

Muhammad Lutfi Mu'afa. 2022. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Pada Materi 12 Prinsip Animasi Kelas XI Multimedia SMKN 1 Singgahan*. Proposal Skripsi, Program Studi Pendidikan Informatika, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Trunojoyo Madura.
Pembimbing: Puji Rahayu Ningsih, S.Pd., M.Pd.

ABSTRAK

Dalam kegiatan pembelajaran tentu saja membutuhkan bahan ajar sebagai acuan agar pembelajaran dapat berjalan dengan baik. Salah satu permasalahan yang ditemui di SMK Negeri 1 Singgahan adalah proses pembelajaran yang terjadi di dalam kelas tidak berjalan secara maksimal disebabkan kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang efektif yang dilakukan guru untuk menyampaikan materi kepada peserta didik, dari permasalahan tersebut perlu adanya solusi yang tepat dengan penggunaan teknologi informasi dalam bentuk *augmented reality* pada materi 12 prinsip animasi, yang didesain untuk membuat animasi 3D dan media dalam bentuk visual. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *augmented reality* pada materi 12 prinsip animasi dan mengetahui kevalidan, kepraktisan dan kelayakan terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Jenis penelitian yang digunakan yaitu R&D (*Research and Development*). Sedangkan model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Penelitian ini bertempat di SMK Negeri 1 Singgahan dengan subjek penelitian adalah peserta didik kelas XI Multimedia. Objek penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis *augmented reality* pada materi 12 prinsip animasi. Hasil Penelitian ini diperoleh dari hasil validasi ahli yaitu materi sebesar 97,15% dengan kategori sangat valid dan hasil validasi ahli media sebesar 96,2% dengan kategori sangat valid. Sedangkan hasil uji coba terhadap peserta didik yaitu uji coba perorangan sebanyak 3 responden diperoleh hasil sebesar 98% dengan kategori sangat praktis dan uji coba kelompok kecil sebanyak 7 responden diperoleh hasil sebesar 95,5% dengan kategori sangat praktis, kemudian uji coba kelompok besar sebanyak 20 responden diperoleh hasil sebesar 95,9% dengan kategori sangat praktis. Simpulan dari penelitian ini yaitu media pembelajaran yang dikembangkan layak digunakan sebagai salah satu bahan ajar yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Kata Kunci: *Augmented Reality*, Media Pembelajaran, 12 Prinsip Animasi, Model ADDIE

Muhammad Lutfi Mu'afa. 2022. *Development of Augmented Reality-Based Learning Media in Material 12 Principles of Animation for Class XI Multimedia SMKN 1 Singgahan*. Thesis. Informatics Education Study Program, Faculty of Education, Trunojoyo Madura University.
Supervisor: Puji Rahayu Ningsih, S.Pd., M.Pd

ABSTRACT

In learning activities, of course, teaching materials are needed as a reference so that learning can run well. One of the problems faced at SMK Negeri 1 Singgahan is that the learning process that occurs in the classroom does not run optimally due to the lack of effective use of learning media by teachers to convey material to students, from these problems it is necessary to have the right solution using technology information in the form of augmented reality on the 12 principles of animation, which is designed to create 3D animation and media in visual form. This study aims to develop learning media based on augmented reality on the 12 principles of animation and determine the validity, practicality and feasibility of the developed learning media. The type of research used is R&D (Research and Development). While the development model used in this research is ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). This research took place at SMK Negeri 1 Singgahan with the research subjects being students of class XI Multimedia. The object of this research is learning media based on augmented reality on the 12 principles of animation. The results of this study were obtained from the validation results of media experts, namely the material was 97.15% in the very valid category and the validation results of media experts were 96.2% in the very valid category. While the results of trials on students, namely personal trials of 3 respondents obtained results of 98% in the very practical category and small group trials of 7 respondents obtained results of 95.5% in the very practical category, then large group trials of 20 respondents obtained a result of 95.9% with a very practical category. The conclusions from this study are that the developed learning media is suitable for use as one of the learning materials that can be used in learning activities.

Keywords: Augmented Reality, Learning Media, 12 Principles of Animation, ADDIE Model