

## ABSTRAK

Skripsi yang berjudul “**Pengembangan Poster Variasi Augmented Reality Berbasis Android Meningkatkan Hasil Belajar IPS Kelas VII MTs Thoriqul Huda Jombang**” ini ditulis oleh Nur Alfiyani NIM. 12209183039, pembimbing Dr. Dwi Astuti Wahyu Nurhayati., SS., M.Pd.

**Kata Kunci:** Pengembangan, Poster, *Augmented Reality*

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh era penyambutan generasi emas 2045 guru dituntut lebih kreatif, inovatif dan inspiratif dalam mendesain kegiatan pembelajaran sehingga memerlukan perantara penyampaian materi dari guru ke peserta didik dengan memuat aspek interaktif, menyenangkan, menantang, memotivasi, dan memberikan ruang agar pembelajaran bisa dikatakan baik. Faktor yang mempengaruhi keberhasilan pembelajaran salah satunya ialah pemilihan media yang tepat agar menarik peserta didik untuk semangat belajar, interaktif saat digunakan, dan tidak mengurangi esensi materi yang disampaikan.

Penelitian memiliki rumusan masalah yaitu bagaimana pengembangan dan kelayakan media poster variasi *Augmented Reality* berbasis android meningkatkan hasil belajar IPS materi tumbuhnya gunung berapi kelas VII MTs Thoriqul Huda Jombang? Dengan tujuan mengetahui pengembangan dan mengetahui tingkat kelayakan poster variasi *Augmented Reality* berbasis android meningkatkan hasil belajar IPS materi tumbuhnya gunung berapi kelas VII MTs Thoriqul Huda Jombang.

Penelitian ini sebagai penelitian pengembangan yang menghasilkan produk media poster variasi *Augmented Reality* berbasis android sesuai dengan model Borg and Gall. Penelitian dilakukan di MTs Thoriqul Huda Jombang dengan subjek penelitian siswa kelas VII-A sebagai kelas kontrol dan VII-B sebagai kelas eksperimen. Penelitian yang diambil melalui analisis awal, angket siswa, lembar pengamatan aktivitas siswa, serta nilai *Post-test*. Data yang didapat dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif untuk pengevaluasian poster variasi *Augmented Reality* berbasis android.

Hasil uji validasi memiliki persentase dari ahli media 77%, nilai persentase dari ahli materi memiliki persentase sebesar 92,8% dan dari guru mata pelajaran IPS memiliki persentase sebesar 90,25%. Hasil kepraktisan pada empat indikator yaitu angket siswa dengan rata-rata sebesar 95,5% sehingga poster variasi *Augmented Reality* berbasis android praktis digunakan. Validator menyatakan poster variasi *Augmented Reality* berbasis android bisa digunakan dengan sedikit revisi. Ketuntasan siswa sebesar 94,8% sehingga hasil evaluasi telah masuk kriteria sangat baik. Persentase siswa bertanya adalah 21,75% sehingga dengan demikian poster variasi *Augmented Reality* berbasis android dapat digunakan tanpa revisi dan masuk kategori praktis. Hasil *Post-test* pada kelas VII-A dan Kelas VII-B diketahui *Sig (2-tailed)* = 0,00, karena *Sig (2-tailed)* kurang dari nilai signifikan = 0,05 yaitu  $0,00 < 0,05$  maka  $H_1$  dapat diterima, nilai

rata-rata *Post-test* kelas VII-B eksperimen yang menggunakan poster variasi *Augmented Reality* berbasis android sebesar 88.15 dan rata-rata nilai kelas VII-A kontrol yang tidak menggunakan poster variasi *Augmented Reality* berbasis android sebesar 57.48 sehingga selisih diantaranya ialah 30.67 dengan hal ini dapat disimpulkan adanya perbedaan hasil belajar siswa yang signifikan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen menggunakan poster variasi *Augmented Reality* berbasis android. Dengan hal ini poster variasi *Augmented Reality* berbasis android sebagai media pembelajaran yang efektif digunakan.

