

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yesus Kristus atas penyertaan-Nya yang tiada hentinya sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis yang berjudul “Pengembangan Media Belajar *Digital Storytelling* Berbasis *Augmented Reality* Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas VI Materi Cerita Fiksi”.

Tujuan penulisan tesis ini adalah untuk memenuhi salah satu syarat dalam menyelesaikan studi pada Program Studi Magister Teknologi Pendidikan, guna memperoleh gelar Magister Pendidikan di Universitas Pelita Harapan Jakarta.

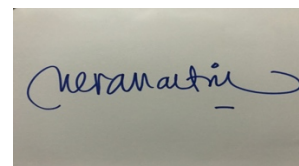
Selama proses penyelesaian tesis ini penulis banyak sekali mendapat bimbingan, bantuan moral dan doa dari banyak pihak. Maka dengan rasa hormat, penulis ingin mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu dalam proses penyelesaian tesis ini. Ucapan terimakasih sebesar-besarnya ingin penulis sampaikan kepada:

1. Ibu Oh Yen Nie, S.E., M.Ed., selaku dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pelita Harapan.
2. Dr. Niko Sudibjo, S.Psi, M.A., selaku Ketua Program Studi Magister Teknologi Pendidikan.
3. Dr. Eng. Ir. Pujianto Yugopuspito, M.Sc. selaku dosen pembimbing yang dengan sepenuh hati memberikan bimbingan dan motivasi kepada penulis di dalam menyelesaikan Tesis ini.

4. Para Bapak dan Ibu dosen Magister Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pelita Harapan yang selalu memberikan inspirasi dan juga motivasi di setiap kegiatan pembelajaran.
5. Jajaran pimpinan Sekolah Beacon Academy Jakarta yang telah memberikan dukungan kepada penulis di dalam penelitian Tesis ini.
6. Guru-guru Bahasa Indonesia yang telah mendukung penulis dalam melaksanakan penelitian ini.
7. Rekan-rekan mahasiswa Batch 41A dan teman-teman jurusan Teknologi Pembelajaran yang selalu memberikan dukungan moral dan inspirasi selama masa perkuliahan ini.
8. Kedua orangtua saya tercinta, Bapak Nahusman Peter dan Ibu Utaminingsih, serta kedua adik yang saya kasihi, Patrick Nalla dan Advent Nara yang senantiasa memberikan dukungan moral bagi penulis di dalam penyelesaian Tesis ini.

Semoga semua kebaikan, dukungan serta kasih sayang yang kita berikan kepada sesama dapat berkenan di hati Tuhan kita, dan menjadi amalan baik yang senantiasa menjaga kita kelak. Semoga Tesis ini akan menjadi manfaat bagi penulis khususnya, dan bagi pembaca semua. Amin.

