

**TESIS**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUGMENTED REALITY  
BERBASIS WEBSITE UNTUK MENINGKATKAN MINAT DAN HASIL  
BELAJAR PADA MATA PELAJARAN TIK KELAS IV MI BALADAN AMINA  
DENGAN PENDEKATAN CONTEXTUAL LEARNING**

**OLEH**

**ARDI SETIAWAN**

**NIM 2321235310007**



**PROGRAM STUDI MAGISTER TEKNOLOGI PENDIDIKAN**

**PROGRAM PASCASARJANA**

**UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT**

**BANJARMASIN**

**2025**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUGMENTED  
REALITY BERBASIS WEBSITE UNTUK MENINGKATKAN MINAT  
DAN HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN TIK KELAS IV MI  
BALADAN AMINA DENGAN PENDEKATAN CONTEXTUAL  
LEARNING**

**OLEH**

**ARDI SETIAWAN**

**NIM 2321235310007**



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

**2025**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUGMENTED  
REALITY BERBASIS WEBSITE UNTUK MENINGKATKAN MINAT  
DAN HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN TIK KELAS IV MI  
BALADAN AMINA DENGAN PENDEKATAN CONTEXTUAL  
LEARNING**

**TESIS**

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam Menyelesaikan Program  
Magister Teknologi Pendidikan

**OLEH**

**ARDI SETIAWAN**

**NIM 2321235310007**

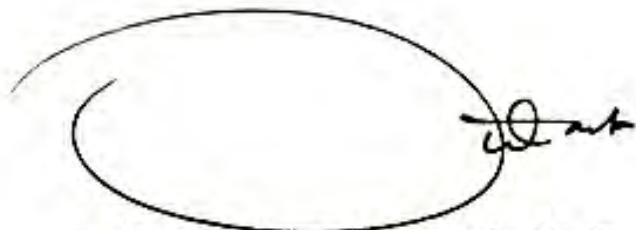
**PROGRAM STUDI MAGISTER TEKNOLOGI PENDIDIKAN  
PROGRAM PASCASARJANA  
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT  
BANJARMASIN**

**2025**

**HALAMAN PENGESAHAN**

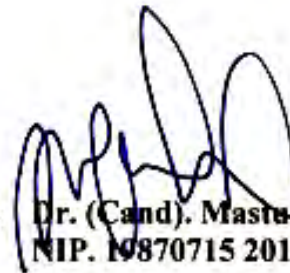
**NASKAH TESIS INI DISETUJUI UNTUK  
DIUSULKAN KEPADA DEWAN PENGUJI**

**OLEH:**

A handwritten signature in black ink, consisting of a large, sweeping oval shape followed by a smaller, more complex scribble.

**PEMBIMBING I**

**: Prof. Dr. Sutarto Hadi, M.Si., M. Sc.  
NIP. 19660331 199102 1 001**

A handwritten signature in blue ink, featuring several large, overlapping loops and a final vertical stroke.

**PEMBIMBING II**

**: Dr. (Cand). Mastar, M. Pd.  
NIP. 19870715 201903 1 013**

## HALAMAN PENGESAHAN DEWAN PENGUJI

Calon Magister : Ardi Setiawan

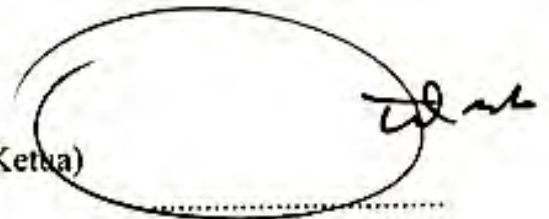
NIM : 2321235310007

Disetujui pada tanggal: 17 Juli 2025

### Oleh Dewan Penguji

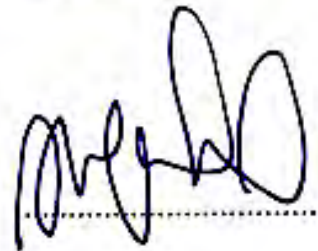
1. Prof. Dr. Sutarto Hadi, M.Si., M. Sc.  
(NIP. 19660331 199102 1 001)

(Ketua)



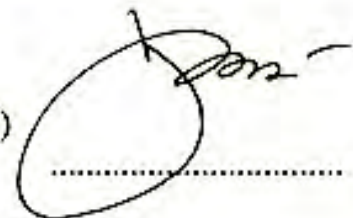
2. Dr. (Cand). Mastur, M. Pd.  
(NIP. 19870715 201903 1 013)

(Penguji I)



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

(Penguji II)



Mengetahui,

Koordinator Program Studi

Magister Teknologi Pendidikan



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

## HALAMAN PERSETUJUAN KOMISI PEMBIMBING

### JUDUL

Nama : Ardi Setiawan  
NIM : 2321235310007  
Prodi : Magister Teknologi Pendidikan

