**SKRIPSI**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS AR *(AUGMENTEDREALITY)* PADA MATA KULIAH PERANGKAT KERAS PRODI PTIK UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR**

*Diajukan untuk memenuhi persyaratan guna memperoleh*

*Gelar Sarjana Pendidikan pada Fakultas Teknik*

*Universitas Negeri Makassar*

**NURFAHMI SAHARUDDIN**

**1229040068**

**PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER**

**JURUSAN PENDIDIKAN TEKNIK ELEKTRO**

**FAKULTAS TEKNIK**

**UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR**

**2016**

**ABSTRAK**

**Nurfahmi Saharuddin, 2016.** pengembangan media pembelajaran berbasis AR (*Augmented Reality*) pada mata kuliah perangkat keras prodi PTIK universitas Negeri Makassar” Makassar: Skripsi. Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, Jurusan Pendidikan Teknik Elektro, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Makassar. 2016. Pembimbing: Yunus Tjandi dan Hasrul Bakri.

Penelitian ini merupakan penelitian R&D (*Research and Development*) media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* pada mata kuliah perangkat keras prodi PTIK UNM.. Metode Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development*) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk. Produk yang dihasilkan dapat beraneka ragam, Penelitian dan Pengembangan atau *Research and Development* (R&D) adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru, atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggung jawabkan.

 Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui cara merancang AR sebagai media pembelajaran dan mengetahui persepsi mahasiswa terhadap media pembelajaran, penelitian ini dilaksanakan dengan uji coba kelompok kecil sebanyak 12 orang dan uji coba kelompok besar sebanyak 20 orang. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket yang disebarkan ke responden untuk mengetahui persepsi mahasiswa terhadap Media Pembelajaran Berbasis AR (*augmented reality).* Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah teknik analisis deskriptif.. Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif menunjukkan bahwa persepsi mahasiswa terhadap media pembelajaran berbasis *AR* berada pada kategori sangat baik, baik, cukup baik, tidak baik,dan sangat tidak baik. Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh ahli media bahwa media ini layak digunakan sebagai media pembelajaran pada mata kuliah perangkat keras*.*

Kata Kunci : Media pembelajaran, Perangkat keras, *Augmented reality.*

DAFTAR PUSTAKA

[1][1][2][3][4][5][6][7][8]

[1] W. Alannasir, “Pengaruh penggunaan media animasi dalam pembelajaran IPS terhadap motivasi belajar siswa kelas iv sd negeri mannuruki,” *J. Educ. Sci. Technol.*, vol. 2, no. 2, pp. 81–90, 2016.

[2] H. Bakri, “Desain Media Pembelajaran Animasi Berbasis Adobe Flash CS3 Pada Mata Kuliah Instalasi Listrik 2,” *J. Medtek*, vol. 3, no. 2, pp. 3–4, 2011.

[3] A. Salam, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash CS4 Professional Pada Materi Pokok Sistem Koloid.” Universitas Negeri Makassar, 2014.

[4] Z. Zulhaji, “PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TIK PADA PROSES PEMBELAJARAN DI PERGURUAN TINGGI,” in *Seminar Nasional Temu Alumni Fakultas Teknik UNM Tahun 2010*, 2010.

[5] D. Firdaus and D. A. Rahmawati, “Perbedaan Hasil Belajar Materi Ekosistem melalui Penerapan Media MindManager dan Media Powerpoint pada Siswa Kelas X SMA Negeri 9 Marusu Kabupaten Maros,” *bionature*, vol. 14, no. 2, 2013.

[6] A. M. Yusuf, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Adobe Flash untuk Mata Kuliah Fisika Modern Materi Radiasi Benda Hitam,” *J. Sains dan Pendidik. Fis.*, vol. 11, no. 1, 2015.

[7] A. Fitriani, M. Danial, and M. Wijaya, “Pengaruh Penggunaan Media Animasi pada Model Discovery Learning terhadap Hasil Belajar Kimia Peserta Didik Kelas X MIA SMAN 1 Bungoro (Studi pada Materi Pokok Ikatan Kimia),” *CHEMICA*, vol. 15, no. 2, pp. 114–122, 2014.

[8] E. Damayanti, S. R. Yunus, and S. Sudarto, “Pengembangan Media Visual Flash Card pada Materi Interaksi Makhluk Hidup dengan Lingkungannya,” *Sainsmat*, vol. 5, no. 2, 2016.