Jakarta, 1 Desember 2020



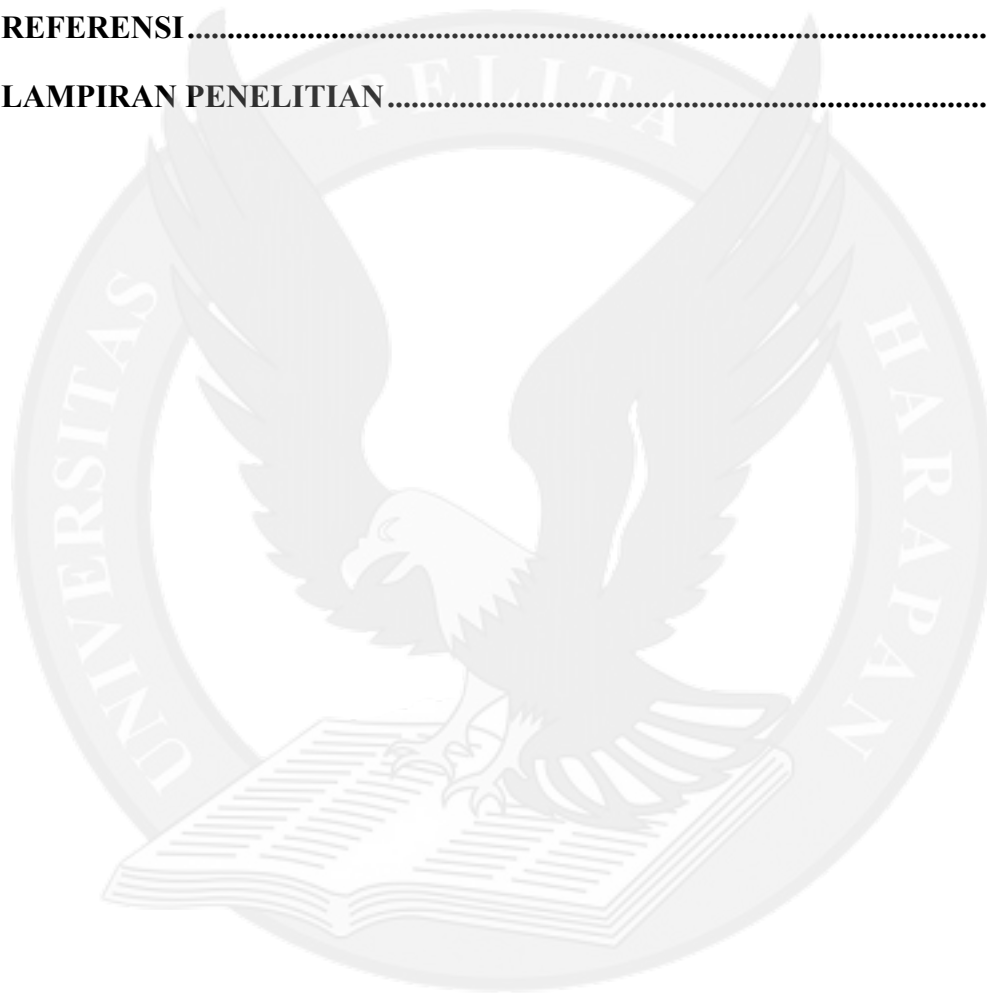
Nera Nautika Valentina

## DAFTAR ISI

<b>PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR</b>	
<b>PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING</b>	
<b>PERSETUJUAN TIM PENGUJI TUGAS AKHIR</b>	
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>v</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xvi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Rumusan Masalah .....	3
1.3. Tujuan Penelitian .....	3
1.4. Spesifikasi Produk.....	4
1.5. Manfaat Pengembangan .....	5
1.6. Sistematika Penulisan Penelitian dan Pengembangan .....	6
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>	<b>8</b>
2.1. Teori Pengembangan.....	8
2.2. Teori Belajar.....	11
2.3. Pendidikan Bahasa Indonesia Materi Bercerita .....	13
2.4. Pembelajaran Berbasis Proyek.....	16
2.5. Pembelajaran Kolaboratif.....	22
2.6. Multimedia Pembelajaran .....	25
2.7. Multimedia Interaktif .....	29

2.8.	<i>Digital story telling</i> .....	32
2.9.	<i>Augmented reality</i> .....	33
2.10.	Kajian Penelitian yang Relevan .....	47
<b>BAB III METODE PENGEMBANGAN .....</b>		<b>50</b>
3.1.	Jenis Penelitian.....	50
3.2.	Tempat dan Waktu Penelitian .....	51
3.3.	Prosedur Pengembangan .....	51
3.4.	Langkah-langkah Penelitian.....	54
3.5.	Subyek Penelitian.....	58
3.6.	Teknik Pengumpulan Data.....	60
3.7.	Instrumen Penelitian.....	62
3.8.	Teknik Analisis Data.....	73
<b>BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>76</b>
4.1.	Hasil Analisis Kebutuhan.....	76
4.2.	Hasil Pemilihan Materi .....	77
4.3.	Hasil Pemilihan Sekolah .....	77
4.4.	Hasil Perencanaan Penelitian .....	78
4.5.	Hasil Pengembangan Desain.....	82
4.6.	Uji Coba Awal.....	98
4.7.	Revisi Hasil Uji Coba.....	104
4.8.	Uji Coba Lapangan .....	105
4.9.	Revisi Hasil Uji Coba Lapangan.....	110
4.10.	Uji Pelaksanaan Lapangan .....	111
4.11.	Uji Coba Skala Besar .....	115
4.12.	Penyempurnaan Produk .....	120
4.13.	Pembahasan.....	120

