

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *BERBASIS AUGMENTED REALITY BOOK* PELAJARAN GEOGRAFI SUB POKOK BAHASAN *LITOSFER* DENGAN KONSEP *GAMIFICATION*
(STUDI KASUS : SMA LABORATORIUM UNDIKSHA SINGARAJA)**

Oleh
I Made Yoga Hayuantara, NIM 1515051091
Program Studi Pendidikan Teknik Informatika
Jurusan Teknik Informatika
Fakultas Teknik dan Kejuruan
Universitas Pendidikan Ganesha
yogahayuantara@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini untuk merancang dan mengimplementasi pengembangan media pembelajaran geografi pada sub pokok bahasan *litosfer* serta mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran geografi pada sub pokok bahasan *litosfer* berbasis *augmented reality book* dengan konsep *gamification* pada studi kasus SMA Laboratorium Undiksha Singaraja.

Metode yang digunakan pada *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari : tahap *analyze* mengacu pada penentuan produk sesuai hasil analisis. Pada tahap *design* menyesuaikan hasil data kebutuhan dengan desain produk yang dibuatkan. Pada tahap *develop* produk dirancang berdasarkan hasil desain produk. Tahap *implement* menggunakan pengujian seperti : uji *black box*, uji ahli media, uji ahli isi, uji respon pengguna dan uji *usability*. Setelah semua tahapan dilakukan, maka dilanjutkan ke tahap *evaluate* untuk mengevaluasi tahapan-tahapan sudah sesuai dan terpenuhi dengan prosedur yang dibuat.

Hasil dari pengembangan berupa aplikasi bisa beroperasi pada lima jenis *smartphone* yang berbeda untuk uji *black box*, pengujian ahli media memperoleh tingkat validitas sangat tinggi sebesar 1.00, dan pengujian ahli isi memperoleh tingkat validitas sangat tinggi sebesar 1.00. Pengujian respon pengguna memperoleh 93.3%, dan pengujian *usability* memperoleh persentase evaluasi yang positif yang keseluruhan nilai lebih dari 0.8. Berdasarkan hasil pengujian yang telah dilakukan, maka ditarik kesimpulan bahwa aplikasi ini menunjukkan hasil yang bagus dengan kriteria yang baik.

Kata Kunci : *Augmented Reality, Litosfer, Gamification*, dan ADDIE.

**THE DEVELOPMENT OF AUGMENTED REALITY BOOK LEARNING
MEDIA OF GEOGRAPHY LESSONS PART LITOSPHERE WITH
GAMIFICATION CONCEPT
(CASE STUDY : SENIOR HIGH SCHOOL LABORATORY UNDIKSHA
SINGARAJA)**

**By
I Made Yoga Hayuantara, NIM 1515051091
Informatics Education Study Program
Informatics Department
Technique and Vocational Faculty
Ganesha University of Education
yogahayuantara@gmail.com**

ABSTRACT

The purpose of this research is to design and implement the development of geography learning media in the lithosphere sub-topic and determine student responses to geography learning media based on augmented reality book based lithosphere with the concept of gamification in case study of senior high school Laboratory Undiksha Singaraja.

The method used in Research and Development (R&D) by using the ADDIE model which consists of : the analyze stage refers determination product according results of analysis. At the design stage, adjusting the results of data needs design with product made. At the product develop stage is designed based on the results of product design. The implement stage uses tests such as: black box test, media expert test, content expert test, user response test and usability test. After all the steps have been carried out, then will proceed evaluate stage for evaluate the stages that have been suitable and fulfilled with the procedures made.

The final result of its development is that this application can operate on five different types smartphones for black box testing, media expert testing obtained a very high level of validity with a value of 1.00, and content expert testing obtained a very high level of validity with a value of 1.00. User response testing obtained 93.3%, and Usability testing obtained a positive evaluation percentage that overall value is more than 0.8. Based on the results of testing that has been done, the conclusion is that this application shows good results with good criteria.

Keywords : *Augmented Reality, Lithosphere, Gamification, and ADDIE.*