

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL AUGMENTED
REALITY BERBASIS ANDROID PADA MATERI SISTEM TATA SURYA
UNTUK SISWA KELAS VI SEKOLAH DASAR**

Oleh

Crisna Wijaya Sukma

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah media belajar berupa Media Pembelajaran Digital *Augmented Reality* Berbasis *Android* pada materi Sistem Tata Surya untuk Siswa Kelas VI Sekolah Dasar. Pengembangan media digital *Augmented Reality* ini mengacu pada prosedur yang terdapat pada model ADDIE, yaitu: analisis (*analyze*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Namun tahapan yang dilakukan pada penelitian ini hanya sampai tahap pengembangan (*development*). Subjek dalam penelitian ini yaitu media digital *Augmented Reality* yang dinilai oleh 2 ahli materi, 2 ahli media, 2 guru dan 10 siswa. Objek dalam penelitian ini adalah validitas media digital *Augmented Reality*. Proses pengumpulan data dilakukan dengan metode kuesioner dengan menggunakan skala lima. Analisis data yang dilakukan menggunakan rumus persentase. Hasil perolehan persentase dari uji ahli materi sebesar 93,99% dengan kualifikasi sangat baik, ahli media sebesar 85,99% dengan kualifikasi baik, kepraktisan untuk guru sebesar 91,25% dengan kualifikasi sangat praktis dan kepraktisan siswa sebesar 92,5% dengan kualifikasi sangat praktis. Dengan demikian dapat disimpulkan media digital *Augmented Reality* ini layak dan valid digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata-kata kunci: *Augmented Reality*, media pembelajaran digital, model ADDIE.

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL AUGMENTED
REALITY BERBASIS ANDROID PADA MATERI SISTEM TATA SURYA
UNTUK SISWA KELAS VI SEKOLAH DASAR**

Oleh

Crisna Wijaya Sukma

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah media belajar berupa Media Pembelajaran Digital *Augmented Reality* Berbasis *Android* pada materi Sistem Tata Surya untuk Siswa Kelas VI Sekolah Dasar. Pengembangan media digital *Augmented Reality* ini mengacu pada prosedur yang terdapat pada model ADDIE, yaitu: analisis (*analyze*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Namun tahapan yang dilakukan pada penelitian ini hanya sampai tahap pengembangan (*development*). Subjek dalam penelitian ini yaitu media digital *Augmented Reality* yang dinilai oleh 2 ahli materi, 2 ahli media, 2 guru dan 10 siswa. Objek dalam penelitian ini adalah validitas media digital *Augmented Reality*. Proses pengumpulan data dilakukan dengan metode kuesioner dengan menggunakan skala lima. Analisis data yang dilakukan menggunakan rumus persentase. Hasil perolehan persentase dari uji ahli materi sebesar 93,99% dengan kualifikasi sangat baik, ahli media sebesar 85,99% dengan kualifikasi baik, kepraktisan untuk guru sebesar 91,25% dengan kualifikasi sangat praktis dan kepraktisan siswa sebesar 92,5% dengan kualifikasi sangat praktis. Dengan demikian dapat disimpulkan media digital *Augmented Reality* ini layak dan valid digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata-kata kunci: *Augmented Reality*, media pembelajaran digital, model ADDIE