## ABSTRACT

The thesis entitled "**Development Poster of Augmented Reality Variations Based on Android Increase Learning Outcomes Social Science Class VII MTs Thoriqul Huda Jombang**" was written by Nur Alfiyani NIM. 12209183039, Advisor, Dr. Dwi Astuti Wahyu Nurhayati., SS., M.Pd.

**Keywords:** *Development, Poster, Augmented Reality*

This research is motivated by the era of welcoming the golden generation 2045 teachers are required to be more creative, innovative and inspiring in designing learning activities so that it requires the intermediary of the delivery of material from teachers to learners by containing interactive aspects, fun, challenging, motivating, and providing space for learning to be said to be good. Factors that affect the success of learning one of them is the selection of the right media to attract learners to the spirit of learning, interactive when used, and does not reduce the essence of the material delivered.

The formulation of the problem in this thesis research is How is the development and feasibility of the media poster variation Augmented Reality based android increase learning outcomes social science material the growth of volcano class VII MTs Thoriqul Huda Jombang? With the aim of knowing the development and knowing the feasibility level of poster variations of Augmented Reality based on android increase outcomes social science learning material growing volcano class VII MTs Thoriqul Huda Jombang.

This research is a development research that produces android-based Augmented Reality variation poster media products according to the Borg and Gall models. The study was conducted at MTs Thoriqul Huda Jombang with study subjects of class VII-A students as a control and VII-B as experimental classes. Research is taken through initial analysis, student questionnaires, student activity observation sheets, as well as Post-test scores. The data obtained was analyzed quantitatively and qualitatively for the evaluation of android-based Augmented Reality variation posters.

Validation test results have a percentage of media experts 77%, percentage scores of material experts have a percentage of 92.8% and from teachers social science subjects have a percentage of 90.25%. Practicality results on four indicators, namely student questionnaires with an average of 95.5% so that android-based Augmented Reality variation posters are practically used. Validators stated that android-based Augmented Reality variation posters can be used with a slight revision. Student completion of 94.8% so that the evaluation results have entered the criteria very well. The percentage of students asking is 21.75% so it can be concluded that android-based Augmented Reality variation posters can be used without revision and fall into the practical category. Post-test results in class VII-A and Class VII-B are known sig (2-tailed) = 0.00, because Sig (2-tailed) less than significant value = 0.05 which is  $0.00 < 0.05$  then H1 is acceptable, the average post-test value class VII-B experiment using android-based Augmented Reality variation posters of 88.15 and the average value of class VII-A control that does not use android-based Augmented Reality variation

posters of 57.48 so that the difference between them is 30.67 with this can be It concluded that there was a significant difference in student learning outcomes between control classes and experimental classes using android-based Augmented Reality variation posters. With this poster variations of Android-based Augmented Reality as an effective learning medium used.

## ملخص

أطروحة بعنوان "تطوير ملصق المعزز الواقع إلى المستند أندرويد زيادة نتائج التعلم العلوم الاجتماعية في الفئة السابعة طريق الهدى جومبانج" كتبها نور ألفياني نيم. 12209183039 المستشار د. دوي استوتي واحيو نورحياتي.

الكلمات المفتاحية: التنمية ، الملصق ، الواقع المعزز

يحفز هذا البحث حقبة الترحيب بالجيل الذهبي لعام 2045 ، حيث يتعين على المعلمين أن يكونوا أكثر إبداعاً وابتكاراً وإلهاماً في تصميم أنشطة التعلم بحيث يحتاجون إلى وسطاء لتوصيل المواد من المعلمين إلى الطلاب عن طريق تحميل تفاعلية ومتعدة وملائمة بالتحدي ، التحفيز وتوفير المساحة بحيث يمكن القول بأن التعلم جيد. من العوامل التي تؤثر على نجاح التعلم اختيار الوسائل المناسبة لجذب الطلاب إلى روح التعلم ، والتفاعلية عند استخدامها ، ولا تقلل من جوهر المادة المقدمة. في عملية التعلم ، تشجع وسائل الإعلام التواصل بين المعلمين والطلاب.

