

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
AUGMENTED REALITY PADA MATA PELAJARAN TIK
DI MTSN 11 PESISIR SELATAN**

SKRIPSI

*“Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan Strata Satu (S1)”*

Oleh :

SRI PUTRI AFRILIA WATI

NPM. 1910013231023



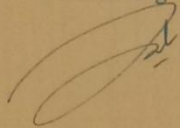
**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BUNG HATTA PADANG
2025**

PENGESAHAN PEMBIMBING

Nama : Sri Putri Afrilia Wati
NPM : 1910013231023
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer
Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented
Reality pada Mata Pelajaran TIK di MTsN 11 Pesisir
Selatan

Disetujui Untuk Diujikan Oleh:

Pembimbing



Ade Fitri Rahmadani, S.Pd., M.Pd.T
NIDN. 1016038802

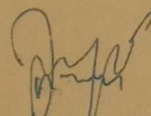
Mengetahui,



Dekan FKIP,

Dr. Yetty Morelent, M. Hum
NIDN. 001006308

Ketua Program Studi



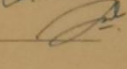
Dr. Karmila Supriyanti, M.Kom
NIDN. 1028048201

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Telah Dilaksanakan Ujian Skripsi pada Hari Selasa Tanggal Sembilan
Bulan September Tahun Dua Ribu Dua Puluh Lima bagi :

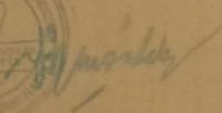
Nama : Sri Putri Afrilia Wati
NPM : 1910013231023
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer
Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented
Reality pada Mata Pelajaran TIK di MTsN 11 Pesisir
Selatan

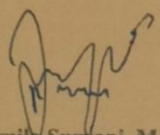
Tim Penguji:

No	Nama	Jabatan	Tanda Tangan
1	Dr. Karmila Suryani, M.Kom	(Ketua)	1. 
2	Rini Widyastuti S.Kom., M.Kom	(Anggota)	2. 
3	Ade Fitri Rahmadani, S.Pd., M.Pd.T	(Anggota)	3. 

Dinyatakan "Lulus" Ujian Tanggal 09 September 2025

Mengetahui:


Dekan FKIP,

Dr. Yetty Morelent, M. Hum
NIDN. 001006308

Ketua Program Studi

Dr. Karmila Suryani, M.Kom
NIDN. 1028048201

ABSTRAK

Sri Putri Afrilia Wati, 2025. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality* Pada Mata Pelajaran TIK di MTsN 11 Pesisir Selatan”.

Penelitian ini dilatarbelakangi karena terdapatnya proses pembelajaran pada mata pelajaran TIK di MTsN 11 Pesisir Selatan masih menggunakan media pembelajaran konvensional, seperti buku cetak dan papan tulis, yang bersifat monoton dan kurang bervariasi. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* pada mata Pelajaran TIK yang valid dan praktis. Media pembelajaran TIK dapat meningkatkan efektivitas dan kualitas pembelajaran di kelas dengan media yang dikembangkan berupa aplikasi Android yang memvisualisasikan perangkat komputer secara nyata dan interaktif. Jenis penelitian adalah penelitian pengembangan *Research and Development* (R&D). Media pembelajaran ini divalidasi oleh 2 validator ahli media dan ahli materi. Hasil penilaian validitas media oleh ahli media dengan persentase 80% (Valid), dan hasil penilaian validitas materi oleh ahli materi dengan persentase 88% (Sangat Valid). Hasil uji praktikalitas media pembelajaran yang di uji cobakan kepada siswa kelas VII satu dengan jumlah 25 orang siswa memperoleh persentase 95% (Sangat Valid). Jadi dapat disimpulkan hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* pada mata Pelajaran TIK di MTsN 11 Pesisir Selatan sangat valid dan praktis.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, *Augmented Reality*, TIK

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur penulis ucapkan pada kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, nikmat dan karunia-nya sehingga dapat menyelesaikan Skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality* pada Mata Pelajaran TIK di MTsN 11 Pesisir Selatan”.