4.14. Kelebihan Produk.....	126
4.15. Kelemahan Produk.....	127
4.16. Keterbatasan Penelitian.....	128
<b>BAB V KESIMPULAN IMPLIKASI DAN SARAN .....</b>	<b>130</b>
5.1. Kesimpulan .....	130
5.2. Saran Pemanfaatan dan Implikasi Managerial.....	132
<b>REFERENSI.....</b>	<b>133</b>
<b>LAMPIRAN PENELITIAN.....</b>	<b>A-1</b>



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Contoh Tampilan Seorang Anak Menggunakan CoSpaces AR.....	5
Gambar 2.1 Sembilan tahap pengembangan.....	54
Gambar 3.1 Perkenalan scenes di CoSpaces.....	85
Gambar 3.2 Tampilan awal CoSpaces bagi siswa .....	86
Gambar 3.3 Tampilan CoSpaces bagi Guru.....	86
Gambar 3.4 Tampilan babak pertama “Kisah Petualangan si Naga”.....	87
Gambar 3.5 Tampilan pemilihan latar dn suasana pada CoSpaces.....	88
Gambar 3.6 Tampilan pemilihan scenes pada CoSpaces.....	88
Gambar 3.7 Tampilan pilihan siswa memilih avatar pilihannya.....	89
Gambar 3.8 Tampilan proses input coding avatar CoSpaces.....	90
Gambar 3.9 Tampilan proses input coding avatar CoSpaces.....	91
Gambar 3.10 Proses scanning proyeksi AR dalam CoSpaces .....	91
Gambar 3.11 Proses scanning proyeksi CoSpaces melalui layar seluler .....	92
Gambar 3.12 Tampilan CoSpaces AR.....	92
Gambar 3.13 Tampilan Babak 1 dalam Proyek .....	93
Gambar 3.14 Tampilan Babak 2 dalam Proyek DTS.....	94
Gambar 3.15 Tampilan Babak 2 dalam Proyek DTS.....	94
Gambar 3.16 Tampilan Babak 3 alam Proyek DTS.....	95
Gambar 3.17 Tampilan Babak 4 dalam Proyek DTS.....	95
Gambar 3.18 Tampilan Babak 4 dalam Proyek DTS.....	96
Gambar 3.19 Tampilan Babak 4 dalam Proyek DTS.....	96
Gambar 3.20 Tampilan Babak 5 dalam Proyek DTS.....	97
Gambar 3.21 Tampilan Babak 5 dalam Proyek DTS.....	98

