

ABSTRACT

Seprima Gunawan, 2023, Design and Manufacture of Android Learning Media Based on Augmented Reality (AR) in Informatics Subject Class X SMKN 1 Padang Odd Semester Academic Year 2022/2023, Bachelor of Informatics Engineering Education Faculty of Science and Education Teacher Training University Putra Indonesia "YPTK" Padang .

This research is motivated by the problem of a lack of variety of learning media in the Informatics subject at SMKN 1 Padang for the 2022/2023 academic year. This happens because of the lack of learning media that attract students' interest in learning. Therefore the author seeks to design interesting learning media for students. This study aims to determine the Validity, Practicality and Effectiveness of Developing Android-Based Learning Media in Informatics Subjects for Class X Odd Semester at SMKN 1 Padang in the Academic Year 2022/2023. This study uses research development methods (research & development). The research subjects were 30 people. The research model used is the development research model (ADDIE model), with the design development steps as follows. (1) Analyze, (2) design, (3) development, (4) Implementation and (5) Evaluate. The results of the validity test by the experts as a whole the validator test assessment of Augmented Reality (AR) Based Android Learning Media in Class X Informatics Subject at SMKN 1 Padang was 84.17%, with a valid interpretation used. The results of the practicality test assessment as a whole practicality assessment of Android Learning Media based on Augmented Reality (AR) in Class X Informatics Subject at SMKN 1 Padang 88.67%, with very practical interpretations used. The results of the overall effectiveness test assessment of the effectiveness of Android-based learning media in class X informatics subjects at SMKN 1 Padang were 87.73%, with very effective interpretations used. In conclusion, that the Android learning media based on Augmented Reality (AR) as a learning media has been tested for feasibility, superiority, and can be used in the learning process in Class X Informatics at SMKN 1 Padang.

Keywords: Android, Augmented Reality, Informatics, Learning Media

ABSTRAK

Seprima Gunawan, 2023, Perancangan dan Pembuatan Media Pembelajaran Android Berbasis Augmented Reality (AR) Pada Mata Pelajaran Informatika Kelas X SMKN 1 Padang Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2022/2023, Sarjana Pendidikan Teknik Informatika Fakultas Keguruan Ilmu Dan Pendidikan Universitas Putra Indonesia “YPTK” Padang.

Penelitian ini dilatar belakangi oleh permasalahan kurangnya variasi media pembelajaran pada mata pelajaran Informatika yang ada di SMKN 1 Padang tahun pelajaran 2022/2023. Hal ini terjadi karena kurangnya media pembelajaran yang menarik minat belajar bagi siswa. Oleh karena itu penulis berupaya merancang media pembelajaran yang menarik bagi siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Validitas, Praktikalitas dan Efektifitas Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Informatika Kelas X Semester Ganjil di SMKN 1 Padang Tahun Pelajaran 2022/2023. Penelitian ini menggunakan metode pengembangan penelitian (research & development). Subjek penelitian berjumlah 30 orang. Model penelitian yang digunakan adalah model penelitian pengembangan (ADDIE model), dengan desain langkah-langkah pengembangannya adalah sebagai berikut. (1)Analyze, (2)design, (3) development, (4) Implementation dan (5) Evaluate. Hasil uji validitas oleh para ahli secara keseluruhan penilaian uji validator terhadap Media Pembelajaran Android Berbasis Augmented Reality (AR) Pada Mata Pelajaran Informatika Kelas X di SMKN 1 Padang sebesar 84,17%, dengan interpretasi valid digunakan. Hasil penilaian uji praktikalitas secara keseluruhan penilaian praktikalitas terhadap Media Pembelajaran Android berbasis Augmented Reality (AR) Pada Mata Pelajaran Informatika Kelas X di SMKN 1 Padang 88,67%, dengan interpretasi sangat praktis digunakan. Hasil penilaian uji Efektifitas secara keseluruhan penilaian Efektifitas Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Informatika Kelas X di SMKN 1 Padang sebesar 87,73%, dengan interpretasi sangat efektif digunakan. Kesimpulannya, bahwasanya media pembelajaran Android Berbasis Augmented Reality (AR) sebagai media pembelajaran sudah teruji kelayakan, keunggulan, dan dapat digunakan pada proses pembelajaran pada mata pelajaran Informatika Kelas X di SMKN 1 Padang.

Keywords: Android, Augmented Reality, Informatika, Media Pembelajaran