Terselesaikannya Skripsi ini tak luput dari bantuan dan dukungan dari berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada yang terhormat:

1. Ibu Ade Fitri Rahmadani, S.Pd., M.Pd.T yang terbaik selaku dosen pembimbing yang telah memberikan pengarahan, masukan dan berbagi pengalaman sehingga skripsi ini dapat selesai dengan baik.
2. Ibu Dr. Karmila Suryani, M.Kom selaku Ketua Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer sekaligus menjadi penguji 1 yang telah memberikan masukan sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.
3. Ibu Rini Widyastuti, S.Kom, M.Kom selaku penguji 2 yang telah memberikan masukan sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.
4. Bapak/Ibu dosen dan staf pengajar Prodi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer juga seluruh Bapak/Ibu dosen di Universitas Bung Hatta, atas ilmu yang diberikan selama penulis menjalankan perkuliahan.
5. Ayah (Taprison), Ibu (Desmawarni, S.Pd.I), Kakak pertama (Jumatul Rahma Dilla, S.Ak), Kakak kedua (Dwi Vinna Oktari Desta, S.Kom) yang

tercinta serta keluarga besar yang selalu mendoakan, memotivasi dan mendukung baik dari moril maupun materil.

6. Bapak/Ibu Guru beserta siswa dari MTsN 11 Pesisir Selatan yang telah membantu baik waktu, tenaga, pikiran dalam proses penelitian sehingga penelitian dapat terlaksana dengan baik.
7. Keluarga besar Program Studi PTIK khususnya teman-teman seperjuangan yang telah memberikan semangat dan dukungan.

Akhir kata peneliti ucapkan terima kasih kepada semua pihak semoga bantuan yang telah diberikan menjadi catatan amal dan mendapatkan balasan pahala dari Allah SWT yang sebesar-besarnya. Semoga skripsi ini bermanfaat untuk pembaca.

Padang, 24 Juni 2025

Peneliti

Sri Putri Afrilia Wati

NPM. 1910013231023

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Batasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Pengembangan	5
F. Manfaat Pengembangan.....	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA	Error! Bookmark not defined.
A. Kajian Pustaka.....	Error! Bookmark not defined.
1. Media Pembelajaran.....	Error! Bookmark not defined.
2. Manfaat media pembelajaran	Error! Bookmark not defined.
3. Fungsi Media Pembelajaran.....	Error! Bookmark not defined.

4. Bentuk Media Pembelajaran	Error! Bookmark not defined.
5. Augmented Reality.....	Error! Bookmark not defined.
6. TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi)	Error! Bookmark not defined.
B. Penelitian Relevan.....	Error! Bookmark not defined.
C. Kerangka Berpikir.....	Error! Bookmark not defined.
BAB III METODE PENELITIAN	Error! Bookmark not defined.
A. Model Pengembangan.....	Error! Bookmark not defined.
B. Prosedur Pengembangan	Error! Bookmark not defined.
C. Uji Coba Produk.....	Error! Bookmark not defined.
D. Teknik Analisis Data	Error! Bookmark not defined.
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	Error! Bookmark not defined.
A. Hasil Penelitian	Error! Bookmark not defined.
1. Analisa Kebutuhan	Error! Bookmark not defined.
2. Hasil Desain Produk.....	Error! Bookmark not defined.
B. Hasil Analisa Data.....	Error! Bookmark not defined.
1. Hasil Analisa Data Validasi	Error! Bookmark not defined.
2. Hasil Analisis Validitas Item dan Reliabilitas Angket Praktikalitas	Error! Bookmark not defined.
3. Hasil Analisis Data Uji Reliabilitas.....	Error! Bookmark not defined.

4. Hasil Analisis Praktikalitas.....	Error! Bookmark not defined.
C. Pembahasan.....	Error! Bookmark not defined.
1. Hasil Validitas Media Pembelajaran Oleh ahli.....	Error! Bookmark not defined.
2. Hasil Praktikalitas Media Pembelajaran Oleh Siswa.....	Error! Bookmark not defined.
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	Error! Bookmark not defined.
A. Kesimpulan	Error! Bookmark not defined.
B. Saran.....	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR PUSTAKA.....	Error! Bookmark not defined.
LAMPIRAN.....	Error! Bookmark not defined.

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Storyboard Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality	Error!
Bookmark not defined.	
Tabel 2. Kisi-Kisi Angket Validitas Ahli Media....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. Kisi-Kisi Angket Validitas Ahli Materi ...	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. Kisi-Kisi Angket Praktikalitas.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 5. Kriteria Nilai Uji Validitas	Error! Bookmark not defined.
Tabel 6. Uji Validitas Item Tes	Error! Bookmark not defined.
Tabel 7. Kategori Reliabilitas.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 8. Kategori Nilai Praktikalitas	Error! Bookmark not defined.
Tabel 9. Hasil Validitas Ahli Media dan Ahli Materi	Error! Bookmark not defined.
defined.	
Tabel 10. Uji Validitas Item Tes	Error! Bookmark not defined.
Tabel 11. Hasil Reliabilitas	48
Tabel 12. Hasil Analisis Praktikalitas Oleh Siswa	49
Tabel 13. Rekapitulasi Hasil Analisis Praktikalitas Oleh Siswa	Error! Bookmark not defined.

