

Achmad Sukriyadi. 2023. *Pengembangan Media Pembelajaran Sistem Pencernaan Manusia Kelas VIII SMP Berbasis Android Berbantuan Augmented Reality*. Skripsi. Program Studi Pendidikan Informatika, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Trunojoyo Madura. Pembimbing: Medika Risnasari, ST., M.T.

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya efektivitas proses pembelajaran karena penggunaan media ajar bervariasi, sehingga menyebabkan kurangnya minat siswa untuk berpartisipasi secara interaktif dalam pembelajaran. Oleh karena itu, tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan sebuah media pembelajaran berbasis *augmented reality* yang dapat mendukung kegiatan pembelajaran. Metode penelitian yang digunakan adalah metode pengembangan menggunakan model ADDIE (*Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate*). Validasi dilakukan oleh para ahli dalam bidang materi dan media pembelajaran. Hasil validasi menunjukkan persentase tinggi, yaitu 96% dari ahli materi dan 88% dari ahli media, dengan kualifikasi "tinggi". Selain itu, dilakukan juga uji coba pada kelompok sasaran pembelajaran. Hasil uji coba perorangan menunjukkan persentase 94% dengan kualifikasi "sangat tinggi", uji coba kelompok kecil menunjukkan persentase 95% dengan kualifikasi "sangat tinggi", dan uji coba kelompok besar menunjukkan persentase 92% dengan kualifikasi "sangat tinggi". Berdasarkan hasil validasi dan uji coba tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *augmented reality* yang dikembangkan memiliki tingkat efektivitas, efisiensi, dan daya tarik yang tinggi. Oleh karena itu, media ini layak digunakan sebagai alternatif media penunjang dalam pembelajaran materi sistem pencernaan manusia.

Kata kunci : media pembelajaran, *augmented reality*, ADDIE, Sistem Pencernaan Manusia

Achmad Sukriyadi. 2023. Development of Learning Media for the Human Digestive System Based on Augmented Reality in Class VIII at SMP Negeri 2 Sampang. Thesis. Informatics Education Study Program, Faculty of Education, Trunojoyo Madura University. Advisor: Medika Risnasari, ST., M.T.

ABSTRACT

This research is motivated by the lack of effectiveness of the learning process because the use of teaching media varies, causing a lack of interest in students to participate interactively in learning. Therefore, the purpose of this research is to develop an augmented reality-based learning media that can support learning activities. The research method used is the development method using the ADDIE model (Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate). Validation is carried out by experts in the field of learning materials and media. The validation results show a high percentage, namely 96% of material experts and 88% of media experts, with a "high" qualification. In addition, trials were also carried out on the learning target group. The results of the individual trial indicated a percentage of 94% with a "very high" qualification, the small group trial indicated a percentage of 95% with a "very high" qualification, and the large group trial indicated a percentage of 92% with a "very high" qualification. Based on the results of the validation and trials, it can be concluded that the developed augmented reality-based learning media has a high level of effectiveness, efficiency, and attractiveness. Therefore, this media is appropriate to be used as an alternative supporting media in learning the material of the human digestive system.

Keywords: *learning media, augmented reality, ADDIE, Human Digestive System*