

ABSTRAK

Skripsi atas nama Khadijah, NIM 2521.052, dengan judul Perancangan Media Pembelajaran IPA Berbasis *Augmented Reality* Menggunakan *Assemblr Edu* di Kelas VIII SMP Negeri 6 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, Universitas Islam Negeri (UIN) Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh hasil wawancara yang dilakukan penulis dengan guru mata pelajaran IPA kelas VIII SMP Negeri 6 Bukittinggi pada tanggal 10 Februari 2025, serta 27 orang peserta didik di kelas yang sama. Berdasarkan hasil wawancara tersebut, ditemukan permasalahan dalam proses pembelajaran, yaitu kurangnya media pembelajaran yang inovatif dan interaktif. Selama ini, pembelajaran hanya didukung oleh media konvensional seperti buku paket dan papan tulis, media yang digunakan adalah *Power Point* sehingga kurang mampu menarik minat belajar siswa. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk merancang media pembelajaran IPA berbasis *Augmented Reality* menggunakan platform *Assemblr Edu* guna mendukung proses pembelajaran agar lebih menarik, interaktif, dan kontekstual.

Penulis merancang media pembelajaran IPA berbasis *Augmented Reality* menggunakan platform *Assemblr Edu* di kelas VIII SMP Negeri 6 Bukittinggi dengan menerapkan model pengembangan ASSURE. Model ASSURE terdiri dari enam tahapan, yaitu (1) *Analyze Learners*, yaitu menganalisis karakteristik peserta didik, (2) *State Objectives*, yaitu merumuskan tujuan pembelajaran, (3) *Select Methods, Media, and Materials*, yaitu memilih metode, media, dan materi pembelajaran, (4) *Utilize Media and Materials*, yaitu memanfaatkan media dan materi yang telah dipilih, (5) *Require Learner Participation*, yaitu melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran, dan (6) *Evaluate and Revise*, yaitu melakukan evaluasi dan revisi terhadap media pembelajaran. 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, peneliti berhasil merancang sebuah media pembelajaran IPA berbasis *Augmented Reality* menggunakan *Assemblr Edu*. Media ini digunakan oleh guru dan siswa pada mata pelajaran Informatika. Hasil uji validitas yang diperoleh oleh tiga orang validator diperoleh nilai rata-rata 0,79 dengan kriteria valid, hasil praktikalitas yang diperoleh dari dua orang pengujian diperoleh nilai rata-rata 0,95 dengan kriteria sangat tinggi, dan hasil efektivitas dari dua puluh tujuh orang siswa dengan nilai rata-rata 0,81 dengan kriteria efektivitas tinggi.

Kata kunci: media pembelajaran, *augmented reality*, *assemblr edu*, SMP Negeri 6 Bukittinggi