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kerangka Berpikir	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2. Langkah-Langkah Pengembangan	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3. Halaman Utama.....	39
Gambar 4. Halaman Menu Utama	Error! Bookmark not defined.
Gambar 5. Halaman Scan Ar.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 6. Halaman Materi.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 7. Halaman Kuis.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 8. Halaman Petunjuk	Error! Bookmark not defined.
Gambar 9. Halaman Profil	Error! Bookmark not defined.
Gambar 10. Persentase Ahli Media dan Materi	Error! Bookmark not defined.
Gambar 11. Persentase Praktikalitas	Error! Bookmark not defined.

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Angket Validasi Ahli Media.....	59
Lampiran 2. Hasil Angket Validasi Ahli Media	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 3. Angket Validasi Ahli Materi	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 4. Hasil Angket Validasi Ahli Materi.....	69
Lampiran 5. Angket Uji Item Tes dan Reliabilitas.	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 6. Hasil Angket Uji Validitas Item Tes dan Reliabilitas	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 7. R-tabel Produk Momen	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 8. Hasil Angket Uji Reliabilitas.....	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 9. Angket Praktikalitas.....	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 10. Hasil Angket Praktikalitas	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 11. Link Produk Media Pembelajaran ...	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 12. Dokumentasi Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 13. Surat Izin Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 14. Surat Sudah Melakukan Penelitian.....	88

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan faktor yang sangat penting untuk perbaikan keterampilan dalam konteks meningkatkan kualitas hidup dan martabat manusia dalam tujuan pembangunan nasional. Pendidikan dapat ditingkatkan oleh lembaga atau instansi salah satu lembaga pendidikan formal adalah sekolah. Dalam proses belajar mengajar di sekolah, peran guru tidak dapat dipisahkan dengan media pendidikan. Media bertindak sebagai mediator dalam proses pengajaran sehingga lebih mudah dipahami dan membantu guru menyampaikan materi. Perkembangan teknologi yang terus berkembang dewasa ini tentu memiliki pengaruh internal dalam berbagai bidang kehidupan khususnya pada bidang pendidikan.

Perkembangan teknologi juga memainkan perannya sendiri dalam pengembangan media belajar. Salah satu bentuk dari keberadaan teknologi ini adalah dengan memanfaatkannya sebagai media pembelajaran yang efektif, kreatif, edukatif dan tidak mengurangi esensi pada materi. Maka dari itu sangat penting memanfaatkan teknologi dalam pengembangan sebuah media pembelajaran. Menurut Damayanti et al.(2021) Media pembelajaran adalah sarana pembelajaran yang menyediakan pengetahuan dan informasi untuk membuat proses belajar mengajar lebih efektif. Perkembangan teknologi memberikan pengaruh pada kemudahan untuk mengakses dan pembuatan media pembelajaran juga lebih mudah. Penerapan teknologi ini

membantu guru mengembangkan metode pembelajaran yang efektif dalam penerapannya, khususnya dalam penyampaian materi dan penyediaan bahan-bahan yang membutuhkan penjelasan proses yang lebih jelas dan realistis (Anakotta et al., 2023).

Dalam era digital saat ini, inovasi dalam metode pembelajaran menjadi semakin penting. Penggunaan teknologi seperti *Augmented Reality* dapat memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik dan efektif. *Augmented Reality* termasuk teknologi yang semakin berkembang pesat. Aplikasi AR sudah banyak digunakan dalam berbagai bidang, termasuk pendidikan. Oleh karena itu, penting untuk menggali potensi AR dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Apalagi pada mata pelajaran TIK dapat menjadi tantangan bagi beberapa siswa. Dikarenakan terdapatnya konsep-konsep yang abstrak atau teknis seringkali sulit dipahami dengan metode pembelajaran konvensional. Maka dari itu penggunaan AR dapat membantu mengatasi hambatan ini dengan memberikan visualisasi yang lebih nyata.