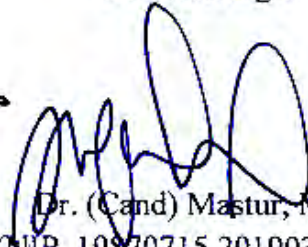
Disetujui Komisi Pembimbing

Pembimbing I



Prof. Dr. Sutarto Hadi, M. Si., M. Sc  
(NIP. 19660331 199102 1 001)

Pembimbing II



Dr. (Cand) Mastur, M.Pd  
(NIP. 19870715 201903 1 013)

Diketahui

Koordinator Program Studi  
Magister Teknologi Pendidikan



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

Direktur Pascasarjana



Prof. Dr. Ir. H. Bambang Biyatmoko, M.Si  
(NIP. 19680507 199303 1 020)

## SERTIFIKAT BEBAS PLAGIASI



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

### SERTIFIKAT BEBAS PLAGIASI

NOMOR : 034/UN8.4/DP/2026

Sertifikat ini diberikan kepada:

**Ardi Setiawan**

Dengan Judul Tesis :

Pengembangan Media Pembelajaran *Augmented Reality* Berbasis Website untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran TIK Kelas IV MI Baladan Amihna dengan Pendekatan *Contextual Learning*

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

Banjarmasin, 23 Januari 2026

Direktur,



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

NIP 196805071993031020





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

Alamat: Kampus ULM Banjarmasin, Jl. Drigien H. Hasan Basry Banjarmasin., Kode Pos 70123. Telepon 05114321080  
Website : <https://2teknpend.ulm.ac.id> | Email : [magisterteknologipendidikan@ulm.ac.id](mailto:magisterteknologipendidikan@ulm.ac.id)

**SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA**

Yang Bertanda Tangan di bawah ini:

Nama Mahasiswa : ARDI SETIAWAN  
Nomor Induk Mahasiswa : 2321235310007  
Program Studi : MAGISTER TEKNOLOGI PENDIDIKAN  
Fakultas : KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
Judul/Tesis : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN  
AUGMENTED REALITY BERBASIS WEBSITE  
UNTUK MENINGKATKAN MINAT DAN HASIL  
BELAJAR PADA MATA PELAJARAN TIK KELAS IV  
MI BALADAN AMINA DENGAN METODE  
CONTEXTUAL LEARNING

Dengan ini menyatakan bahwa tesis ini merupakan hasil karya saya sendiri dan belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar magister di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya dalam tesis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain kecuali tertulis dalam naskah ini dan disebutkan di dalam daftar pustaka

Banjarmasin, 14 Juli 2025  
Yang membuat Pernyataan,



**ARDI SETIAWAN**

**NIM. 2321235310007**

## ABSTRAK

Setiawan, Ardi. 2025. *Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality Berbasis Website untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran TIK Kelas IV MI Baladan Amina dengan Pendekatan Contextual Learning*. Tesis Magister Teknologi Pendidikan Program Pascasarjana Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin. Pembimbing: (1) Prof. Dr. Sutarto Hadi, M.Si., M.Sc, dan (2) Dr. (Cand). Mastur, M. Pd.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran, Augmented Reality, Website, TIK, Model 4D, Madrasah Ibtidaiyah.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis Augmented Reality (AR) yang disajikan melalui platform website menggunakan Google Sites untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) di MIS Baladan Amina, Kota Banjarbaru. Mengetahui efektifitas dan kepraktisan penggunaan media berbasis AR untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa dengan menggunakan pendekatan kontekstual learning dan mengetahui kelayakan media berbasis AR untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa dengan menggunakan pendekatan kontekstual learning. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (Research and Development) dengan model pengembangan 4D (Define, Design, Develop, Disseminate). Tahapan Define mencakup analisis kebutuhan pembelajaran, karakteristik siswa, dan materi kurikulum yang menunjukkan bahwa pembelajaran TIK di sekolah masih bersifat klasikal dan belum didukung media interaktif. Tahapan Design menghasilkan rancangan awal media, termasuk storyboard, flowchart, dan pemilihan format penyajian berbasis website untuk memudahkan akses lintas perangkat. Pada tahapan Develop, media dikembangkan menggunakan platform MyWebAR dan divalidasi oleh ahli media dan ahli materi. Hasil validasi menunjukkan kelayakan media sebesar 78,57% (ahli media) dan 96,6% (ahli materi), dengan kategori "Sesuai". Revisi dilakukan untuk menyempurnakan tampilan visual, navigasi, dan penambahan fitur kuis interaktif. Tahap Disseminate dilakukan melalui uji coba terbatas kepada 10 siswa kelas IV. Hasil pengujian menunjukkan bahwa media pembelajaran ini mampu meningkatkan minat dan hasil belajar siswa, dengan nilai rata-rata N-Gain sebesar 0,76 (kategori tinggi) dan efektivitas sebesar 75,7% (kategori efektif). Dengan demikian, media pembelajaran AR berbasis website yang dikembangkan terbukti layak dan efektif digunakan sebagai alternatif inovatif dalam pembelajaran TIK di sekolah dasar, khususnya pada materi pengenalan perangkat keras komputer.

