

**ANALISIS DAN PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TENTANG  
PENGENALAN ALAT MUSIK BERBASIS *AUGMENTED REALITY*  
MENGUNAKAN UNITY DI RA NURUL DZIKRI**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Atika Rahmawati**

**17.11.1620**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2021**

**ANALISIS DAN PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TENTANG  
PENGENALAN ALAT MUSIK BERBASIS *AUGMENTED REALITY*  
MENGUNAKAN UNITY DI RA NURUL DZIKRI**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai gelar Sarjana  
pada Program Studi Informatika



disusun oleh

**Atika Rahmawati**

**17.11.1620**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2021**

# **PERSETUJUAN**

## **SKRIPSI**

### **ANALISIS DAN PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TENTANG PENGENALAN ALAT MUSIK BERBASIS *AUGMENTED REALITY* MENGUNAKAN UNITY DI RA NURUL DZIKRI**

yang dipersiapkan dan disusun oleh :

**Atika Rahmawati**

**17.11.1620**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 24 Juli 2021

**Dosen Pembimbing,**

**Subektiningsih, M.Kom**

**NIK. 190302413**

# PENGESAHAN

## SKRIPSI

### ANALISIS DAN PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TENTANG PENGENALAN ALAT MUSIK BERBASIS *AUGMENTED REALITY* MENGUNAKAN UNITY DI RA NURUL DZIKRI

yang dipersiapkan dan disusun oleh :

**Atika Rahmawati**

**17.11.1620**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 20 Agustus 2021

#### Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Agus Purwanto, M.Kom  
NIK. 190302229

Uyock Anggoro Saputro, M.Kom  
NIK. 190302419

Subektiningsih, M.Kom  
NIK. 190302413

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 24 Agustus 2021

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

Hanif Al Fatta, M.Kom.  
NIK. 190302096

## PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, Skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain kecuali secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggung jawab saya pribadi.

Yogyakarta, 24 Agustus 2021

METERAI  
TEMPEL

C7484AHF892398002

6000  
ENAM RIBU RUPIAH

Atika Rahmawati

## **MOTTO**

“Janganlah Pernah Menyerah Ketika Anda Masih Mampu Berusaha Lagi. Tidak Ada Kata Berakhir Sampai Anda Berhenti Mencoba”

**( Brian Dyzon )**

“Hiduplah Seakan – Akan Kau Akan Mati Besok. Belajarlah Seakan – Akan Kau Hidup Selamanya”

**( Mahatma Gandhi )**



## PERSEMBAHAN

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan kesehatan, rahmat dan hidayah sehingga penulis masih diberikan kesempatan untuk menyelesaikan skripsi ini, sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar kesarjanaan. Dan skripsi ini saya persembahkan untuk :

1. Orang tua dan keluarga saya yang telah memberikan kasih sayang sampai saat ini, selalu mendoakan dan mendukung saya untuk menjalani hidup sesuai dengan apa yang saya inginkan.
2. Terima kasih banyak saya ucapkan untuk dosen pembimbing Ibu Subektiningsih, S.Kom, M.Kom yang telah sabar dan selalu memberikan semangat untuk menyelesaikan skripsi ini.
3. Kepala sekolah, guru, murid dan orang tua dari RA Nurul Dzikri yang sudah berkenan memberikan ijin dan membantu saya dalam melakukan penelitian.
4. Dian Renata Sari, Yedida Indah Sari Langi, Isti Wulandari dan Zahara Rizki Setiawan yang telah banyak memberikan semangat, bantuan dan saran yang bermanfaat hingga pada akhirnya skripsi ini dapat terselesaikan.

## KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Alhamdulillahrabill'alamiinn, dengan rahmat Allah SWT Yang Maha Pengasih dan Penyayang, puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan dan menganugrahkan kasih sayang, rezeki, berkah, ridho dan hidayah-Nya, sehingga saya sebagai penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Analisis Dan Perancangan Media Pembelajaran Tentang Pengenalan Alat Musik Berbasis Ar (*Augmented Reality*) Menggunakan Unity 3d Di Ra Nurul Dzikri”. Shalawat serta salam penulis panjatkan untuk Nabi Muhammad SAW yang telah menjadi tauladan untuk umat islam menjalankan perintah-Nya dan menjauhi larangan-Nya.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana sekaligus pertanggungjawaban akhir penulis sebagai mahasiswa jurusan Informatika di Universitas Amikom Yogyakarta. Semoga hasil dari penelitian yang telah dilakukan oleh penulis dapat berguna khususnya di dunia pendidikan. Skripsi ini dapat terselesaikan karena adanya kerja keras, tanggung jawab dan doa dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan rasa terima kasih yang mendalam dan tak terkira kepada :