Berdasarkan hasil observasi peneliti bersama guru mata Pelajaran TIK yaitu Bapak Hendri Afrizal, S.Pd yang berlokasi di MTsN 11 Pesisir Selatan ditemukan bahwa media yang digunakan dalam pembelajaran kurang bervariasi dan bersifat monoton seperti mereka masih menggunakan media konvensional berbentuk buku cetak dan papan tulis sehingga menyebabkan kegiatan belajar mengajar membosankan dan peserta didik sulit memahami materi. Apalagi didalam materi yang akan saya angkat

untuk penelitian ini adalah tentang sistem komputer dimana didalam materi ini terdapat pembahasan berbagai macam perangkat komputer. Maka dari itu jika hanya menggunakan media pembelajaran berbentuk buku cetak hanya terdapat gambar dari perangkat komputer tersebut, membuat peserta didik tidak terlalu tertarik untuk memahami materi, dikarenakan di labor komputer sekolah tidak memiliki semua jenis perangkat komputer yang akan dijelaskan kepada peserta didik untuk memperlihatkan dalam bentuk nyata dari perangkat komputer tersebut. Dengan keterbatasan alat atau bahan media ajar itu maka disini peneliti akan membantu membuat sebuah media pembelajaran yang dapat memperlihatkan bentuk *reality* dari perangkat komputer.

Oleh karena itu, penting adanya solusi dari masalah tersebut dalam penelitian ini peneliti memilih mengembangkan media pembelajaran berbasis *augmented reality* yang berbentuk aplikasi yang dapat diakses di *smartphone* android oleh peserta didik maupun guru. Sehingga adanya media pembelajaran ini, dapat membuat minat dalam mempelajari materi ajar lebih bersemangat dan peserta didik dapat mengenali bentuk dari perangkat komputer secara *reality* atau nyata. Menurut (Afifah et al., 2019) *augmented Reality* adalah aplikasi penggabungan dunia nyata dengan dunia maya yang bentuknya dua dimensi juga tiga dimensi diproyeksikan dalam sebuah keadaan nyata. Pengalaman belajar yang menarik dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Keuntungan yang lebih mendasar dari AR yang belum banyak dieksplorasi yaitu cara

menampilkan informasi visual (Santos et al., 2016). Maka dapat disimpulkan *augmented reality* adalah sebuah teknologi yang dapat dimanfaatkan pada media pembelajaran yang memberikan unsur interaktif dan visual yang dapat menjaga minat siswa terhadap materi pelajaran. Dan juga peserta didik dapat melakukan pembelajaran secara mandiri di manapun dan kapan pun.

Berdasarkan uraian dari latar belakang di atas, dengan memanfaatkan *Augmented Reality* pada *smartphone* berbasis *OS Android*, maka peneliti tertarik untuk mengajukan judul penelitian yakni **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality* Pada Mata Pelajaran TIK Di MTsN 11 Pesisir Selatan”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan, peneliti mengidentifikasi beberapa permasalahan yang terdapat yaitu:

1. Belum memanfaatkan teknologi dalam membuat media pembelajaran.
2. Media pembelajaran masih bersifat konvensional dengan menggunakan buku cetak
3. Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran didalam proses belajar.
4. Keterbatasan alat bantu untuk materi ajar.

C. Batasan Masalah

Supaya penelitian lebih terarah dan tepat maka diperlukan batasan masalah dalam penelitian ini. Adapun batasan masalah dalam penelitian yaitu media pembelajaran yang dikembangkan berbasis aplikasi android dan materi yang dikembangkan yaitu tentang sistem komputer.

D. Rumusan Masalah

Merujuk dari batasan masalah yang dipaparkan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana Mengembangkan Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality* Pada Mata Pelajaran TIK Di MTsN 11 Pesisir Selatan Yang Valid dan Praktis?”.

E. Tujuan Pengembangan

Tujuan penelitian ini adalah dapat menghasilkan sebuah media pembelajaran berbasis *augmented reality* pada mata Pelajaran TIK di MTsN 11 Pesisir Selatan yang akan membantu proses belajar yang valid dan praktis.

F. Manfaat Pengembangan

Adapun manfaat pengembangan yang dilakukan oleh peneliti yaitu sebagai berikut:

1. Bagi guru

Sebagai salah satu media pembelajaran untuk mendukung kegiatan belajar mata Pelajaran TIK.

2. Bagi peserta didik

Sebagai sumber belajar dan juga memudahkan peserta didik dalam memahami materi ajar.

3. Bagi penulis

Menambah wawasan peneliti dan pengetahuan dalam mengembangkan Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality* Pada Mata Pelajaran TIK.

4. Bagi peneliti selanjutnya

Bermanfaat sebagai media referensi dan pedoman dalam melakukan pengembangan media pembelajaran selanjutnya.