

INTISARI

Pesatnya perkembangan Teknologi informasi dan Komunikasi saat ini telah mempengaruhi banyak bidang di kehidupan masyarakat, tanpa terkecuali bidang kehidupan yang tak luput dari perkembangan teknologi adalah bidang pendidikan. Dengan pengaruh teknologi ini dapat membuat solusi dalam permasalahan pembelajaran seperti yang terjadi di SMA Negeri 1 Jeruklegi, dimana murid masih memiliki kendala dalam menentukan bentuk, nama, dan fungsi dari Protista menyerupai hewan atau Protozoa. Maka dari itu solusi untuk kendala ini dapat dibuat aplikasi *Augmented Reality* sebagai media pembelajaran Biologi materi Protista pada perangkat *mobile*. Tujuan dari penelitian ini untuk membuat aplikasi *Augmented Reality* sebagai media pembelajaran Biologi materi Protista pada perangkat *Mobile* agar menjadi solusi dalam permasalahan pembelajaran yang di alami para pelajar. Aplikasi ini hanya akan menampilkan empat objek 3D yaitu *Paramecium*, *Flagellata*, *Sporozoa*, dan *Amoeba*. Dalam penelitian ini digunakan metode pengumpulan data dengan studi kasus, wawancara, kuesioner, dan dokumentasi. Untuk metode pengembangan multimedia di lakukan dengan metode MDLC. Hasil dari penelitian ini adalah aplikasi *Augmented Reality* dengan empat objek 3D menggunakan *Marker*. Dari hasil pengujian kuesioner, dimana siswa-siswi menjadi responden dapat ditarik kesimpulan 95,52% merupakan kriteria sangat baik, sehingga aplikasi ini sudah layak diterapkan sebagai media pembelajaran di SMA Negeri 1 Jeruklegi.

Kata kunci: MDLC, *Augmented Reality*, Protozoa, *Marker*, Media Pembelajaran.

ABSTRACT

The rapid development of technology today has increased many fields in society, without exception the field of life that is not spared from technological developments in education. With the influence of this technology can make a solution in learning that occurs in SMA Negeri 1 Jeruklegi, where students still have difficulty in determining the form, name, and function of the Protist changing animals or Protozoa. Therefore the solution to this challenge can be made Augmented Reality application as a learning media for Biology of Protista material on mobile devices. The purpose of this study is to make the Augmented Reality application as a learning media for Biology of Protista material on Mobile devices to be a solution to the complexity of learning experienced by students. This application will only display four 3D objects, namely Paramecium, Flagellata, Sporozoa, and Amoeba. In this research the data collection method is used with case studies, interviews, questionnaires, and documentation. For multimedia development methods, do it with the MDLC method. The results of this study are the Augmented Reality application with four 3D objects using Markers. From the results of testing the questionnaire, where students become respondents it can be concluded that 95.52% is a very good criterion, so that this application has been feasible to be applied as a learning medium for SMA Negeri 1 Jeruklegi.

Keywords: MDLC, Augmented Reality, Protozoa, Markers, Learning Media