1. Allah SWT atas segala rahmat dan hidayah-Nya sehingga Skripsi ini dapat terselesaikan dengan lancar.
2. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.Kom selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Tim penguji, segenap karyawan dan dosen Universitas Amikom Yogyakarta.
4. Ibu Subektiningsih, S.Kom, M.Kom selaku dosen pembimbing saya yang telah banyak memberikan saran, semangat dan arahan selama proses penyusunan Skripsi ini hingga selesai.
5. Kepala Sekolah, guru dan wali murah RA Nurul Dzikri selaku objek penelitian.



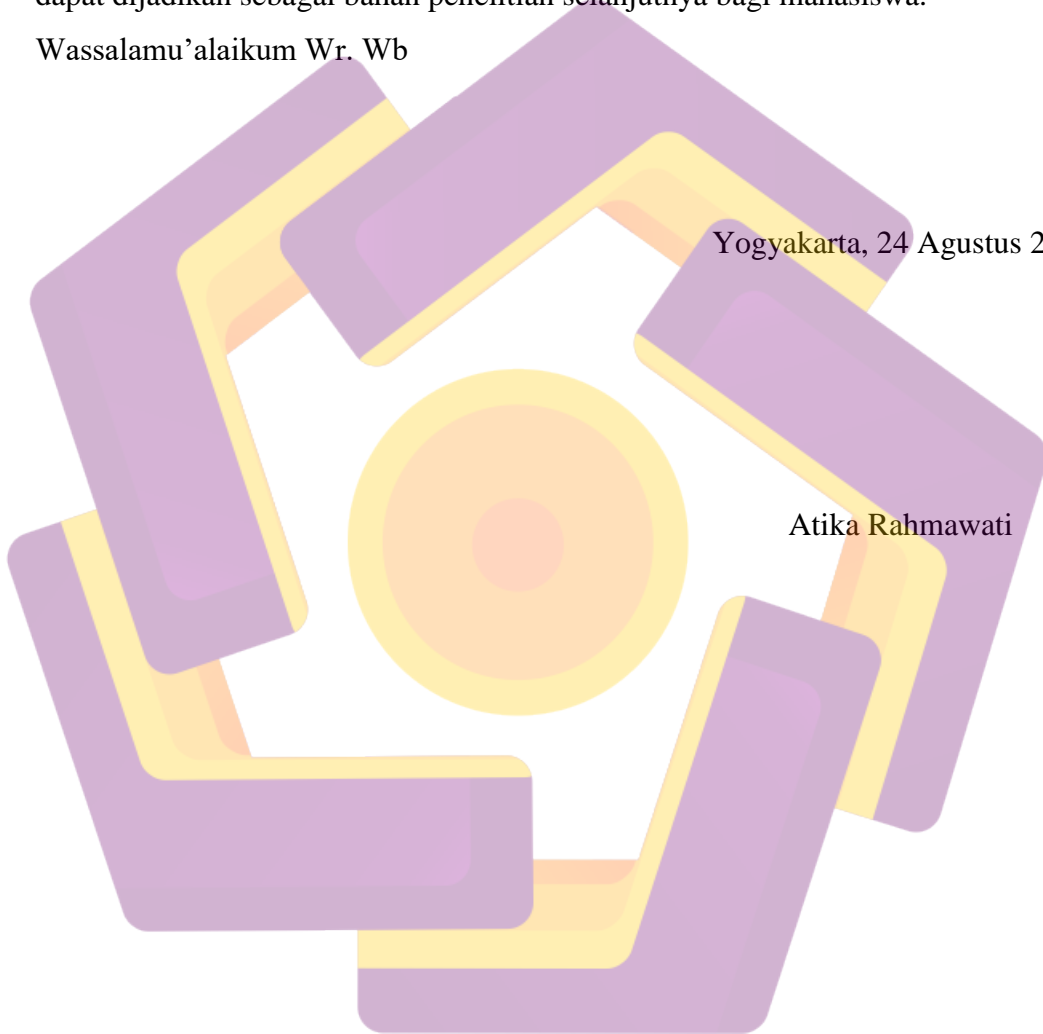
6. Serta seluruh pihak yang terkait dalam penyelesaian pembuatan Skripsi ini.

