

ABSTRAK

Augmented Reality (AR) merupakan konsep perpaduan antara *virtual reality* dengan *world reality*. Pada perkuliahan Fisika Kejuruan khususnya materi dinamika, dosen menggunakan media pembelajaran seperti *Flash* yang ditampilkan melalui proyektor, dan laboratorium *virtual*. Berdasarkan hasil kuisioner yang diberikan kepada mahasiswa, media 2D saja dirasa tidak cukup, dan hal tersebut berpengaruh kepada kurangnya pemahaman dan ketertarikan mahasiswa terhadap materi yang disampaikan dosen. Untuk mengatasi hal tersebut, maka dibutuhkan media pembelajaran yang lebih interaktif dengan memanfaatkan teknologi *augmented reality*. Pengembangan sistem menggunakan model ADDIE, sedangkan metode pembuatan aplikasi menggunakan *marker*. Hasil dari pengujian yang dilakukan termasuk kedalam kualifikasi baik, sehingga aplikasi yang dikembangkan memiliki potensi sebagai media pembelajaran yang mudah dan menunjukkan keterlibatan sepenuhnya terhadap pengguna dengan proses belajar yang menyenangkan.

Kata-kata Kunci : *augmented reality*, media pembelajaran, dinamika.

ABSTRACT

Augmented Reality (AR) is a merger concept between virtual reality and world reality. On the course of physics study program especially in dynamics, lecturer used a media Flash that showed through projector and virtual laboratory in learning. Based on questionnaire result that given to students, 2D media is not enough and it involved to the lack of understanding and student interest to the materil that is delivered by lecturer. To overcome this, it demands more interactive learning media by using augmented reality technology. System development used ADDIE model, otherwise application creation methods used marker. The result of this is a pleasant qualification, so the applications that are developed have a potency as an easy learning media and showed involvement to the user by process of interest learning.

Key Words: *augmented reality, learning media, dynamics.*