

MINI PROPOSAL TUGAS AKHIR

Program Studi

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan - Universitas Sebelas Maret Surakarta

Identitas Mahasiswa

Nama Mahasiswa : I Keken Kusuma Prihantoro

NIM : K3515029

Nomor Handphone / WA : 087836458686

IPK Terakhir : 3.1

Jumlah SKS Kumulatif : 144

Deskripsi Rencana Tugas Akhir

Judul Rencana Tugas Akhir

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUGMENTED REALITY BERBASIS ANDROID
MATA PELAJARAN KIMIA KELAS X SMK PENDA 3 JATIPURO

Jenis Penelitian

☐

Kualitatif

☐

Kuantitatif

☐

PTK

☒

Research and Development

☐

Lain-Lain

(Sebutkan:)

Latar Belakang

Menurut (Gagne dan Reiser, 1983) media pembelajaran di anggap sebagai alat fisik dimana pesan seseorang akan di presentasikan didalam sebuah media tertentu. dari sini mereka mengungkapkan bahwa media pembelajaran ini adalah sebuah media yang menyalurkan proses pembelajaran. Maka dengan semua alat baik fisik maupun non fisik dapat di jadikan sebagai media pembelajaran (Mulyani Sumantri, 2001:150). Selain itu Latuheru (1988) juga menyebut bahwa media pembelajaran merupakan bahan, alat dan Teknik yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar yang tujuannya agar proses interaksi didalamnya menjadi lebih komunikatif dan efektif. Media pembelajaran tersebut dapat meningkatkan pemahaman pada pembelajaran.

Saat ini, salah satu teknologi terbaru yang digunakan untuk media pembelajaran adalah *Augmented Reality* (AR). Menurut (James R. Valino, 1998) *Augmented Reality* adalah penggabungan antara benda dunia maya yang diproyeksikan pada waktu dunia nyata. Benda dunia maya itu dapat berupa benda 2 dimensi maupun 3 dimensi. Azuma (1997) juga telah mendefinisikan AR sebagai teknologi yang dapat menggabungkan dua dunia (dunia nyata dan dunia maya) yang di proyeksikan pada waktu yang bersamaan (realtime). AR dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Dari beberapa ahli diatas juga dapat diperoleh simpulan, bahwa, AR dapat digunakan sebagai media menyalur informasi, dimana informasi tersebut dapat digabungkan dari 2 dunia, yaitu dengan cara memproyeksikan suatu benda maya, kedalam sebuah alat (media) secara *realtime*.

Sebagai media pembelajara, AR dapat digunakan untuk memproyeksikan suatu benda yang tidak mungkin dilihat oleh mata manusia. Salah satu contohnya dalam pembelajaran kimia. Pada dasarnya pembelajaran kimia terdiri dari hal-hal dasar dari struktur sebuah benda (benda hidup dan mati). Benda yang paling kecil itu tidak lain ada pada pembelajaran kimia dasar, yaitu atom. Untuk memperkenalkan atom kepada siswa, akan kesulitan jika hanya menggunakan media 2 dimensi saja. Karena itu, pembelajaran kimia akan lebih efisien jika memiliki suatu media pembelajaran yang dapat memproyeksikan benda maya, kedalam dunia nyata, yang tidak lain adalah media pembelajaran *Augmented Reality*.

Maka dari itu, berdasarkan latar belakang tersebut, berniat untuk melakukan penelitian yang dibangun dalam sebuah skripsi yang berjudul **"Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality Berbasis Android Mata Pelajaran Kimia Kelas X SMK Penda 3 Jatipuro"**

Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas ada beberapa hal yang melatarbelakangi penelitian ini untuk dilakukan yaitu:

1. Media pembelajaran yang interaktif sangat diminati banyak kalangan.
2. Pengembangan media pembelajaran berbasis *augmented reality* (AR) masih belum banyak di kembangkan, terutama sekolah kelas X.

Tujuan Penelitian

Berdasarkan identifikasi masalah diatas maka dapat diperoleh rumusan masalah, yaitu bagaimana cara mengembangkan media pembelajaran untuk siswa yang berwujud AR (*augmented reality*) pada mata pelajaran kimia kelas X berbasis android? Selain itu bagaimana kelayakan media pembelajaran ini untuk *user*?