Semoga segala kebaikan dan bantuan baik dari berbagai pihak tersebut diatas mendapat balasan yang setimpal dari Allah SWT dan penulis senantiasa berharap semoga skripsi yang dibuat ini dapat bermanfaat untuk berbagai pihak sehingga dapat dijadikan sebagai bahan penelitian selanjutnya bagi mahasiswa.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Yogyakarta, 24 Agustus 2021

Atika Rahmawati




## DAFTAR ISI

COVER .....	ii
PERSETUJUAN .....	ii
PENGESAHAN .....	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO .....	v
PERSEMBAHAN .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
INTISARI.....	xviii
<i>ABSTRACT</i> .....	xix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah .....	2
1.4 Tujuan Penelitian .....	3
1.5 Metode Penelitian .....	3
1.6 Sistematika Penulisan.....	5
1. BAB I PENDAHULUAN .....	5
2. BAB II LANDASAN TEORI.....	5
3. BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN.....	5
4. BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....	5
5. BAB V PENUTUP .....	6
BAB II LANDASAN TEORI.....	7

2.1	Tinjauan Pustaka .....	7
2.2	Dasar Teori .....	11
2.2.1	Augmented Reality .....	11
2.2.2	Media Pembelajaran .....	15
2.2.3	Sekolah .....	16
2.2.4	Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD).....	16
2.2.5	Android.....	17
2.2.6	Unity 3D .....	18
2.2.7	<i>Autodesk 3DS MAX</i> .....	19
2.2.8	Vuforia SDK.....	19
2.2.9	Corel Draw .....	20
2.2.10	Adobe Audition .....	20
2.2.11	UML ( <i>Unified Modelling Language</i> ) .....	21
2.3	Metode Pengumpulan Data .....	27
2.4	Populasi dan Sampel.....	27
2.5	Metode Pengujian .....	28
2.6	<i>Black Box Testing</i> .....	28
2.7	<i>Usability Testing</i> .....	29
2.8	Uji Validitas.....	29
2.9	Uji Reliabilitas .....	30
2.10	Metode Analisis Data .....	30
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN .....		32
3.1	Gambaran Umum .....	32
3.2	Analisis Sistem .....	33
3.3	Analisis Kebutuhan Sistem.....	33
3.3.1	Analisis Kebutuhan Fungsional.....	34
3.3.2	Analisis Kebutuhan Non Fungsional.....	34

3.4	Analisis Kelayakan Sistem .....	37
3.5	Perancangan Sistem .....	38
3.5.1	Perancangan UML .....	38
3.6	Perancangan <i>Interface</i> .....	51
3.6.1	Rancangan <i>Splash Screen</i> .....	51
3.6.2	Rancangan Halaman Bahasa .....	51
3.6.3	Rancangan Menu Utama .....	52
3.6.4	Rancangan Halaman Tentang .....	52
3.6.5	Rancangan Halaman 2D .....	53
3.6.6	Rancangan <i>Pop Up</i> Keluar .....	53
3.6.7	Rancangan Halaman AR .....	54
3.6.8	Rancangan <i>Pop Up</i> Informasi .....	55
3.6.9	Rancangan Halaman <i>Quiz</i> .....	55
3.6.10	Rancangan Kartu <i>Marker</i> .....	56
3.7	<i>Site Map</i> .....	57
3.8	Perencanaan Jadwal .....	58
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>59</b>
4.1	Implementasi .....	59
4.2	Implementasi dan Perancangan Aset 2D .....	59
4.2.1	Pembuatan Aset <i>Image</i> .....	59
4.3	Implementasi Permodelan 3D .....	67
4.4	Implementasi Fungsionalitas Aplikasi .....	71
4.4.1	Pembuatan <i>Scene Splash</i> .....	71
4.4.2	Pembuatan <i>Scene</i> Bahasa .....	72
4.4.3	Pembuatan <i>Scene</i> Menu Utama dan Tampilan Tentang .....	73
4.4.4	Pembuatan <i>Scene</i> AR .....	75
4.4.5	Pembuatan Halaman 2D .....	81



4.4.6	Pembuatan Halaman Quiz .....	83
4.4.7	Pembuatan Popup Keluar .....	85
4.5	Pembuatan <i>Sound</i> .....	86
4.6	<i>Build</i> Aplikasi .....	87
4.7	Instalasi Aplikasi .....	88
4.8	<i>Blackbox Testing</i> .....	90
4.9	Pengujian Terhadap Pengguna .....	93
4.10	Hasil Penelitian.....	97
4.10.1	Hasil Uji Validitas .....	97
4.10.2	Hasil Uji Reliabilitas .....	102
4.10.3	Uji T ( <i>One Sample T-Test</i> ) .....	104
BAB V Penutup .....		109
5.1	Kesimpulan.....	109
5.2	Saran.....	109
DAFTAR PUSTAKA .....		110
LAMPIRAN.....		114