## ABSTRACT

Setiawan, Ardi. 2025. *Development of Website Based Augmented Reality Learning Media to Improve Learning Interest And Result in Grade IV ICT Subjects in MI Baladan Amina Using The Contextual Learning Method*. Master's Thesis in Educational Technology Program. Lambung Mangkurat University Postgraduate Program Supervisor: (1) Prof. Dr. Sutarto Hadi, M.Si., M.Sc, and (2) Dr. (Cand). Mastur, M. Pd.

**Keywords:** Learning Media, Augmented Reality, Website, ICT, 4D Model, Madrasah Ibtidaiyah.

This research aims to develop an Augmented Reality (AR)-based learning media presented through a website (Google Sites) to Improve the learning interest and result of fourth-grade students in the Information and Communication Technology (ICT) subject at MIS Baladan Amina, Banjarbaru determine the practicality and effectiveness of using AR-based media with a contextual learning approach to improve students' learning interest and result; and assess the feasibility of the AR-based media in supporting contextual learning. The research method used is Research and Development (R&D) with the 4D development model (Define, Design, Develop, Disseminate). In the Define stage, a needs analysis was conducted, including curriculum review and student characteristics, which revealed that ICT learning still relies on conventional methods without interactive media. In the Design stage, the researcher developed a prototype consisting of storyboards, flowcharts, and a website-based media format to ensure cross-device accessibility. In the Develop stage, the media was created using the MyWebAR platform and validated by media and material experts. Validation results showed a feasibility score of 78.57% from media experts and 96,6% from material experts, categorized as "Highly Feasible." Revisions were made to improve visual display, navigation, and interactive features. The Disseminate stage involved limited trials with 10 fourth-grade students. The results indicated that the media significantly enhanced students' learning motivation and achievement, with an average N-Gain score of 0.76 (high category) and effectiveness rate of 75.7% (effective category). In conclusion, the website-based AR learning media developed in this study is proven to be feasible and effective as an innovative alternative for ICT learning in elementary schools, particularly in introducing computer hardware material.

## **KATA PENGANTAR**

*Assalamuallaikum Wr.Wb*

Alhamdulillah, segala puji hanya milik Allah SWT karena berkat rahmat dan hidayah-Nya yang senantiasa selalu dicurahkan kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian dan penulisan Tesis yang berjudul “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUGMENTED REALITY BERBASIS WEBSITE UNTUK MENINGKATKAN MINAT DAN HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN TIK KELAS IV MI BALADAN AMINA DENGAN METODE CONTEXTUAL LEARNING”. Shalawat serta salam semoga selalu tercurahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW yang mana beliauah menjadi panutan kita sampai akhir zaman.

Dalam proses penyusunan Tesis ini, penulis menyadari banyak mendapat dorongan dan bantuan dari berbagai pihak, yang merupakan pengalaman yang tidak dapat diukur secara materi, namun dapat membukakan mata penulis dalam menyelesaikan skripsi ini dengan tepat waktu. Oleh karena itu dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Sutarto Hadi, M.Si., M.Sc. Dosen Pembimbing I
2. Bapak Dr(cand). Mastur, M.Pd. Selaku Dosen Pembimbing II
3. Bapak Prof. Dr. H. Hamsi Mansur, M.M.Pd selaku Koordinator Prodi Magister Teknologi Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat.
4. Bapak Prof. Dr. Ir. Danang Biyatmoko, M.Si. selaku Direktur Pascasarjana Universitas Lambung Mangkurat.

