semoga karya ini dapat memberikan manfaat dan kontribusi positif bagi pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang Teknologi Pendidikan.

Banjarmasin, 23 Juli 2026

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN DEPAN.....	ii
ABSTRAK	iii
ABSTRACT.....	iv
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN.....	v
SERTIFIKAT PLAGIASI.....	vi
HALAMAN PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING	vii
HALAMAN PENGESAHAN DEWAN PENGUJI.....	viii
PERMOHONAN SIDANG TESIS	ix
HALAMAN PERSETUJUAN KOMISI PEMBIMBING	x
PRAKATA.....	xi
DAFTAR ISI.....	xiv
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR.....	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
 BAB I PENDAHULUAN.....	 1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	7
1.3 Pembatasan Masalah	8
1.4 Rumusan Masalah	8
1.5 Tujuan Penelitian.....	9
1.6 Manfaat Penelitian.....	10
1.6.1 Manfaat Teoritis.....	10
1.6.2 Manfaat Praktis	10
1.7 Spesifikasi Produk yang dikembangkan.....	11
 BAB II KAJIAN TEORI	 12
A. KAJIAN TEORI	12
1. Media Pembelajaran.....	12
a. Pengertian Media Pembelajaran.....	12
b. Manfaat Media Pembelajaran	14
2. Pengertian Literasi Digital	16
3. Pengertian Media Pembelajaran 3D.....	18
4. Augmented Reality	19
5. Authentic Learning	21
6. Alat Musik Tradisional	26
7. Literasi Budaya	28
8. Model Penelitian Pengembangan ADDIE	32
B. KAJIAN PENELITIAN YANG RELEVAN	34
C. KERANGKA BERPIKIR	35
 BAB III METODE PENELITIAN	 36
A. MODEL PENGEMBANGAN.....	36
B. PROSEDUR PENGEMBANGAN	37
1) Tahap Analisis (<i>Analyze</i>).....	37
2) Tahap Desain (<i>Design</i>)	38

3) Tahap Pengembangan (<i>Development</i>)	39
4) Tahap Implementasi (<i>Implementation</i>).....	39
5) Tahap Evaluasi (<i>Evaluation</i>)	41
C. UJI COBA PRODUK	41
1) Desain Uji Coba Produk	42
2) Subjek Uji Coba Produk	43
D. TEKNIK DAN INSTRUMEN PENGUMPULAN DATA	43
a) Teknik Pengumpulan Data.....	43
b) Instrumen Pengumpulan Data.....	45
E. TEKNIK ANALISIS DATA	51
1) Analisis Kelayakan Produk.....	51
2) Analisis Kepraktisan Produk	52
3) Analisis Efektivitas Produk	53
F. KRITERIA KEBERHASILAN PENELITIAN.....	54
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	55
A. HASIL PENELITIAN	55
B. PEMBAHASAN.....	74
BAB V PENUTUP.....	88
A. KESIMPULAN.....	88
B. SARAN.....	89
DAFTAR PUSTAKA.....	90
LAMPIRAN.....	95

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Disparatis Belajar	24
Tabel 2.2. Penelitian Relean	34
Tabel 3.1. Pedoman Wawancara Guru	46
Tabel 3.2. Kisi-kisi Angket Analisis Kebutuhan	48
Tabel 3.3. Kisi-kisi Indikator Penilaian Produk untuk Ahli Media	49
Tabel 3.4. Kisi-kisi Indikator Penilaian untuk Ahli materi.....	49
Tabel 3.5. Angket Respon Siswa	50
Tabel 3.6. Kategori Kelayakan.....	52
Tabel 3.7. Kategori Kepraktisan	53
Tabel 3.8. Kategori Peningkatan.....	53
Tabel 4.1. Hasil Tujuan Instruksional	58
Tabel 4.2. Analisis Materi.....	59
Tabel 4.3. <i>Storyboard</i> AR Pengenalan Alat Musik Tradisional Banjar.....	61
Tabel 4.4. Tabel Indikator Penilaian	84
Tabel 4.5. Tabel Indikator Statistik.....	85
Tabel 4.6. Tabel Kategori N-gain	86

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1.	Model Pengembangan ADDIE.....	32
Gambar 2.2.	Model ADDIE	37
Gambar 4.1.	Halaman Pembuka Media Pembelajaran.....	65
Gambar 4.2.	Halaman Cara Menggunakan	67
Gambar 4.3.	Halaman Alat Musik Tarbang	69
Gambar 4.4.	Alat Musik Tradisional Panting	71
Gambar 4.5.	Alat Musik Tradisional Kuriding	72
Gambar 4.6.	Tampilan Halaman Profil	73

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Lembar untuk Validasi Instrumen.....	96
Lampiran 2	Lembar untuk Validasi Instrumen Angket Ahli Media.....	100
Lampiran 3	Lembar untuk Validasi Instrumen Angket Ahli Materi SD Negeri Kuin Utara 4	107
Lampiran 4	Lembar untuk Validasi Instrumen Angket Ahli Materi SD Negeri Teluk Dalam 1	113
Lampiran 5	Angket Wawancara Guru Kelas 4 Sekolah Dasar.....	119
Lampiran 6	Lembar Angket Siswa	121
Lampiran 7	Ijin Penelitian	122
Lampiran 8	Tes Literasi Digital & Literasi Budaya Siswa.....	123
Lampiran 9	Jawaban Responden	125
Lampiran 10	Dokumentasi	129