ABSTRAK

Rini Mucharamah. 2019. Pengembangan *Mobile Media* Menggunakan Teknologi *Augmented Reality* Pada Mata Pelajaran Bimbingan Tik Materi Perangkat Keras Komputer Kelas VII Smp Sederajat.

Media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan teknologi dibutuhkan agar pembelajaran berjalan secara efektif dan tidak monoton. Media pembelajaran dengan menggabungkan augmented reality (AR) dengan smartphone berbasis android dapat dihasilkan dalam bentuk mobile media sebagai salah satu solusi dari masalah tersebut. Hal tersebut melatarbelakangi penelitian ini sehingga menghasilkan *mobile* media Perangkat Keras (Hardware) komputer dalam bentuk 2D dan 3D berupa aplikasi android (AR Hardware) dan dilengkapi dengan AR Book. Program yang digunakan untuk pembuatan aplikasi *Android* menggunakan aplikasi *Unity* dan program untuk pembuatan media 3D menggunakan aplikasi *Blender*. Media pembelajaran yang dikembangkan dapat di standarisasi melalui uji validitas, praktikalitas, dan efektivitas.

Jenis Penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan *research and development* (R&D) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Model ADDIE terdiri dari beberapa tahapan, yaitu: *Analyze* (analisis), *Design* (desain), *Develop* (pengembangan), *Implement* (implementasi), dan *Evaluate*(evaluasi). Hasil dari penelitian dan pengembangan ini adalah produk berupa media pembelajaran berbasis *android* dengan menggunakan teknologi *augmented reality* (AR *Hardware*) dilengkapi dengan *AR Book* sebagai penunjang. Sampel penelitian untuk uji efektifitas adalah 30 orang siswa kelas VII SMP Negeri 25 Padang Tahun Ajaran 2019/2020.

Hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran *AR Hardware* dapat dijelaskan bahwa penilaian yang dilakukan oleh ahli materi mendapatkan total skor 76 dengan kategori "sangat valid", dengan persentase kategori kelayakan adalah 95%, penilaian yang dilakukan oleh ahli media mendapatkan rata-rata total skor 96 dengan kategori "sangat valid", dengan rata-rata persentase kategori kelayakan adalah 96%, penilaian yang dilakukan oleh pengguna mendapatkan rata-rata total skor 88,90 dengan kategori "sangat praktis", dengan rata-rata persentase kategori kelayakan adalah 88,9 %. Berdasarkan hasil perhitungan *T-Test* menggunakan *pre-test* dan *post-test* didapatkan t hitung sebesar 6,35198 dan t tabel adalah 2,045. Maka dapat diketahui t hitung lebih besar dari t tabel (6,35198 > 2,045), maka AR Hardware yang dikembangkan efektif digunakan pada mata pelajaran Bimbingan TIK kelas VII 1 SMP N 25 Padang.

Kata kunci: Pengembangan, media pembelajaran, mobile media, android, augmented reality.