

**PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS
AUGMENTED REALITY DENGAN ANIMASI 3D DAN SUARA
PADA MATERI REPORT TEXT MATA PELAJARAN
BAHASA INGGRIS**

SKEMA SCIENTIST

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi S1 Informatika



disusun oleh

Ardy Muhammad Johan Shah
18.11.1936

Kepada

FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2024

**PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS
AUGMENTED REALITY DENGAN ANIMASI 3D DAN SUARA
PADA MATERI REPORT TEXT MATA PELAJARAN
BAHASA INGGRIS**

SKEMA SCIENTIST

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi S1 Informatika



disusun oleh

**Ardy Muhammad Johan Shah
18.11.1936**

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2024**

HALAMAN PERSETUJUAN

SKEMA SCIENTIST

**PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS AUGMENTED
REALITY DENGAN ANIMASI 3D DAN SUARA PADA MATERI
REPORT TEXT MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS**

yang disusun dan diajukan oleh

Ardy Muhammad Johan Shah

18.11.1936

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 16 Oktober 2024

Dosen Pembimbing,



Ferian Fauzi Abdulloh, M.Kom
NIK. 190302276

HALAMAN PENGESAHAN

SKEMA SCIENTIST

PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS AUGMENTED REALITY DENGAN ANIMASI 3D DAN SUARA PADA MATERI REPORT TEXT MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS

yang disusun dan diajukan oleh

Ardy Muhammad Johan Shah

18.11.1936

Telah dipertahankan di depan Dewan Pengaji
pada tanggal 16 Oktober 2024

Nama Pengaji

Bayu Setiaji, M.Kom
NIK. 190302216

Susunan Dewan Pengaji

Arifivanto Hadinegoro, S.Kom, MT
NIK. 190302289

Tanda Tangan

Ferian Fauzi Abdulloh, M.Kom
NIK. 190302276



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 16 Oktober 2024

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom., Ph.D.
NIK. 190302096

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

**Nama mahasiswa : Ardy Muhammad Johan Shah
NIM : 18.11.1936**

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS AUGMENTED REALITY DENGAN ANIMASI 3D DAN SUARA PADA MATERI REPORT TEXT MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS

Dosen Pembimbing : Ferian Fauzi Abdulloh, M.Kom

1. Karya tulis ini adalah benar-benar ASLI dan BELUM PERNAH diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas AMIKOM Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan dan penelitian SAYA sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Dosen Pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini.
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab SAYA, bukan tanggung jawab Universitas AMIKOM Yogyakarta.
5. Pernyataan ini SAYA buat dengan sesungguhnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka SAYA bersedia menerima SANKSI AKADEMIK dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Yogyakarta, 16 Oktober 2024

Yang Menyatakan,



Ardy Muhammad Johan Shah

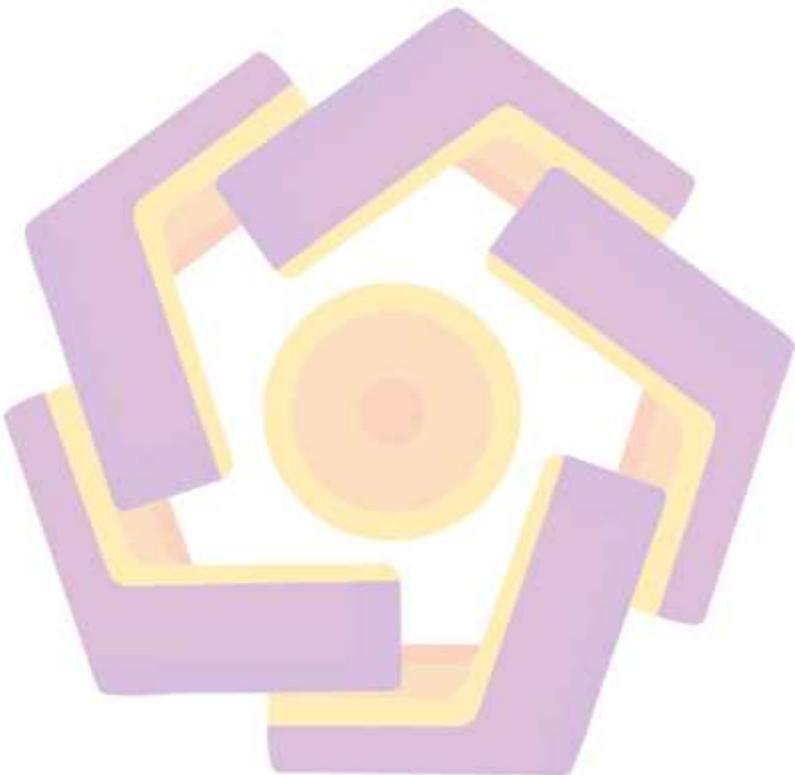
KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga skripsi yang berjudul "Pengembangan Media Interaktif Berbasis Augmented Reality dengan Animasi 3D dan Suara Pada Materi Report Text Pelajaran Bahasa Inggris" dapat terselesaikan dengan waktu dan kesempatan yang baik. Penyusunan skripsi ini telah melalui prosesnya dengan segala usaha dan potensi yang dilakukan dalam rangka penyempurnaan skripsi ini. Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini tidak dapat terselesaikan tanpa adanya dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati, mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Bapak Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom., Ph.D selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Ibu Windha Mega Pradnya D, M.Kom selaku Kepala Program Studi Informatika Universitas Amikom Yogyakarta.
4. Bapak Ferian Fauzi Abdullah, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu, pikiran dan tenaga untuk membimbing kepada penulis dalam menyusun skripsi.
5. Bapak dan Ibu Dosen Informatika Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan ilmu selama kuliah.
6. Orang tua, Ibu Ernawati dan Kakak saya Mega Ayu Wulandari yang telah memberikan kasih sayang, moril, materil dan pengorbanan yang tulus demi bisa mengenyam pendidikan tinggi, disertai doa dan dukungan. Terimakasih yang tak terhingga sehingga dapat menyelesaikan pendidikan S1 dengan baik.
7. Bapak Drs. Siswanto, M.Pd selaku Kepala Sekolah SMP Negeri 15 Yogyakarta.
8. Untuk Aurelia Anggelina Ester Jesica yang telah memberikan dukungan dalam penyusunan skripsi ini.
9. Terimakasih pada teman-teman informatika Angkatan 2018 yang menjadi partner belajar selama kuliah.
10. semua pihak yang telah berkontribusi dalam proses penyusunan skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu-persatu, terimakasih telah membantu dalam proses menyelesaikan pendidikan S1 ini.
11. Terakhir, untuk diri saya sendiri Ardy Muhammad Johan Shah terimakasih telah bertanggung jawab dalam mengerjakan dan menyelesaikan skripsi ini meskipun tidak tepat pada waktunya, terimakasih sudah berusaha dengan keras dan berjuang sejauh ini, mampu mengatur waktu, tenaga, pikiran, suka dan duka pada diri ini dan terimakasih sudah bertahan sampai hari ini.

