

ABSTRAK

IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN MATA PELAJARAN BIOLOGI BERBASIS AUGMENTED REALITY (STUDI KASUS: SMA RA KARTINI PALEMBANG)

(Dimas Rian Algifari 2025: 113 Halaman)

Seiring dengan kemajuan teknologi, metode pembelajaran mengalami berbagai inovasi guna meningkatkan efektivitas dalam penyampaian materi. Salah satu inovasi tersebut adalah *Augmented Reality*. Penggunaan *Augmented Reality* dapat mendukung berbagai tindakan, cara representasi dan berbagai cara melibatkan siswa dalam proses mengajar. Hal tersebut dapat mendukung untuk mengatasi masalah yang ada di SMA RA Kartini Palembang seperti metode pembelajaran yang sekedar ceramah, merangkum dan menjawab soal-soal saja yang mengakibatkan pada kurangnya ketertarikan siswa terhadap materi pembelajaran yang disampaikan seperti pada mata pelajaran biologi sehingga fokus siswa mudah teralih dengan hal lain. Untuk itu, penerapan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* bisa menjadi cara untuk memperluas metode pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif yang memungkinkan siswa untuk berinteraksi langsung dengan menggunakan objek biologi 3 dimensi seperti memutar dan melihat objek lebih dekat. Materi struktur sel hewan dan tumbuhan dipilih karena sesuai dengan pengaplikasian *Augmented Reality*. Penelitian ini menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) dan pengumpulan data yang digunakan berupa kuesioner dengan Skala Likert untuk mengukur tanggapan siswa terhadap media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* yang dibuat. Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas XI SMA RA Kartini Palembang. Tak hanya itu, kuesioner yang berbeda juga akan diberikan untuk mengetahui tanggapan dari ahli materi dan ahli media terhadap media pembelajaran yang telah dibuat. Berdasarkan hasil kuesioner yang telah diberikan, tanggapan dari ahli materi mendapatkan nilai 82%, ahli media menghasilkan persentase nilai 86,43%, serta tanggapan dari siswa menghasilkan persentase hasil 83,57%. Berdasarkan hal tersebut, maka media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* masuk dalam kategori “Sangat Baik” sehingga dapat dikatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran yang efektif dan masih memiliki ruang untuk terus dikembangkan.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, *Augmented Reality*, Biologi, MDLC.

ABSTRACT

IMPLEMENTATION OF AUGMENTED REALITY-BASED BIOLOGY

SUBJECT LEARNING MEDIA

(CASE STUDY: SMA RA KARTINI PALEMBANG)

(Dimas Rian Algifari 2025: 113 Pages)

Along with technological advances, learning methods experience various innovations to increase effectiveness in delivering material. One of these innovations is Augmented Reality. The use of Augmented Reality can support various actions, ways of representation and various ways of involving students in the teaching process. This can support to overcome the problems that exist in SMA RA Kartini Palembang such as learning methods that are just lectures, summarizing and answering questions that result in a lack of student interest in learning materials delivered such as in biology subjects so that student focus is easily distracted by other things. For this reason, the application of Augmented Reality-based learning media can be a way to expand more interesting and interactive learning methods that allow students to interact directly by using 3-dimensional biological objects such as rotating and looking at objects more closely. The material of animal and plant cell structures was chosen because it is in accordance with the application of Augmented Reality. This study uses the Multimedia Development Life Cycle (MDLC) method and data collection used in the form of a questionnaire with a Likert Scale to measure student responses to Augmented Reality-based learning media created. The subjects in this study were RA Kartini Palembang SMA XI class students. Not only that, different questionnaires will also be given to find out the responses of material experts and media experts to the learning media that has been made. Based on the results of the questionnaire that has been given, responses from material experts get a value of 82%, media experts produce a percentage value of 86,43%, and responses from students produce a percentage of 83.57%. Based on this, the Augmented Reality-based learning media falls into the "Very Good" category so that it can be said to be feasible to use as an effective learning media and still has room to continue to be developed.

Keywords: *Learning Media, Augmented Reality, Biology, MDLC*