

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
BERBASIS *AUGMENTED REALITY*
MATA PELAJARAN IPA DI KELAS VIII
SMP N 6 TEJAKULA**

Oleh
Gede Supandita
Program Studi Pendidikan Teknik Informatika
Jurusan Teknik Informatika
Fakultas Teknik dan Kejuruan
Universitas Pendidikan Ganesha
Email: Supandita2@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan rancangan dan mengimplementasikan pengembangan media pembelajaran berbasis augmented reality pada mata pelajaran IPA materi sistem pencernaan pada manusia kelas VIII di SMP Negeri 6 Tejakula. Penelitian ini menerapkan jenis Penelitian dan Pengembangan (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Augmented Reality adalah sintesis, realistis simulasi komputer atau rekreasi dari lingkungan waktu nyata dimana pengguna dapat berinteraksi dengan lingkungan nyata yang di replikasi. Tujuan dari pembuatan aplikasi sistem pencernaan pada manusia menggunakan augmented reality sebagai media pembelajaran yang bersifat visual yang dapat dipahami oleh pengguna yaitu siswa SMP untuk lebih mudah dalam memahami materi sistem pencernaan pada manusia. Penelitian ini melibatkan peserta didik kelas VIII dan guru mata pelajaran IPA di SMP Negeri 6 Tejakula. Pengambilan data dilakukan dalam penelitian ini menggunakan kuesioner/angket dan wawancara. Hasil penelitian untuk uji validitas media pembelajaran berbasis augmented reality didapat skor sebesar 1,00 dengan kriteria tingkat validitas sangat tinggi. Hasil rata-rata uji repon guru dan peserta didik dalam pengimplementasian media pembelajaran berbasis augmented reality mendapatkan nilai kepraktisan yaitu sebesar 48 dan 69,8 dengan kriteria sangat praktis. Serta hasil uji efektivitas media pembelajaran berbasis augmented reality menggunakan metode Normalized Gain mendapatkan nilai N-Gain sebesar 0,76 dengan kriteria efektif.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Sistem Pencernaan, Augmented Reality

**DEVELOPMENT OF LEARNING MEDIA BASED ON
AUGMENTED REALITY OF SCIENCE COURSES IN CLASS
VIII SMP N 6 TEJAKULA**

By

Gede Supandita

Education of Informatics Engineering Study Program

Majaring in Education of Informatics Engineering

Faculty of Engineering and Vocational

Ganesha University of Education

Email: Supandita2@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to produce a design and implement the development of learning media on augmented reality on science of the digestive system material in class VIII at SMP Negeri 6 Tejakula. This study applies the Research and Development (R&D) type of research with the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) development model. Augmented Reality is a synthetic, realistic computer simulation or recreation of a real-time environment where the user can interact with a replicated real environment. The purpose of making applications for the digestive system in humans using augmented reality as a visual learning medium that can be understood by users, namely junior high school students, to more easily understand the material of the digestive system in humans. This study involved students of class VIII and teachers of science at SMP Negeri 6 Tejakula. Data were collected using a questionnaire/questionnaire and interviews. The results of the study for the validity test of learning media based on augmented reality obtained a score of 1.00 with a very high level of validity criteria. The results average response of teacher and student in implementing learning media based augmented reality get the practicality values of 48 and 69.8 with very practical criteria. And the results of the effectiveness test of augmented reality based learning media get an N-Gain value of 0.76 with effective criteria.

Keywords: Learning Media, Digestive System, Augmented Reality