**Junianto, R. 2023.** “*Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Videografi Kelas XI (Studi kasus: SMK N 1 Godean)*”. Tugas Akhir. Yogyakarta: Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi Universitas Teknologi Yogyakarta. Pembimbing: Dwi Ratnawati, S.Pd., M.Pd.

# ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* yang dapat menjadi media pembelajaran baik guru terlebih siswa dalam pembelajaran atau mengenal kamera dan video shot. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah model penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (RND)sebagai metode yang digunakan untuk seluruh tahapan dalam penelitian dan model ADDIE *(analysis, design, development)* sebagai model pada saat perancangan sistem. Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran berbasis aplikasi mobile Android. Hasil uji kelayakan yang dilakukan terhadap ahli media pada aspek tampilan mendapatkan persentase kelayakan sebesar 94%, aspek isi sebesar 91%, dan aspek navigasi sebesar 97%, aspek visual sebesar 83%. Berdasarkan persentase dari keempat aspek tersebut maka diperoleh skor total sebesar 93%. dengan kategori **Sangat Layak**. Hasil uji kelayakan yang dilakukan terhadap ahli materi pada aspek kualitas materi mendapatkan persentase kelayakan sebesar 77%. Dari hasil uji kelayakan pada satu aspek tersebut mendapatkan skor total sebesar 77%. dengan kategori **Layak**. Hasil uji kelayakan yang dilakukan terhadap siswa pada aspek desain media mendapatkan skor kelayakan sebesar 75,27 %, pada aspek pengoperasian media mendapatkan skor kelayakan 76,92 % dan pada aspek kebermanfaatan materi mendapatkan skor kelayakan sebesar 76,92 %. Dari hasil pengujian tiap aspek, maka didapatkan skor total sebesar 75,96 %. dengan kategori **Layak**. Berdasarkan hasil pengujian yang dilakukan maka media pembelajaran AR videografi **Layak** digunakan sebagai media pembelajaran di kelas XI DKV di SMK N 1 Godean.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Videografi, Augmneted Reality, Android

**Junianto, R. 2023.**“*Development of Interactive Learning Media for Class XI Videography Subject (Case study: SMK N 1 Godean)*”. Thesis. Yogyakarta: Information Technology Education Study Program, University of Technology Yogyakarta. Advisor: Dwi Ratnawati, S.Pd., M.Pd.

# ABSTRACT

This study aims to develop and determine the feasibility level of media-based learning *Augmented Reality* which can be a learning medium for both teachers and students in learning or getting to know cameras and video shots. The method used in this study is the research and development model or *Research and Development* (RND)as the method used for all stages in the ADDIE research and model *(analysis, design, development)* as a model at the time of system design. The resulting product is an Android mobile application-based learning media. The results of the due diligence conducted on media experts on the display aspect obtained a feasibility percentage of 94%, content aspect 91%, and navigation aspect 97%, visual aspect 83%. Based on the percentage of the four aspects, a total score of 93% is obtained. by category **Very Worth it**. The results of the due diligence conducted on material experts on the quality aspect of the material obtained a feasibility percentage of 77%. From the results of the feasibility test on one aspect, a total score of 77% was obtained. by category **Worth it**. The results of the feasibility test conducted on students in the aspect of media design obtained a feasibility score of 75.27%, in the operational aspect of the media a feasibility score of 76.92% and in the usability aspect of the material a feasibility score of 76.92%. From the results of testing each aspect, a total score of 75.96% was obtained. by category **Worth it**. Based on the results of the tests carried out, the AR videography learning media **Worth it** used as a learning medium in class XI DKV at SMK N 1 Godean.

Keywords: Learning Media, Videography, Augmented Reality, Android