

ABSTRAK

Skripsi atas nama **Israd Muhammad Alfadly**, NIM 2519140, dengan judul “**Perancangan Media Pembelajaran Informatika Berbasis *Augmented Reality* Di SMAN 1 Bukittinggi**” Skripsi, Program Sarjana, Universitas Islam Negeri (UIN) Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi. Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan.

Permasalahan yang ditemukan peneliti di SMAN 1 Bukittinggi, penggunaan media pembelajaran selama ini juga dinilai kurang efektif. Di setiap laboratorium di sekolah tersebut terdapat 32 komputer siswa, satu komputer guru yang terhubung ke internet, dan sebuah proyektor. Penggunaan media ini dinilai juga kurang efektif karena sangat tergantung pada materi pembelajaran yang disampaikan mengakibatkan pembelajaran yang monoton dan masih terpusat pada guru. Siswa juga mengalami kesulitan dalam mengenali dan memahami beberapa materi karna keterbatasan dari media pembelajaran. Mengingat hal ini, solusi yang disarankan peneliti adalah dengan membuat materi pendidikan yang menggabungkan informasi yang dibuat menggunakan *Unity 3D* yang didasarkan pada *augmented reality*.

Metode pengembangan yang peneliti terapkan adalah penelitian (R&D) dengan model pengembangan *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) versi Luther-Sutopo. Tahapan pengembangan Luther - Sutopo terdiri dari enam tahapan, yaitu *concept* (pengkonsepan), *design* (desain), *material collecting* (pengumpulan materi), *assembly* (pembuatan), *testing* (pengujian) dan *distribution* (pendistribusian). Uji produk yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji validitas dengan menggunakan rumus statistik *Aiken's V*, uji praktikalitas dengan menggunakan *moment kappa* dan uji efektivitas dengan menggunakan rumus statistik Richard R.Hake (*G-Score*).

Berdasarkan hasil penelitian, penulis berhasil merancang sebuah media pembelajaran informatika berbasis *augmented reality*. Media pembelajaran ini digunakan oleh siswa pada matapelajaran informatika. Hal ini terlihat dari temuan uji produk yang peneliti lakukan, dimana diperoleh skor rata-rata dari uji validitas produk memperoleh skor sebesar 0,84 dengan kategori valid, uji praktikalitas produk memperoleh skor sebesar 0,9 dengan kategori sangat tinggi, dan uji efektivitas produk mendapatkan nilai rata-rata 0,77 dengan kategori efektivitas tinggi.

Kata kunci: *Unity*, *Augmented Reality*, Informatika, Media Pembelajaran