

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *augmented reality* untuk materi komponen elektronika dan gerbang logika (KOLEGA). Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan. Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE yang terdiri dari lima tahap yaitu (1) *Analyse*, (2) *Design*, (3) *Development*, (4) *Implementation*, (5) *Evaluation*. Penelitian ini dilakukan di program studi Pendidikan Informatika Universitas Trunojoyo Madura. Tahap pengujian kelayakan produk dilakukan oleh satu ahli materi dan satu ahli media. Selain itu dilakukan uji coba lapangan pada pengguna yaitu mahasiswa Pendidikan Informatika angkatan 2014. Hasil penilaian kelayakan oleh ahli media mendapatkan nilai persentase 82% dengan kategori “sangat layak”. Penilaian oleh ahli materi mendapatkan nilai persentase 90% dengan kategori “sangat layak”. Penilaian oleh uji coba perorangan mendapatkan nilai persentase 78% dengan kategori “cukup layak”. Penilaian uji coba kelompok kecil mendapatkan nilai persentase 82% dengan kategori “sangat layak”. Serta untuk uji coba kelompok besar mendapatkan nilai persentase 89,4% dengan kategori “sangat layak” digunakan sebagai media pembelajaran.

Kata Kunci: ADDIE , *Augmented Reality*, KOLEGA, Media Pembelajaran

ABSTRACT

This study aims to develop augmented reality learning media for electronic component material and logic gate (KOLEGA). This research is a kind of research development. The development model used is the ADDIE model consisting of five steps: (1) Analyze, (2) Design, (3) Development, (4) Implementation, (5) Evaluation. This research was conducted in the study program of Informatics Education of Trunojoyo University Madura. The product feasibility testing stage is performed by one material expert and one media expert. In addition, field trials were conducted on the users of the students of Information Education class of 2014. The results of the feasibility assessment by media experts get the value of 82% percentage with the category "very feasible". Assessment by the material expert gets a 90% percentage with the category "very feasible". Assessment by individual trials gets a 78% percentage rating with the category "quite feasible". Small group trial assessments scored 82% percentage with the category "very feasible". And for large group trials get 89.4% percentage value with the category "very feasible" is used as a media of learning.

Keywords: ADDIE, Augmented Reality, KOLEGA, Learning Media