Dalam penulisan ini, penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Dengan kerendahan hati, penulis memohon maaf atas keterbatasan dan kekurangan yang ada serta berharap adanya kritik dan saran yang membangun. Semoga penelitian ini dapat bermanfaat dan menambah wawasan.

Yogyakarta, 10 Mei 2024
Penulis



DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
ABSTRAK	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 LATAR BELAKANG	1
1.2 RUMUSAN MASALAH	1
1.3 TUJUAN	2
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	3
2.1 AUGMENTED REALITY	3
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	4
3.1 Jenis dan Desain Penelitian	4
3.2 Subjek atau Objek Penelitian	4
3.3 Lokasi dan Waktu Penelitian	4
3.4 Instrumen Penelitian	4
3.5 Prosedur Pengumpulan Data	5
3.6 Teknik Analisis Data	5
3.7 Tahapan Pengembangan Media	5
3.8 Populasi dan Sampel	5
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	6
BAB V KESIMPULAN	14
5.1 KESIMPULAN	14
5.2 SARAN	14
DAFTAR PUSTAKA	20

ABSTRAK

Perkembangan teknologi yang pesat telah menggeser proses pembelajaran menjadi lebih interaktif. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah augmented reality, yang mampu meningkatkan motivasi dan prestasi siswa, khususnya dalam mata pelajaran Bahasa Inggris. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media interaktif berbasis augmented reality dengan animasi 3D dan suara pada mata pelajaran Bahasa Inggris. Penelitian ini merupakan penelitian Research and Development (R&D) dengan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC). Tahapan MDLC meliputi konsep, desain, pengumpulan material, perakitan, pengujian, dan distribusi. Melalui tahapan MDLC, penelitian ini berhasil menciptakan media interaktif berbasis augmented reality dengan animasi 3D dan suara untuk materi *report text* dalam mata pelajaran Bahasa Inggris. Media pembelajaran ini telah diuji kelayakannya oleh ahli media (mean = 3,44) dan ahli konten (mean = 3,62) dengan hasil yang sangat baik. Berdasarkan uji coba kelompok kecil terhadap 33 siswa, media pembelajaran ini termasuk dalam kategori sangat layak (mean = 3,76). Temuan ini menyediakan media pembelajaran interaktif berbasis *augmented reality* yang dapat digunakan oleh guru Bahasa Inggris untuk mendukung proses pembelajaran.

Kata Kunci :

Augmented Reality, Mata Pelajaran Bahasa Inggris, Media Interaktif



ABSTRACT

The rapid technology development shifts the learning process to more interactive. One of learning media could be used is augmented reality which increases student motivation and achievement especially in english subject. The aim of this study is developing interactive media based on augmented reality with 3D animation and sound in English language subjects. This is Research and Development (RnD) study with the Multimedia Development Life Cycle (MDLC) method. The MDLC stages consist of concept, design, material collection, assembly, testing, and distribution. Through the MDLC stages, this research successfully created interactive media with 3D animation and sound based on augmented reality in English Language subject report text material. This learning media has been tested for feasibility by media experts (mean=3.44) and content experts (mean=3.62) with highly favorable results. Based on small group trials with 33 students, this learning media falls into the category of highly feasible category (mean=3.76). The finding provides interactive media learning based on Augmented Reality which can be used by English teachers to support the learning process.

Keywords :

Interactive Media, Augmented Reality, English Language Subject