## DAFTAR TABEL

TABEL 2.1 PERBEDAAN PENELITIAN .....	8
TABEL 2.2 PERBEDAAN PENELITIAN .....	21
TABEL 2.3 SIMBOL CLASS DIAGAM .....	23
TABEL 2. 4 SIMBOL CLASS DIAGAM.....	24
TABEL 2.5 SIMBOL SEQUENCE DIAGRAM.....	25
TABEL 2.6 KRITERIA RELIABILITAS .....	30
TABEL 3.1 SPESIFIKASI PERANGKAT KERAS PERANCANGAN .....	35
TABEL 3.2 SPESIFIKASI PERANGKAT KERAS PENERAPAN .....	35
TABEL 3.3 SPESIFIKASI PERANGKAT LUNAK PERANCANGAN .....	36
TABEL 4.1 MARKER .....	63
TABEL 4.2 OBJEK 3D ALAT MUSIK.....	68
TABEL 4.3 <i>BLACKBOX TESTING</i> .....	90
TABEL 4.4 PENGUJIAN PERANGKAT PENGGUNA .....	94
TABEL 4.5 PENGUJIAN KECEPATAN AKSES PENGGUNA .....	94
TABEL 4.6 HASIL PENGUJIAN RESOLUSI LAYAR .....	96
TABEL 4.7 DATA KUESIONER.....	98
TABEL 4.8 UJI VALIDITAS VARIABEL PENELITIAN.....	101

## DAFTAR GAMBAR

GAMBAR 3.1 <i>USE CASE DIAGRAM</i> .....	39
GAMBAR 3.2 <i>ACTIVITY DIAGRAM</i> MENU UTAMA .....	40
GAMBAR 3.3 <i>ACTIVITY DIAGRAM</i> HALAMAN BAHASA .....	40
GAMBAR 3.4 <i>ACTIVITY DIAGRAM</i> TENTANG .....	41
GAMBAR 3.5 <i>ACTIVITY DIAGRAM</i> HALAMAN 2D .....	42
GAMBAR 3.6 <i>ACTIVITY DIAGRAM</i> AR .....	44
GAMBAR 3.7 <i>ACTIVITY DIAGRAM</i> KUIS .....	44
GAMBAR 3.8 <i>ACTIVITY DIAGRAM</i> KELUAR .....	45
GAMBAR 3.9 <i>CLASS DIAGRAM</i> .....	46
GAMBAR 3.10 <i>SEQUENCE DIAGRAM</i> MENU UTAMA .....	47
GAMBAR 3.11 <i>SEQUENCE DIAGRAM</i> TENTANG .....	47
GAMBAR 3.12 <i>SEQUENCE DIAGRAM</i> HALAMAN BAHASA .....	48
GAMBAR 3.13 <i>SEQUENCE DIAGRAM</i> HALAMAN 2D .....	48
GAMBAR 3.14 <i>SEQUENCE DIAGRAM</i> AR .....	49
GAMBAR 3.15 <i>SEQUENCE DIAGRAM</i> KUIS .....	50
GAMBAR 3.16 <i>SEQUENCE DIAGRAM</i> KELUAR .....	50
GAMBAR 3.17 RANCANGAN <i>SPLASH SCREEN</i> .....	51
GAMBAR 3.18 RANCANGAN HALAMAN BAHASA .....	52
GAMBAR 3.19 RANCANGAN MENU UTAMA .....	52
GAMBAR 3.20 RANCANGAN HALAMAN TENTANG .....	53
GAMBAR 3.21 RANCANGAN HALAMAN 2D .....	53
GAMBAR 3.22 RANCANGAN <i>POP UP</i> KELUAR .....	54
GAMBAR 3.23 RANCANGAN HALAMAN AR .....	55
GAMBAR 3.24 RANCANGAN <i>POP UP</i> INFORMASI .....	55
GAMBAR 3.25 RANCANGAN HALAMAN <i>QUIZ</i> .....	56