تمثل صياغة المشكلة في البحث في هذه الأطروحة في كيفية تطوير وجدوى وسائل الملصقات المتنوعة القائمة على الواقع المعزز أندرويد زيادة نتائج التعلم تعليمية مادة للدراسات الاجتماعية حول نمو البراكين للفئة السابعة المدرسة المتوسطة الإسلامية طريق الهدى جومبانج؟ بهدف معرفة تطوير وجدوى ملصق تبادل الواقع المعزز المستند إلى أندرويد زيادة نتائج التعلم للمواد التعليمية للدراسات الاجتماعية لنمو براكين الفئة السابعة في المدرسة المتوسطة الإسلامية طريق الهدى جومبانج.

هذا البحث هو بحث التنمية التي تنتج الروبوت القائم على الواقع المعزز الاختلاف ملصق وسائل الإعلام المنتجات وفقاً لنموذج بورغ وغال. أجريت الدراسة في المدرسة المتوسطة الإسلامية طريق الهدى جومبانج مع مواضيع دراسية لطلاب الصف السابع -ء كفالة تحكم و السابع -ب كفصول. يتم إجراء البحوث من خلال التحليل الأولي، واستبيانات الطلاب، وأوراق مراقبة نشاط الطلاب، فضلاً عن درجات ما بعد الاختبار. تم تحليل البيانات التي تم الحصول عليها كميًا ونوعياً لتقييم ملصقات الاختلاف الواقع المعزز المستندة إلى الروبوت.

نتائج اختبار التحقق من صحة لديها نسبة مئوية من خبراء وسائل الإعلام 77٪، وعشرات النسبة المئوية للخبراء المواد لديها نسبة مئوية من 92.8٪ ومن المعلمين تعلم العلوم الاجتماعية المواضيع لديها نسبة مئوية من 90.25٪. نتائج التطبيق العملي على أربعة مؤشرات، وهي استبيانات الطلاب بمتوسط 95.5٪

بحيث يتم استخدام ملصقات الاختلاف الواقع المعزز المستندة إلى الروبوت عملياً. وذكر المصادقون أن الروبوت القائم على ملصقات الاختلاف الواقع المعزز يمكن استخدامها مع مراجعة طفيفة. إكمال الطالب 94.8٪ حيث تكون نتائج التقييم قد دخلت المعايير بشكل جيد جداً. النسبة المئوية للطلاب الذين يسألون هي 21.75٪ حتى يمكن استنتاج أنه يمكن استخدام ملصقات الاختلاف الواقع المعزز المستندة إلى الروبوت دون مراجعة وتدرج في الفئة العملية. نتائج ما بعد الاختبار في الفئة السابعة ألف والفئة السابعة باء معروفة سيج (2 الذيل) = 0.00 ، لأن سيج (2 الذيل) أقل من قيمة كبيرة = 0.05 وهو  $0.00 > 0.05$  ثم 1 ه مقبول ، متوسط قيمة ما بعد الاختبار تجربة الفئة السابعة-ب باستخدام ملصقات الاختلاف الواقع المعزز المستندة إلى الروبوت من 88.15 ومتوسط قيمة الفئة السابعة-ء التحكم الذي لا يستخدم الروبوت القائم على ملصقات الاختلاف الواقع المعزز من 57.48 بحث الفرق بينهما هو 30.67 مع هذا يمكن أن يكون وخلصت إلى أن هناك فرقاً كبيراً في نتائج تعلم الطلاب بين فصول التحكم والفصول التجريبية باستخدام ملصقات الاختلاف الواقع المعزز المستندة إلى الروبوت. مع هذا الملخص الاختلافات من الواقع المعزز القائم على الروبوت كوسيلة تعليمية فعالة المستخدمة.