

Putra, A. P. 2019. “Membangun Media Pembelajaran 7 Keajaiban Dunia Berbasis Augmented Reality Pada Matapelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas VI” Tugas Akhir. Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi. Fakultas Humaniora, Pendidikan & Pariwisata. Universitas Teknologi Yogyakarta. Pembimbing Tri Widodo, M.Kom

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi oleh pemerataan pendidikan di Indonesia dirasa masih kurang, dibuktikan dengan kurangnya sarana prasarana yang digunakan dalam proses pembelajaran. Sarana dan prasarana hanya terdapat pada sektor-sektor tertentu saja seperti perkotaan, sedangkan pada pedesaan dan masyarakat yang tergolong minoritas belum mendapatkan hak yang sama.

Penggunaan media pembelajaran dirasa sangat membantu dalam penyampaian materi kepada siswa dan dapat digunakan sebagai bahan ajar yang dinamis sehingga dapat membantu dalam penyerapan dan pemahaman materi yang disampaikan karena kurangnya sarana prasarana yang disediakan. Augmented Reality adalah salah satu perkembangan teknologi yang dapat diterapkan dalam pembuatan media pembelajaran dalam sistem operasi android dengan memanfaatkan marker sebagai pembaca obyek 3 dimensi berupa 7 keajaiban dunia. Penggunaan Augmented Reality dapat menjadikan obyek lebih terlihat nyata sehingga dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar.

Metode yang digunakan dalam pembuatan media ini menggunakan metode Systems Development Life Cycle yang terdiri dari: 1)analisis, 2)desain, 3)testing, 4)implementasi dan 5)pemeliharaan. Pengujian pada pembuatan aplikasi media pembelajaran 7 keajaiban dunia dilakukan dengan menggunakan black box testing dan pengujian kepada ahli media, ahli materi dan pengguna. Hasil pengujian media pembelajaran 7 keajaiban dunia menunjukkan bahwa media yang dikembangkan penulis dapat membantu dalam proses belajar mengajar di sekolah dengan rata-rata presentase sebanyak 100% yang didapat dari hasil uji ahli media 86,36%, hasil uji ahli materi 100%, dan hasil uji pengguna 99,09%. Artinya media pembelajaran ini dinilai sangat layak.

Kata Kunci : *Media Pembelajaran, Keajaiban Dunia, Augmented Reality, Android*

Putra, A. P. 2019. *Building Learning Media of 7 Wonders of the World Based on Augmented Reality for Grade VI of Social Science Class. A final paper. Information Technology Education Department. Faculty of Humanities, Education & Tourism. University of Technology Yogyakarta. Adviser: Tri Widodo, M.Kom*

ABSTRACT

The background of this study is the lack of education distribution in Indonesia, as it can be seen from the lack of infrastructure used in the learning process. Facilities and infrastructure are merely found in certain sectors such as urban areas, while rural areas and minority community have not received the same rights.

The use of learning media is considered to be very helpful in delivering material to students and it can be used as a dynamic teaching material, thus, it can assist students to understand materials given due to the lack of infrastructure provided. Augmented Reality is one of the technological developments which can be applied in creating learning media in the Android operating system by utilizing markers as readers of 3-dimensional objects in the form of 7 wonders of the world. The use of Augmented Reality can make objects more visible. Consequently, it can increase student motivation in learning.

The method applied in creating this media is the Systems Development Life Cycle method which consists of: 1) analysis, 2) design, 3) testing, 4) implementation and 5) maintenance. Testing on creating learning media applications for 7 wonders of the world is conducted by using black box testing and testing to media experts, material experts, and users. The results of testing learning media of the 7 wonders of the world show that the media developed by the researcher can help teaching and learning process at school with an average percentage of 100% obtained from the test results of 86.36% from media expert test, 100% from material expert test, and 99.09% from user test. It means that this learning media is considered very feasible.

Key words: *Learning media, wonders of the world, augmented reality, android*