GAMBAR 3.26 RANCANGAN KARTU <i>MARKER</i> .....	57
GAMBAR 3.27 RANCANGAN SITE MAP .....	57
GAMBAR 4.1 TAMPILAN PEMBUATAN ASSET <i>BUTTON</i> .....	60
GAMBAR 4.2 TAMPILAN PEMBUATAN ASSET <i>ICON</i> APLIKASI .....	60
GAMBAR 4.3 TAMPILAN ASSET <i>MARKER</i> .....	61
GAMBAR 4.4 TAMPILAN <i>POP UP ADD TARGET VUFORIA</i> .....	62
GAMBAR 4.5 <i>RATING IMAGE TARGET</i> .....	62
GAMBAR 4.6 TAMPILAN PEMBUATAN OBJEK 3D .....	67
GAMBAR 4.7 TAMPILAN <i>MATERIAL EDITOR</i> .....	68
GAMBAR 4.8 TAMPILAN <i>SCENE SPLASH</i> .....	72
GAMBAR 4.9 TAMPILAN PEMBUATAN <i>SCENE BAHASA</i> .....	73
GAMBAR 4.10 TAMPILAN <i>SCENE HOME</i> .....	75
GAMBAR 4.11 TAMPILAN HALAMAN TENTANG .....	75
GAMBAR 4.12 TAMPILAN <i>IMPORT VUFORIA UNITY PACKAGE</i> .....	76
GAMBAR 4.13 TAMPILAN <i>INSPECTOR IMAGE TARGET</i> .....	77
GAMBAR 4.14 TAMPILAN KONFIGURASI VUFORIA .....	78
GAMBAR 4.15 TAMPILAN <i>SETTING IMAGE TARGET</i> .....	79
GAMBAR 4.16 TAMPILAN <i>HIERARCHY SCENE AR</i> .....	80
GAMBAR 4.17 POTONGAN <i>SCRIPT DATA TARGET</i> .....	80
GAMBAR 4.18 TAMPILAN <i>POP UP</i> INFORMASI .....	81
GAMBAR 4.19 TAMPILAN HALAMAN AR.....	81
GAMBAR 4.20 TAMPILAN HALAMAN 2D .....	82
GAMBAR 4.21 <i>SCRIPT SWIPE</i> .....	83
GAMBAR 4.22 <i>SCRIPT JAWAB</i> .....	84
GAMBAR 4.23 <i>SCRIPT SKOR</i> .....	84
GAMBAR 4.24 TAMPILAN HALAMAN <i>QUIZ</i> .....	85
GAMBAR 4.25 TAMPILAN MENU KELUAR.....	86



GAMBAR 4.26 <i>SOURCE CODE</i> KELUAR.....	86
GAMBAR 4.27 TAMPILAN <i>SOUND</i> PADA <i>ADOBE AUDITION 3.0</i> .....	87
GAMBAR 4.28 TAMPILAN <i>BUILD SETTING</i> .....	88
GAMBAR 4.29 PROSES INSTALASI APLIKASI .....	89
GAMBAR 4.30 TAMPILAN <i>ICON</i> APLIKASI <i>INSTROMUSICALISTO</i> .....	89
GAMBAR 4.31 PENAMBAHAN VARIABEL MENGGUNAKAN SPSS.....	99
GAMBAR 4.32 PROSES <i>INPUT DATA</i> NILAI RESPONDEN .....	99
GAMBAR 4.33 TAMPILAN <i>BIVARIATE CORRELATIONS</i> .....	100
GAMBAR 4.34 TABEL <i>CORRELATIONS</i> .....	101
GAMBAR 4.35 HASIL UJI RELIABILITAS MENGGUNAKAN SPSS .....	103
GAMBAR 4.36 MENAMBAHKAN VARIABEL PADA SPSS UNTUK UJI T.....	104
GAMBAR 4.37 <i>INPUT DATA</i> UNTUK UJI T .....	104
GAMBAR 4.38 <i>OUTPUT TEST OF NORMALITY</i> .....	105
GAMBAR 4.39 TAMPILAN HASIL PENGUJIAN <i>ONE SAMPLE T TEST</i> .....	106
GAMBAR 4.40 NILAI T TABEL STATISTIK .....	107

