

ABSTRAK

Penyebab tidak tercapainya tujuan pembelajaran diantaranya disebabkan karena menurunnya semangat, ketertarikan dan munculnya rasa bosan peserta didik pada suatu materi pembelajaran. Sehingga peserta didik merasa kesulitan dalam memahami materi yang telah diajarkan, khususnya materi yang cukup abstrak. Untuk itu salah satu cara yang dapat diambil dalam menanggulangi permasalahan tersebut yaitu dengan menyediakan media pembelajaran untuk materi yang terkait. Media pembelajaran dipilih sebagai alternatif pemecahan masalah, karena media pembelajaran merupakan alat bantu pembelajaran yang cukup efektif dalam membantu mahasiswa untuk mencerna materi secara konkret. Untuk itu dari hasil pengembangan media pembelajaran bernama “Petiar”, diharapkan mampu memenuhi kebutuhan pengetahuan mahasiswa khususnya mengenai materi perkembangan perangkat keras dan perangkat lunak komputer. Model pengembangan yang dipakai adalah ADDIE. Model ADDIE memiliki 5 tahapan yaitu *analysis* (analisis), *design* (perencanaan), *Development* (pengembangan), *implementation* (menerapkan), *evaluation* (evaluasi/ umpan balik). Pengembangan media ini digunakan pada matakuliah pengantar teknologi informasi. Pengambilan data dilakukan di Prodi Pendidikan Informatika. Dari hasil pengambilan data yang telah dilakukan kepada uji validasi ahli materi sebesar 96% yang menyatakan media sangat valid untuk digunakan, kepada uji validasi ahli media sebesar 71.25% yang menyatakan media cukup valid untuk digunakan, kepada uji coba perorangan sebesar 91.33% yang menyatakan media sangat valid untuk digunakan, kepada uji coba kelompok kecil sebesar 88.75% yang menyatakan media sangat valid untuk digunakan, kepada uji coba kelompok besar sebesar 87.5% yang menyatakan media sangat valid untuk digunakan. Kesimpulan dari hasil pengembangan media pembelajaran Petiar adalah media dikategorikan sebagai media yang sangat valid, sangat efektif, sangat tuntas, dan dapat digunakan tanpa perbaikan.

Kata kunci: ADDIE, *augmented reality*, media pembelajaran, Petiar.

ABSTRACT

Causes of not achieving the learning objectives are caused by the decreasing spirit, interest and the emergence of a sense of bored learners on a learning material. So that learners feel difficulty in understanding the material that has been taught, especially the material is quite abstract. For that one way that can be taken in tackling the problem is by providing learning media for the related material. Learning media is chosen as an alternative problem solving because the learning media is a learning tool that is quite effective in helping students to digest the material in concrete. For that from the development of learning media called Petiar, expected to be able .The development model used is ADDIE. The ADDIE model has 5 stages: analysis, design, development, implementation, evaluation. This media development is used in the introductory course of information technology. Data collection is done in Study Program of Informatics Education. From the results of data retrieval has been done to the material expert validation test of 96% which states the media is very valid to use, to the validation test of media experts of 71.25% stating the media is valid enough to be used, to the individual test of 91.33% stating media very valid for use, to a small group trial of 88.75% stating the media is very valid to use, to a large group trial of 87.5% stating the media is very valid to use. The conclusion of the development of learning media is the media categorized as highly valid, very effective, very thorough, and can be used without improvement.

Keywords: ADDIE, augmented reality, learning media, Petiar.