

ABSTRAK

Muhammad Ilyas / Nim: 2515,023 dengan judul skripsi yaitu *Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Pada Mata Pelajaran Biologi Di SMA NEGERI 3 Teladan Bukittinggi*. Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bukittinggi.

Animasi 3D merupakan perkembangan dari animasi 2D. Dengan animasi 3D, karakter yang diperlihatkan semakin hidup dan nyata, mendekati wujud sebenarnya dari suatu objek yang dibuat. Animasi 3D akan dimodelkan dan dimanipulasi oleh animator. Salah satu *software* yang dapat menghasilkan animasi 3D adalah *Sketchup* adalah salah satu *software* yang mempunyai fungsidalam desain grafis model 3D yang digunakan dan dirancang untuk para profesional di bidang teknik sipil, arsitektur, dalam pembuatan game, film, dan rancangan yang terkait didalamnya. *Autodesk3ds Max* adalah sebuah perangkat lunak grafik vektor 3 dimensi dan animasi, di tulis oleh *Autodesk Media & Entertainment*. Perangkat lunak ini dikembangkan dari pendahulunya *3D Studio fo DOS* tetapi untuk *platform Win32*. Merupakan salah satu *software* pengolah gambar, grafik, suara, input, dan lainnya yang ditujukan untuk membuat suatu game, meskipun tidak selamanya untuk game. Fiturnya lengkap, ringan, update-nya cepat, serta memiliki komunitas terbuka yang akan membantu para pengguna di seluruh dunia untuk saling bertukar pikiran. Hal inilah yang membuatnya makin menarik untuk dicoba. Berdasarkan dari latar belakang tersebut, penulis ingin merancang media *Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Pada Mata Pelajaran Biologi Di SMA NEGERI 3 Teladan Bukittinggi*.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)* model4-D (*four-D*) yaitu *define, design, development* dan *disseminate*. Model pengembangan multimedia yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model pengembangan multimedia versi Luther Sutopo yang terdiri dari enam tahap yaitu *concept, design, material collecting, assembly, testing* dan *distribution*. Pada penelitian ini peneliti menggunakan tahapan penelitian yang mengkombinasikan antara 4-D dan model pengembangan multimedia versi Luther Sutopo. Penelitian ini juga menggunakan penilaian uji validitas, praktikalitas, dan efektifitas.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran, Berbasis Augmented Reality, Pada Mata Pelajaran Biologi, Di SMA NEGERI 3 Teladan Bukittinggi.*