ABSTRAK

Penelitian ini berjudul "Pengembangan Media *Augmeted Reality* Untuk Mata Pelajaran Biologi Pada Pokok Bahasan Sel" (Studi Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Metode Penelitian *Design and Development*). Tujuan umum penelitian ini adalah untuk mengetahui pengembangan media *Augmented Reality* untuk matapelajaran Biologi pada pokok bahasan Sel. Adapun tujuan khusus dalam penelitian ini adalah: 1) Mendeskripsikan desain *Augmented Reality* dengan Tema Biologi di kelas VIII. 2) Mengetahui model produk *Augmented Reality*. 3) Mengetahui respon pengguna terhadap *Augmented Reality*. Metode penelitian yang digunakan adalah *Design and Development*. Instrumen yang digunakan untuk memperoleh data penelitian adalah angket penggunaan media dengan rincian 10 butir pertanyaan. Sampel yang digunakan berjumlah 6 siswa. Kesimpulan umum yang diperoleh dari penelitian ini adalah media *Augmented Reality* pada matapelajaran Pendidikan Biologi telah berhasil diuji tingkat validitasnya untuk digunakan sebagai sumber belajar. Dimana dari ujicoba tersebut pengembang telah mempunyai data yang mendukung bahwa produk yang dikembangkan tersebut memiliki tingkat validitas, kelayakan, dan daya tarik untuk digunakan dalam pembelajaran. Hal tersebut menunjukan bahwa media *Augmented Reality* yang dikembangkan telah memenuhi kebutuhan guru dalam mempermudah penyampaian pesan dalam melaksanakan proses pembelajaran, dan telah memenuhi kebutuhan peserta didik yang beragam dalam mempelajari materi pelajaran Pendidikan Biologi. Saran penggunaan media *Augmented Reality* agar optimal adalah ketersediaan teknologi pendukung berupa perangkat komputer dan kamera (*webcamp*) dengan spesifikasi yang baik. Pengembangan pembelajaran berbasis *Augmented Reality* masih bisa dikembangkan lagi dan bukan hanya bisa dipakai untuk siswa Sekolah Menengah Pertama saja, tetapi bisa untuk jenjang sekolah lain yang memenuhi kapasitas untuk melakukan pembelajaran berbasis *Augmented Reality*.

Kata Kunci: *Augmented Reality*, Media Pembelajaran

ABSTRACT

This study entitled "Media Development Augmeted Reality Lesson For Life On Topic Cells" (Learning Media Development Study Method Using Research Design and Development). The general objective of this study was to determine the media development of Augmented Reality for biology lesson on the subject of the Cell. The specific objectives of this research are: 1) Describe the design of Augmented Reality with themes of Biology in class VIII. 2) Know the product model Augmented Reality. 3) Knowing the user response to the Augmented Reality. The method used is the Design and Development. The instrument used to obtain research data is a questionnaire with the media usage details 10 of the questions. The sample was 6 students. The general conclusion derived from this study is the media Augmented Reality on the course from Biology Education has successfully tested the validity level to be used as a learning resource. Where from these trials developers already have data to support that the developed product has validity, feasibility, and appeal for use in learning. It shows that the media Augmented Reality developed meet the needs of teachers in facilitating the delivery of messages in implementing the learning process, and has been meeting the needs of diverse learners in learning the subject matter of Biology Education. Augmented Reality media usage suggestions for optimum results is the availability of assistive technologies such as computers and cameras (webcamp) with good specifications. Development of Augmented Reality-based learning can still be developed further and not only can be used for junior high school students, but could be for other school levels that meet the capacity to perform Augmented Reality-based learning.

Keywords: Augmented Reality, Media Education