

ABSTRAK

PENGEMBANGAN MEDIA BANTU PEMBELAJARAN BERBASIS *AUGMENTED REALITY* UNTUK MATA PELAJARAN GEOGRAFI BERBASIS ANDROID MENGUNAKAN METODE ADDIE

Oleh

Pandy Affan Daffar

19102154

Pada era globalisasi saat ini, pendidikan memiliki peranan penting. Melalui pendidikan yang baik akan terbentuk generasi penerus bangsa yang berwawasan dan berbudi luhur untuk kemajuan bagi bangsa. Pentingnya pendidikan bagi kemajuan bangsa Indonesia dapat dilihat, dengan terus adanya peningkatan setandar mutu agar sesuai zaman, dibuktikan dengan adanya kurikulum pembelajaran baru “Kurikulum Merdeka”. Berdasarkan hasil wawancara didapat beberapa permasalahan yang dialami guru. Permasalahan pertama, berupa fakta tentang adanya penurunan minat belajar siswa. Permasalahn berikutnya berupa kurang optimalnya pengembangan media pembelajaran baru yang dapat mendukung pelaksanaan metode pembelajaran yang interaktif dan kolaboratif. Penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik dapat menyebabkan kurangnya perhatian, keikutsertaan, dan usaha siswa selama proses pembelajaran yang meyebabkan minat belajar siswa rendah. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran geografi dengan menggunakan teknologi *augmented reality* berbasis android. Pengembangan media pembelajaran menggunakan metode ADDIE. Hasil dari penelitian ini berupa aplikasi media pembelajaran untuk mendukung proses pembelajaran mata pelajaran geografi mengenai materi litosfer pada siswa SMA N 1 SOKARAJA. Berdasarkan hasil pengujian *black box testing* dan *performance efficiency* menunjukan aplikasi media bantu pembelajaran yang dikembangkan memiliki fungsionalitas yang berjalan sesuai dengan apa yang diharapkan dan memiliki waktu respons kemunculan objek 3D yang masuk katagori cepat. Pengujian dengan uji *gain* yang dilakukan kepada 36 anak siswa SMA N 1 SOKARAJA kelas x-4 menghasilkan nilai *n-gain score* 0,63 dimana nilai skor *n-gain* tersebut masuk ke dalam kategori sedang. Untuk tingkat prosentase efektifitas *n-gain* yang di dapatkan yaitu 63,29% dan masuk ke dalam kategori cukup efektif.

Kata kunci: ADDIE, *Black-Box Testing*, Media Pembelajaran, Uji *Gain*