

Ilham Widia Yusa. 2022. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Berbantuan Unity Pada Materi Interaksi Makhluk Hidup dan Lingkungannya*. Skripsi, program studi pendidikan IPA, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Trunojoyo Madura. Pembimbing: Ana Yuniasti Retno Wulandari.

ABSTRAK

Media Pembelajaran merupakan salah satu faktor dalam meningkatkan kualitas pendidikan. Media yang baik yaitu media layak digunakan oleh peserta didik. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengukur kelayakan dan respons peserta didik terhadap media pembelajaran *augmented reality* (AR) pada materi interaksi makhluk hidup dan lingkungannya. Penelitian ini menggunakan model pengembangan *waterfall* yang terdiri dari tahap *analysis*, *design*, *code*, *testing* dan *maintenance*. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu menggunakan angket. Sedangkan, subjek penelitian yaitu peserta didik SMP Negeri 3 Jombang berjumlah 30 orang. Hasil validasi aspek materi dan aspek media memperoleh ($V_{rata-rata}$) sebesar 0.8344 dan 0,85 dengan kategori sangat tinggi dan layak. Hasil respons peserta didik terhadap media memperoleh rata-rata secara keseluruhan sebesar 3,3116 dengan kategori sangat baik. Berdasarkan hasil tersebut dapat diketahui bahwa media *augmented reality* (AR) layak digunakan sebagai media pembelajaran IPA.

Kata Kunci: *Augmented reality*, interaksi makhluk hidup dan lingkungannya, Media Pembelajaran, Model *Waterfall*.

Ilham Widia Yusa. 2022. *The Augmented Reality Development Learning Media with Unity On the Interplanetary and Environment Materials*. Skripsi, program studi pendidikan IPA, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Trunojoyo Madura. Pembimbing: Ana Yuniasti Retno Wulandari.

ABSTRACT

Learning Media is one of the factors in improving the quality of education. Good media, namely media suitable for use by students. The purpose of this study was to measure the feasibility and response of students to augmented reality (AR) learning media on the interaction of living things and their environment. This study uses a waterfall development model which consists of stages of analysis, design, code, testing and maintenance. The data collection technique in this research is using a questionnaire. Meanwhile, the research subjects were 30 students of SMP Negeri 3 Jombang. The results of the validation of the material and media aspects obtained (V_{average}) of 0.8344 and 0.85 with a very high and proper category. The results of students' responses to the media obtained an overall average of 3.3116 with a very good category. Based on these results, it can be seen that Augmented reality (AR) media is feasible to be used as a science learning media.

Keywords: Augmented reality, interaction of living things and their environment, Learning Media, *Waterfall* model