## INTISARI

Salah satu upaya untuk mewujudkan pendidikan yang berkualitas yaitu dengan meningkatkan materi dan metode pembelajaran pada peserta didik. Jalur pendidikan yang dapat ditempuh untuk mewujudkan pendidikan yang berkualitas salah satunya dengan jalur pendidikan Raudhatul Athfal (RA). Raudhatul Athfal (RA) memiliki bentuk penyelenggaraan pendidikan yang mengutamakan ke arah pertumbuhan dan perkembangan pada anak. RA Nurul Dziki yang berlokasi di Condong Catur, Sleman, Yogyakarta merupakan salah satu Raudhatul Athfal (RA) yang dalam kegiatan seni musik di sekolah jenis peralatan musik yang disediakan masih terbatas dan tidak semua anak mampu untuk mengetahui serta memahami tentang berbagai macam bentuk serta bunyi dari alat musik. Ditambah pandemi Covid-19 yang tak kunjung usai membuat kegiatan belajar mengajar harus dilakukan di rumah hingga saat ini. Upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan membuat aplikasi pembelajaran alat musik berbasis *Augmented Reality* (AR) sebagai alat bantu proses kegiatan seni musik agar menjadi lebih efektif saat dilakukan di rumah ataupun di sekolah.

*Augmented Reality* (AR) merupakan suatu teknologi yang menggabungkan antara dunia maya dengan dunia nyata dimana teknologi tersebut dapat diterapkan pada berbagai bidang untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan. Aplikasi yang dibuat dengan teknologi *Augmented Reality* (AR) diberi nama "*Instromusicalisto*". Aplikasi ini dapat menampilkan visual 3D dan menyampaikan informasi tentang pengenalan alat musik di sekolah menggunakan *smartphone* berbasis android. Aplikasi membutuhkan kamera pada *smartphone* yang fungsinya untuk memindai objek tertentu sehingga dimunculkan sebuah gambaran visual 3D. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode SDLC (*System Development Life Cycle*).

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa aplikasi "*Instromusicalisto*" dapat dijadikan sebagai alat bantu proses kegiatan seni musik di RA Nurul Dziki. Hal ini dibuktikan dengan hasil dari uji validitas, uji reliabilitas dan uji T (*One Sample T – Test*) yang telah dilakukan. Dari hasil ketiga pengujian tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa kuisisioner bersifat valid, reliabel dan data kuisisioner pengujian aplikasi dapat dipercaya. Saran untuk pengembangan penelitian selanjutnya pada aplikasi ini dapat ditambahkan *background* saat aplikasi dijalankan sehingga pengguna dapat lebih interaktif. Perbaikan dan penambahan jenis – jenis alat musik 3D dapat lebih dilengkapi sehingga dapat diimplementasikan sebagai alat bantu atau alat pelengkap media pembelajaran di seluruh Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) atau Raudhatul Athfal (RA).

**Kata Kunci : Media Pembelajaran, *Augmented Reality*, 3D, Android, *Instromusicalisto***

## **ABSTRACT**

*One of the efforts to realize quality education is to improve the learning materials and methods for students. One of the educational paths that can be taken to realize quality education is the Raudhatul Athfal (RA) education path. Raudhatul Athfal (RA) has a form of education that prioritizes the growth and development of children. RA Nurul Dzikri, located in Condong Catur, Sleman, Yogyakarta, is one of the Raudhatul Athfal (RA) who in musical arts activities at school the types of musical equipment provided are still limited and not all children are able to know and understand the various forms and sounds of the music. musical instrument. Plus the Covid-19 pandemic that never ends, making teaching and learning activities have to be done at home until now. Efforts that can be made to overcome these problems are to create an Augmented Reality (AR)-based musical instrument learning application as a tool for the process of music art activities to be more effective when done at home or at school.*

*Augmented Reality (AR) is a technology that combines the virtual world with the real world where the technology can be applied to various fields to get the information needed. Applications made with Augmented Reality (AR) technology are named "Instromusicalisto". This application can display 3D visuals and convey information about the introduction of musical instruments in schools using an Android-based smartphone. The application requires a camera on a smartphone whose function is to scan certain objects so that a 3D visual image appears. The research method used in this study uses the SDLC (System Development Life Cycle) method.*

*The results of this study indicate that the "Instromusicalisto" application can be used as a tool for the process of musical arts activities at RA Nurul Dzikri. This is evidenced by the results of the validity test, reliability test and T test (One Sample T - Test) that have been carried out. From the results of the three tests, it can be concluded that the questionnaire is valid, reliable and the application test questionnaire data can be trusted. Suggestions for the development of further research on this application can be added backsound when the application is run so that users can be more interactive. Improvements and additions to the types of 3D musical instruments can be further equipped so that they can be implemented as tools or complementary learning media in all Early Childhood Education (PAUD) or Raudhatul Athfal (RA).*

**Keywords:** *Learning Media, Augmented Reality, 3D, Android, Instromusicalisto*