5. Bapak dan Ibu Dosen sebagai pengajar di Program Studi Magister Teknologi Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat yang telah memberikan ilmu dan bimbingan sejak awal hingga akhir perkuliahan.
6. Kepala Sekolah Madrasah Ibtidaiyah Baladan Amina Banjarbaru, Ibu Betty Yohana, S. Pd beserta staff dan dewan guru, terkhusus Bapak M. Ilmi, S. Pd selaku guru TIK dan Bapak Syaubari selaku operator ruang Laboratorium Komputer, yang memudahkan penulis dalam melaksanakan penelitian, menjadi teman diskusi dan memberi masukan selama proses pengumpulan data dan penelitian berlangsung
7. Tujuh Teman-teman seperjuangan angkatan pionir Magister Teknologi Pendidikan ULM atas perjuangan dan semangat saling menguatkan dalam melangkah dan berproses selama berkuliah.
8. Bapak Prof. Dr. Ahmad, SE., M.Si. selaku Rektor Universitas Lambung Mangkurat.
9. Bapak Dr. Iwan Aflanie, dr., M.Kes., Sp.F., SH selaku Wakil Rektor I Bidang Akademik Universitas Lambung Mangkurat.
10. Bapak Prof. Dr. Sunarno Basuki, Drs., M.Kes. AIFO selaku Dekan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat.
11. Ketua Umum, Direktur Eksekutif, Pengurus Yayasan Hasnur Centre beserta Jajaran Tim Manajemen Pemuda Bakti Banua, terimakasih

atas kemudahan dan fleksibilitas waktu bekerja yang diberikan kepada penulis dalam menyusun tesis ini.

12. Karya ini saya persembahkan dengan rasa hormat dan cinta yang mendalam kepada kedua orang tua saya Bapak Akhmad Rifani dan Ibu Sri Jarwati. Atas kasih sayang, dukungan moral, serta doa yang tak pernah henti mengiringi setiap langkah perjuangan saya
13. Teruntuk Calon Istriku, Siti Salimah, terima kasih atas dukungan moral dan emosional yang menguatkan penulis melalui masa sulit dan terhimpit selama proses penulisan Tesis ini

Penulis menyadari, bahwa penyusunan Tesis ini masih jauh dari kata Sempurna. Penulis mengharapkan kritik dan saran dari pihak manapun guna untuk penyempurnaannya. Semoga Tesis ini dapat bermanfaat bagi Penulis, Pembaca, Institusi Pendidikan dan Masyarakat Luas.

## DAFTAR ISI

|  |      |
|--|------|
| HALAMAN PENGESAHAN.....  | iii  |
| HALAMAN PENGESAHAN DEWAN PENGUJI.....                            | iv   |
| HALAMAN PERSETUJUAN KOMISI PEMBIMBING.....                       | v    |
| SERTIFIKAT BEBAS PLAGIASI.....                                   | vi   |
| SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN.....                           | vii  |
| ABSTRAK.....   | iii  |
| ABSTRACT.....  | vi   |
| KATA PENGANTAR.....  | x    |
| DAFTAR ISI.....  | xiii |
| BAB I.....   | 1    |
| PENDAHULUAN.....   |      |
| A. Latar Belakang.....   | 1    |
| B. Identifikasi Masalah.....                                     | 4    |
| C. Rumusan Masalah.....  | 5    |
| D. Tujuan Penelitian.....  | 6    |
| E. Manfaat Penelitian.....                                       | 7    |
| F. Batasan Penelitian.....                                       | 7    |
| BAB II.....  | 9    |
| TINJAUAN PUSTAKA.....  | 9    |
| A. Pengertian Pembelajaran.....                                  | 9    |
| B. Pengertian Media Pembelajaran.....                            | 10   |
| C. Sejarah Pengembangan Media Pembelajaran.....                  | 11   |
| D. Media Pembelajaran Augmented Reality berbasis Website.....    | 13   |
| E. Mata Pelajaran TIK Jenjang Sekolah Dasar.....                 | 15   |
| F. Pendekatan Belajar Contextual Learning.....                   | 16   |
| G. Pembelajaran TIK dengan media berbasis Augmented Reality..... | 18   |

|   |    |
|---|----|
| H. Penelitian Relevan.....                    | 19 |
| I. Kerangka Berfikir.....                     | 20 |
| J. Hipotesis.....                             | 20 |
| BAB III .....                                 | 22 |
| METODE PENELITIAN.....                        | 22 |
| A. Jenis Penelitian.....                      | 22 |
| B. Model Pengembangan.....                    | 22 |
| C. Subjek Penelitian.....                     | 26 |
| D. Uji Coba Produk.....                       | 26 |
| E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data..... | 27 |
| F. Teknik Analisis Data.....                  | 28 |
| G. Indikator Keberhasilan Penelitian .....    | 31 |
| BAB IV .....                                  | 32 |
| HASIL DAN PEMBAHASAN.....                     | 32 |
| A. Keadaan Umum Lokasi Penelitian.....        | 32 |
| B. Hasil Pengembangan Produk .....            | 33 |
| C. Pembahasan.....                            | 49 |
| BAB V.....                                    | 54 |
| KESIMPULAN DAN SARAN.....                     | 54 |
| A. Kesimpulan .....                           | 54 |
| B. Saran.....                                 | 55 |
| DAFTAR PUSTAKA .....                          | 57 |
| LAMPIRAN.....                                 | 65 |