

ABSTRAK

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *AUGMENTED REALITY* TEKS DESKRIPSI DAN PENGARUHNYA TERHADAP KEMANDIRIAN BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS VII SMP DI LAMPUNG TENGAH

Oleh

SM. Wardatul Fauziah

Masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana pengembangan media pembelajaran *Augmented Reality* teks deskripsi dan apakah penggunaan media pembelajaran tersebut berpengaruh terhadap kemandirian belajar peserta didik kelas VII SMP di Lampung Tengah. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan pengembangan media pembelajaran *Augmented Reality* materi teks deskripsi pada elemen membaca dan memirsa untuk kelas VII SMP/MTs dan menguji ada atau tidaknya pengaruh penggunaan media pembelajaran tersebut terhadap kemandirian belajar peserta didik.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini merupakan penggabungan antara metode penelitian dan pengembangan (*research and development*) dengan metode kuantitatif berbentuk asosiatif. Dalam mengembangkan media pembelajaran *Augmented Reality*, penelitian ini mengadopsi metode penelitian dan pengembangan dari *Borg dan Gall*. Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VII SMP Negeri 3 Terbanggi Besar tahun pelajaran 2023/2024 yang berjumlah 291 peserta didik dengan sampel penelitian sebanyak 75 peserta didik. Penelitian ini menggunakan empat teknik pengumpulan data, yaitu wawancara, observasi, kuesioner, dan tes.

Hasil penelitian pengembangan menunjukkan dua hal. Pertama, media pembelajaran *Augmented Reality* teks deskripsi yang diberi nama *Arteks* dikembangkan dengan konsep *Borg and Gall* dinyatakan layak oleh validator dengan nilai rata-rata persentase 82,11%. Kedua, berdasar pada uji kelayakan media pembelajaran *Augmented Reality* yang dikembangkan, diperoleh nilai rata-rata 90,8 yang termasuk dalam kategori sangat layak; uji efektivitas dengan menggunakan *N-Gain* didapatkan nilai sebesar 0,74 yang termasuk dalam kategori tinggi. Artinya, media pembelajaran *Augmented Reality* ini layak dipergunakan dalam pembelajaran materi teks deskripsi dan telah terbukti efektif meningkatkan kemampuan pemahaman bacaan teks deskripsi peserta didik. Hasil penelitian kuantitatif asosiatif yang diuji secara statistik menggunakan aplikasi *SmartPLS 4* menunjukkan tiga hal. Pertama, kegunaan yang dirasakan ketika menggunakan

media pembelajaran *Augmented Reality* teks deskripsi berpengaruh terhadap keputusan mengadopsi media pembelajaran yang terlihat dari perolehan nilai t statistik $3,920 > 1,96$ dan *p value* $0,000 < 0,05$ dengan nilai koefisien jalur kegunaan yang dirasakan terhadap adopsi bertanda positif (0,359). Kedua, kesenangan yang dirasakan ketika menggunakan media pembelajaran *Augmented Reality* teks deskripsi berpengaruh terhadap keputusan mengadopsi media pembelajaran yang terlihat dari perolehan nilai t statistik $5,181 > 1,96$ dan *p value* $0,000 < 0,05$ dengan nilai koefisien jalur variabel kesenangan terhadap adopsi bertanda positif (0,478). Ketiga, adopsi media pembelajaran *Augmented Reality* teks deskripsi berpengaruh terhadap kemandirian belajar peserta didik yang terlihat dari perolehan nilai t statistik $13,998 > 1,96$ dan *p value* $0,000 < 0,05$ dengan nilai koefisien jalur adopsi *Augmented Reality* terhadap kemandirian belajar bertanda positif (0,754). Artinya, semakin tinggi tingkat adopsi *Augmented Reality*, kemandirian belajar peserta didik pada materi teks deskripsi juga semakin meningkat.

Kata kunci: media pembelajaran, *augmented reality*, teks deskripsi, kemandirian belajar

ABSTRACT

DEVELOPMENT OF AUGMENTED REALITY LEARNING MEDIA FOR DESCRIPTION TEXT AND ITS EFFECT ON SELF-DIRECT LEARNING OF GRADE VII SMP STUDENTS IN CENTRAL LAMPUNG

By

SM. Wardatul Fauziah

The problem in this study is how the development of learning media Augmented Reality text description and whether the use of learning media affects the self-direct learning of students in grade VII junior high school in Central Lampung. This study aims to build augmented reality learning media development of description text material on reading and viewing elements for grade VII SMP / MTs and test whether or not the use of learning media affects students' self-direct learning.

The method used in this study combines research and development methods (research and development) with quantitative methods in the form of associative. This study adopted Borg and Gall's research and development method to develop augmented reality learning media. The population in this study were seventh-grade students of SMP Negeri 3 Terbanggi Besar in the 2023/2024 academic year, totaling 291 students with a research sample of 75 students. This study used four data collection techniques: interviews, observations, questionnaires, and tests.

The results of the development research showed two things. First, the Augmented Reality learning media of description text named Arteksi, developed with the concept of Borg and Gall, is declared feasible by validators with an average percentage value of 82.11%. Second, based on the feasibility test of Augmented Reality learning media developed obtained an average value of 90.8, which is included in the very feasible category; the effectiveness test using N-Gain obtained a value of 0.74, which is included in the high category. It means that Augmented Reality learning media is feasible to use in learning description text material and has proven effective in improving students' reading comprehension skills. The results of associative quantitative research tested statistically using the SmartPLS 4 application show three things. First, the perceived usefulness when using learning media Augmented Reality text description affects the decision to adopt learning media as seen from the acquisition of a statistical t-value of $3.920 > 1.96$ and p-value of $0.000 < 0.05$ with the path coefficient value of perceived usefulness to adoption is positive (0.359). Second, the pleasure felt when using the Augmented Reality learning media text description affects the decision to adopt learning media, as seen

from the acquisition of a statistical t-value of $5.181 > 1.96$ and a p-value of $0.000 < 0.05$ with a positive path coefficient value of the pleasure variable on adoption (0.478). Third, the adoption of learning media Augmented Reality text description affects the self-direct learning of students seen from the acquisition of a statistical t value of $13.998 > 1.96$ and p value $0.000 < 0.05$ with the path coefficient value of Augmented Reality adoption on self-direct learning is positive (0.754). That is the higher the level of adoption of Augmented Reality, the more students' self-directed learning of description text material increases.

Keywords: learning media, augmented reality, description text, learning self-direct learning