

ABSTRAK

Aisyah. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality* untuk *Blended Learning* pada Materi Pokok Rangkaian Listrik Searah di SMA Negeri 2 Lubuk Pakam

Perkembangan teknologi telah mengubah berbagai lanskap kehidupan menjadi semakin canggih dan berinovasi khususnya di bidang pendidikan. Teknologi *Augmented Reality* untuk *Blended Learning* telah mengubah pembelajaran yang konvensional menjadi lebih modern, aktif, efektif, dan meningkatkan motivasi peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk menguji validitas, kepraktisan, keefektifan dan interaksi media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* untuk *Blended Learning* sebagai media yang dikembangkan dengan desain ADDIE (Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi). Metode penelitian adalah penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D). Populasi penelitian adalah semua siswa sekolah menengah. Subjek penelitian ini adalah subjek validitas dan subjek implementasi media pembelajaran. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, dan kuesioner, sedangkan teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Analisis media *Augmented Reality* untuk *Blended Learning* pada kategori sangat valid dengan rata-rata 89,32%, sangat praktis dengan rata-rata 87,53%, sangat efektif dengan rata-rata 85,95% dan interaksi media pembelajaran terhadap hasil belajar pada kategori tuntas dengan rata-rata 83,56% serta N-Gain pada kategori tinggi yaitu 0,75. Berdasarkan hasil analisis data, media pembelajaran ini dapat digunakan untuk proses pembelajaran.

Kata kunci : Media Pembelajaran, *Augmented Reality*, *Blended Learning*



ABSTRACT

Aisyah. Development of Learning Media Based on Augmented Reality for Blended Learning on Material of Direct Current Circuit at Senior High School 2 Lubuk Pakam

The development of technology has changed the various landscape of life to become increasingly sophisticated and innovative, especially in the field of education. Augmented Reality technology for Blended Learning has transformed conventional learning into a more modern, active, effective, and increased student motivation. This study aims to test the validity, practicality, effectiveness and interaction of learning media based on Augmented Reality for Blended Learning as a medium developed with ADDIE design (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). The research method is research and development or Research and Development (R&D). The study population was all high school students. The subject of this research is the subject of validity and the subject of implementation of learning media. Data collection techniques in this study were observation, interviews, and questionnaires, while the data analysis techniques used in this study were quantitative and descriptive qualitative. Analysis of Augmented Reality media for Blended Learning in the category of very valid with an average of 89.32%, very practical with an average of 87.53%, very effective with an average of 85.95% and the interaction of learning media on learning outcomes in the category completed with an average of 83.56% and N-Gain in the high category that is 0.75. Based on the results of data analysis, this learning media can be used for the learning process.

Keywords: Learning Media, Augmented Reality, Blended Learning

