

Aliba Hamuncar Atma. 2025. *Pengembangan Media Pembelajaran UI/UX Menggunakan Augmented Reality Untuk Kelas 11 PPLG*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Informatika, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Trunojowo Madura. Pembimbing: Puji Rahayu Ningsih, S.Pd, M.Pd.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* (AR) pada materi UI/UX di mata pelajaran Pemrograman Web kelas XI Program Keahlian PPLG SMKN 2 Bangkalan. Latar belakang penelitian ini adalah kurangnya media pembelajaran yang inovatif dan mampu memvisualisasikan konsep UI/UX secara konkret. Metode penelitian yang digunakan adalah model pengembangan ADDIE, yang terdiri dari lima tahapan yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Instrumen pengumpulan data meliputi angket validasi ahli media dan materi, serta angket respon siswa pada uji coba perorangan, kelompok kecil, dan kelompok besar. Hasil menunjukkan bahwa media pembelajaran tergolong sangat layak digunakan, validasi dari ahli media mendapatkan 88,57% serta dari ahli materi mendapatkan 90,9% hasil uji coba menunjukkan respon siswa yaitu 86% untuk perorangan, 86,44% untuk kelompok kecil, dan 81,04% untuk kelompok besar. Hal ini menunjukkan respon yang sangat positif dari segi tampilan, kemudahan penggunaan, serta kebermanfaatan media. Simpulan dari penelitian ini adalah media pembelajaran AR yang dikembangkan layak untuk membantu meningkatkan minat belajar dan pemahaman siswa terhadap materi UI/UX, serta memiliki potensi untuk dikembangkan lebih lanjut agar dapat digunakan pada berbagai perangkat.

Kata Kunci: ADDIE, *Augmented Reality*, Media Pembelajaran, Pemrograman Web, UI/UX

Aliba Hamuncar Atma. 2025. Development of UI/UX Learning Media Using Augmented Reality for Grade 11 PPLG Students. Thesis, Informatics Education Study Program, Faculty of Education, Trunojoyo University of Madura. Advisor: Puji Rahayu Ningsih, S.Pd., M.Pd.

ABSTRACT

This research aims to develop a learning media based on Augmented Reality (AR) for the UI/UX material in the Web Programming subject for Grade 11 students of the Software Engineering Program (PPLG) at SMKN 2 Bangkalan. The background of this research is the lack of innovative learning media capable of concretely visualizing UI/UX concepts. The research method used is the ADDIE development model, which consists of five stages: analysis, design, development, implementation, and evaluation. The data collection instruments include expert validation questionnaires for media and content, as well as student response questionnaires from individual, small group, and large group trials. The results showed that the learning media is highly feasible for use, with media expert validation reaching 88.57% and material expert validation at 90.9%. Student response results were 86% for individual trials, 86.44% for small groups, and 81.04% for large groups. These results show a very positive response in terms of appearance, ease of use, and usefulness of the media. The conclusion of this research is that the developed AR-based learning media is feasible to assist in increasing student interest and understanding of UI/UX material and has the potential to be further developed for use on various devices.

Keywords: ADDIE, Augmented Reality, Learning Media, UI/UX, Web Programming