**Hidayat, M. H. 2023**. *“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Augmented Reality pada Elemen Tata Kamera Dasar Kelas X Kompetensi Keahlian Desain Komunikasi Visual**(Studi kasus: SMK Ma’arif 1 Yogyakarta)”.* Tugas Akhir. Yogyakarta: Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi Universitas Teknologi Yogyakarta. Pembimbing: Soraya Fatmawati S.Pd., M.Pd

# ABSTRAK

Kurangnya jam pembelajaran membuat siswa kesulitan untuk memahami materi dengan baik. Banyaknya materi yang harus dipelajari dengan waktu yang sedikit membuat siswa kesusahan untuk mencapai capaian pembelajaran yang ditetapkan. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran interaktif AR tata kamera dasar kelas X jurusan Desain Komunikasi Visual di SMK Ma’arif 1 Yogyakarta. Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan (R&D) dengan metode pengembangan media yang digunakan yaitu ADDIE (*analysis, design, development*) sedangkan tahapan *implementation, dan evaluation* tidak digunakan karena penelitian ini hanya sampai pada tahap uji kelayakan. 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 85%, aspek isi sebesar 87.5%, dan aspek navigasi sebesar 100%. Berdasarkan persentase dari ketiga aspek tersebut maka diperoleh skor total sebesar 85,86% dengan kategori **Sangat Layak**. Hasil uji kelayakan yang dilakukan terhadap ahli materi pada aspek kualitas materi mendapatkan persentase kelayakan sebesar 89,58, skor total 89,58 dengan kategori **Sangat Layak**. Hasil uji kelayakan yang dilakukan terhadap siswa pada aspek desain media mendapatkan skor kelayakan sebesar 77,17 %, pada aspek pengoperasian media mendapatkan skor kelayakan 79,80 % dan pada aspek kebermanfaatan materi mendapatkan skor kelayakan sebesar 77,56 %. Dari hasil pengujian tiap aspek, maka didapatkan skor total sebesar 77,56 % dengan kategori **Sangat Layak**. Berdasarkan hasil pengujian yang dilakukan maka media pembelajaran AR tata kamera dasar **Sangat Layak** digunakan sebagai media pembelajaran di kelas X jurusan Desain Komunkasi Visual di SMK Ma’arif 1 Yogyakarta

**Kata Kunci**: Media Pembelajaran Interaktif, Augmented Reality, Tata Kamera Dasar, Android

**Hidayat, M.H. 2023**. *"Development of Augmented Reality-Based Interactive Learning Media on Basic Camera Elements for Class X Visual Communication Design Expertise Competency (Case study: SMK Ma'arif 1 Yogyakarta)".*Thesis. Yogyakarta: Information Technology Education Study Program, University of Technology Yogyakarta.

Advisor: Soraya Fatmawati S.Pd., M.Pd.

# ABSTRACT

*Lack of learning hours makes it difficult for students to understand the material properly. The amount of material that must be studied with little time makes it difficult for students to achieve the specified learning outcomes. This study aims to develop and determine the feasibility of basic camera AR interactive learning media for class X majoring in Visual Communication Design at SMK Ma'arif 1 Yogyakarta. This research is a type of research and development (R&D) with the media development method used, namely ADDIE (analysis, design, development) while the stages of implementation and evaluation are not used because this research only reaches the feasibility test stage. The resulting product is an Android mobile application-based learning media. The results of the due diligence conducted on media experts on the appearance aspect obtained a feasibility percentage of 85%, content aspect of 87.5%, and navigation aspect of 100%. Based on the percentage of these three aspects, a total score of 85.86% is obtained in the Very Eligible category. The results of the due diligence conducted on material experts on the quality aspect of the material obtained a feasibility percentage of 89.58, a total score of 89.58 in the Very Eligible category. The results of the feasibility test conducted on students in the aspect of media design obtained a feasibility score of 77.17%, in the operational aspect of the media a feasibility score of 79.80% and in the usability aspect of the material a feasibility score of 77.56%. From the results of testing each aspect, a total score of 77.56% was obtained with the Very Eligible category. Based on the results of the tests carried out, the basic camera AR learning media is very suitable to be used as a learning medium in class X majoring in Visual Communication Design at SMK Ma'arif 1 Yogyakarta*

**Keywords**: *Interactive Learning Media, Augmented Reality, Basic Camera System, Android*