**Novan Nurkhakim, 2022.**“*PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS AUGMENTED REALITY MATA PELAJARAN BROADCASTING UNTUK SMK KELAS X* (Studi Kasus: SMK Ma’arif 1 Yogyakarta)”.Tugas Akhir. Yogyakarta: Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi Universitas Teknologi Yogyakarta Informasi. Pembimbing: Oktavia Hardiyantari S.Pd., M.Pd.

# ABSTRAK

Perkembangan multimedia pembelajaran saat ini sudah banyak menggunakan teknologi. Teknologi merupakan sebuah alat yang pada intinya gunanya untuk mempermudah dalam memenuhi kebutuhannya masing masing. Dengan adanya multimedia pembelajaran interaktif berbasis *Augmented Reality* bertujuan untuk mengembangkan multimedia interaktif, mengetahui tingkat kelayakan dan efektivitas multimedia pembelajaran interaktif pada mata pelajaran broadcasting untuk smk kelas X di SMK Ma’arif 1 Yogyakarta. Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan (R&D) yaitu melakukan sebuah penelitian sekaligus menghasilkan sebuah produk. Model pengembangan sistem yang digunakan yaitu ADDIE (analysis, design, development, implementation, dan evaluation). Produk yang dihasilkan berupa multimedia pembelajaran berbasis *Augmented Reality*. Hasil uji kelayakan dari ahli media memperoleh nilai total sebesar 78.75%. Kemudian nilai total tersebut dikonversi berdasarkan tabel kelayakan dengan kategori “Sangat Layak”. Hasil uji kelayakan yang dilakukan terhadap ahli materi mendapatkan nilai total sebesar 88,88%. Nilai nilai total yang diperoleh dikonversi kedalam kategori kelayakan materi dengan kategori “Sangat Layak”. Hasil uji kelayakan yang dilakukan terhadap siswa maka didapatkan nilai total sebesar 79%. Hasil dari nilai total yang diperoleh kemudian dikonversi kedalam tabel kelayakan, sehingga mendapatkan kategori "Sangat Layak”. Sedangkan dari segi efektivitas media, mendapat nilai rata-rata N-Gain Score 66% atau dalam kategori cukup efektif. Sehingga multimedia pembelajaran yang dikembangkan sangat layak dan cukup efektif digunakan untuk siswa SMK kelas X sebagai alat bantu pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar siswa di SMK Ma’arif 1 Yogyakarta.

Kata kunci: Multimedia Pembelajaran, Interaktif, Augmented Reality, Broadcasting, Evektifitas

**Novan Nurkhakim, 2022.** *"DEVELOPMENT OF INTERACTIVE LEARNING MULTIMEDIA BASED ON AUGMENTED REALITY BROADCASTING LESSONS FOR CLASS X VOCATIONAL SCHOOLS (Case Study: SMK Ma'arif 1 Yogyakarta)". Thesis. Yogyakarta: Information Technology Education Study Program, University of Technology Yogyakarta. Advisor: Oktavia Hardiyantari S.Pd., M.Pd.*

***ABSTRACT***

*The development of multimedia learning currently uses a lot of technology. Technology is a tool that is essentially used to make it easier to meet individual needs. With the existence of interactive learning multimedia based on Augmented Reality, the aim is to develop interactive multimedia, to determine the level of feasibility and effectiveness of interactive learning multimedia in broadcasting subjects for class X vocational students at SMK Ma'arif 1 Yogyakarta. This research is a type of research and development (R&D) by conducting research while producing a product. The system development model used is ADDIE (analysis, design, development, implementation and evaluation). The resulting product is Augmented Reality-based learning multimedia. The results of the feasibility test from media experts obtained a total score of 78.75%. Then the total value is converted based on the eligibility table into the "Very Eligible" category. The results of the feasibility test carried out on material experts obtained a total score of 88.88%. The total value obtained is converted into the material feasibility category with the "Very Eligible" category. The results of the feasibility test carried out on students resulted in a total score of 79%. The results of the total score obtained are then converted into a feasibility table, so that it gets the "Very Eligible" category. Meanwhile, in terms of media effectiveness, it gets an average N-Gain Score of 66% or in the quite effective category. Thus, the developed learning multimedia is very feasible and quite effective for class X vocational students as a learning aid in improving student learning outcomes at SMK Ma'arif 1 Yogyakarta.*

*Keywords: Learning Multimedia, Interactive, Augmented Reality, Broadcasting, Effectiveness*