# Enggartyas.T.B. 2023. *“Pengembangan Media Pembelajaran Desain Prototipe Produk Barang & Jasa Berbasis Augmented Reality Mata Pelajaran Produk Kreatif Dan Kewirausahaan”*

# (Studi Kasus : SMK N 1 Godean) Tugas Akhir. Yogykarta : Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi.

Pembimbing : Vivianti S.Pd., M.Pd

**ABSTRAK**

Penelitian ini dilatar belakangi oleh pembelajaran di kelas yang kurang efektif dikarenakan siswa masih merasa bosan ketika guru menyampaikan sebuah materi karena media pembelajaran yang digunakan oleh guru kurang interaktif. Maka dari itu guru memerlukan sebuah inovasi dalam pembelajaran berupa media pembelajaran interaktif yang dapat memunculkan objek gambar 3D sehingga membuat siswa merasa tertarik untuk belajar. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan berbasis (AR) kelas XI di SMK Negeri 1 Godean dan dapat mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran interaktif. Penelitian ini menggunakan tahapan *metode Research and Development (R&D)* dan model pengembangan ADDIE. Media pembelajaran interaktif telah melalui pengujian *alpha testing* dan *beta testing*. *Alpha testing* yaitu pengujian kelayakan oleh ahli media dan ahli materi sedangkan *beta testing* dilakukan terhadap pengguna media yaitu siswa kelas XI Multimedia di SMK N 1 Godean. Hasil pengujian ahli media pada aspek tampilan dengan skor 87%, aspek pemrograman dengan skor 83%, aspek navigasi dengan skor 88% dan aspek visual dengan skor 95%. Nilai total dari keempat aspek adalah 89% sehingga media dalam kategori **Sangat Layak**. Hasil pengujian ahli materi pada aspek kualitas materi dengan skor 89%, sehingga diperoleh nilai total 89% sehingga media dalam kategori **Sangat Layak**. Hasil pengujian terhadap siswa pada aspek desain media dengan skor 85%, aspek pengoperasian media dengan skor 90%, aspek kebermanfaatan materi dengan skor 89%. Nilai total dari ketiga aspek adalah 86% sehingga media dalam kategori **Sangat Layak**. Hasil akhir dari penelitian ini adalah adanya media pembelajaran berbasis Augmented Reality (AR) yang sudah layak digunakan bagi seorang guru dalam mengajar di XI di SMK Negeri 1 Godean.

*Kata Kunci : Tugas Akhir, Media Pembelajaran, AR dan Unity*

# Enggartyas. T.B. 2023. *"Development of Augmented Reality-Based Augmented Reality Product Prototype Design Learning Media for Creative Products and Entrepreneurship Subjects"*

# (Case Study: SMK N 1 Godean) Final Project. Yogyakarta: Information Technology Education Study Program

Advisor : Vivianti S.Pd., M.Pd

**ABSTRACT**

This research is motivated by less effective classroom learning because students still feel bored when the teacher delivers a material because the learning media used by the teacher is less interactive. Therefore the teacher needs an innovation in learning in the form of interactive learning media that can bring up 3D image objects so that students feel interested in learning. This study aims to develop interactive learning media in the subject of Creative Products and Entrepreneurship-based (AR) class XI at SMK Negeri 1 Godean and to determine the appropriateness of interactive learning media. This study uses the stages of the Research and Development (R&D) method and the ADDIE development model. Interactive learning media has gone through alpha testing and beta testing. Alpha testing is a feasibility test by media experts and material experts while beta testing is carried out on media users, namely class XI Multimedia students at SMK N 1 Godean. The media expert test results on the display aspect with a score of 87%, the programming aspect with a score of 83%, the navigation aspect with a score of 88% and the visual aspect with a score of 95%. The total value of the four aspects is 89% so that the media is in the Very Eligible category. The results of the material expert test on the aspect of material quality with a score of 89%, so that a total score of 89% is obtained so that the media is in the Very Eligible category. The results of testing on students on aspects of media design with a score of 85%, aspects of media operation with a score of 90%, aspects of material usefulness with a score of 89%. The total value of the three aspects is 86% so that the media is in the Very Eligible category. The final result of this study is the existence of learning media based on Augmented Reality (AR) which is appropriate for a teacher to teach in XI at SMK Negeri 1 Godean.

*Keywords: Final Project, Learning Media, AR and Unity*