Gambar 6.1 Contoh Babak Lanjutan Karya Siswa ..... 2–A

Gambar 6.2 Contoh Babak Lanjutan Karya Siswa ..... 2–1



## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Analisis Kebutuhan Guru .....	63
Tabel 3.2 Kisi-kisi Analisis Kebutuhan Siswa.....	63
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Pedoman Wawancara Guru Bahasa Indonesia .....	65
Tabel 3.4 Rincian Instrumen Uji Validasi Ahli .....	63
Tabel 3.5 Uji Validasi Ahli Pedagogi .....	66
Tabel 3.6 Uji Validasi Ahli Materi Bahasa Indonesia .....	67
Tabel 3.7 Uji Validasi Ahli Materi .....	67
Tabel 3.8 Tabel Uji Respon Siswa Kesesuaian AR .....	69
Tabel 3.9 Tabel Uji Respon Siswa Kemenarikan AR.....	71
Tabel 3.10 Kisi-kisi Pedoman Observasi Guru Bahasa Indonesia.....	73
Tabel 3.11 Kriteria Validitas.....	73
Tabel 3.12 Kriteria Interpretasi Kelayakan Produk .....	74
Tabel 3.13 Tabel Kriteria Kemenarikan Produk .....	74
Tabel 3.14 Tabel Kriteria Interpretasi Kemenarikan Produk.....	74
Tabel 3.15 Tabel Kepraktisan Produk.....	75
Tabel 3.16 Tabel Interpretasi Kepraktisan Produk .....	75
Tabel 4.1 Rancangan Aktivitas Pembelajaran Digital story telling .....	79
Tabel 4.2 Tabel Storyboard Pembelajaran AR Digital story telling .....	80
Tabel 4.3 Rancangan Aktifitas Pembelajaran Pertemuan Pertama .....	83
Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Media AR.....	98
Tabel 4.5 Hasil Perhitungan Validitas Ahli AR.....	99
Tabel 4.6 Hasil Perhitungan Validitas Ahli Pedagogi .....	100



Tabel 4.7 Tabel Perhitungan Validator Ahli Pedagogi .....	101
Tabel 4.8 Hasil Perhitungan Validitas Ahli Bahasa Indonesia .....	103
Tabel 4.9 Hasil Perhitungan Validitas ahli materi Bahasa Indonesia .....	103
Tabel 4.10 Saran dan Masukan Perbaikan Produk.....	104
Tabel 4.11 Tabel Perhitungan Uji Coba Lapangan 1 .....	105
Tabel 4.12 Tabel Perhitungan Uji Coba Terbatas.....	110
Tabel 4.13 Tabel Uji Pelaksanaan Lapangan.....	111
Tabel 4.14 Tabel Perhitungan Uji Coba Kelompok Kecil.....	114
Tabel 4.15 Tabel Uji Coba Skala Besar.....	115
Tabel 4.16 Tabel hasil perhitungan uji coba kelompok kecil .....	119
Tabel 4.17 Tabel Perbaikan Produk.....	120
Tabel 4.18 Tabel Penghitungan Validasi Ahli .....	124
Tabel 4.19 Tabel Analisis Kesesuaian Produk.....	125
Tabel 4.20 Tabel Analisis Kemenarikan Produk .....	125

## DAFTAR LAMPIRAN

### Lampiran A

Lampiran A 1 Kisi-kisi Pedoman Wawancara Guru Bahasa Indonesia ..... A-1

Lampiran A 2 Instrumen Pedoman Wawancara Guru Bahasa Indonesia ..... A-1

### Lampiran B

Lampiran B 1 Kisi-kisi pedoman Observasi ..... B-1

Lampiran B 2 Instrumen Pedoman Observasi ..... B-2

Lampiran B 3 Hasil Observasi Guru ..... B-3

### Lampiran C

Lampiran C 1 Kisi-kisi Analisa Kebutuhan Guru ..... C-1

Lampiran C 2 Angket Analisis Kebutuhan ..... C-2

### Lampiran D

Lampiran D 1 Kisi-kisi Analisis Kebutuhan Siswa ..... D-1

Lampiran D 2 Instrumen Pedoman Wawancara Siswa ..... D-2

### Lampiran E

Lampiran E 1 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Media AR ..... E-1

Lampiran E 2 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Pedagogi ..... E-2

Lampiran E 3 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Materi Pembelajaran ..... E-2

Lampiran E 4 Kisi-kisi Instrumen Respon Siswa ..... E-4

### Lampiran F

Lampiran F 2 Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran ..... F-1

### Lampiran G

Lampiran G 1 Contoh Rancangan Pekerjaan Siswa ..... G-1