

Rahman, A. W. 2021. “*Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Augmented Reality Mata Pelajaran Desain Grafis Percetakan Kelas XI (Studi Kasus: SMK Ma’arif 1 Yogyakarta)*”. Tugas Akhir. Yogyakarta: Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi Universitas Teknologi Yogyakarta. Pembimbing: Vivianti, S.Pd., M.Pd.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran desain grafis percetakan kelas XI di SMK Ma’arif 1 Yogyakarta program keahlian multimedia serta menguji kelayakan media. Peneliti menggunakan metode penelitian *Research and Development (R&D)* dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Langkah pengembangan media pembelajaran ini terdiri dari proses *analysis* (analisis), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi). Media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran desain grafis percetakan ini dikembangkan untuk platform Android dengan menggunakan teknologi Augmented Reality. Media ini dikembangkan dengan menggunakan perangkat lunak *Unity 3D* dan *Vuforia SDK*. Berdasarkan hasil dari pengujian ahli media, ahli materi dan responden, media pembelajaran yang dikembangkan dapat dikategorikan “layak” untuk digunakan. Penilaian dari ahli media yang meliputi aspek tampilan media, audio visual, navigasi dan kemudahan mendapatkan nilai akhir kelayakan sebesar 75% dan dapat di kategorikan “layak” digunakan. Hasil uji ahli materi yang meliputi aspek isi materi dan aspek pembelajaran mendapatkan nilai akhir kelayakan media sebesar 88,24% dan dapat dikategorikan “sangat layak” untuk digunakan. Hasil uji media kepada responden yang meliputi aspek isi materi, aspek kemudahan dan aspek manfaat mendapatkan nilai akhir kelayakan media sebesar 82,86% dan dapat dikategorikan “sangat layak” untuk digunakan sebagai alat bantu pembelajaran.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Interaktif, Augmented Reality, Desain Grafis Percetakan.

Rahman, A. W. 2021. "*Development of Interactive Reality Learning Media for Class XI Class Graphic Design Subject (Case Study: SMK Ma'arif 1 Yogyakarta)*". Thesis. Yogyakarta: Information Technology Education Study Program Yogyakarta University of Technology. Advisor: Vivianti, S.Pd., M.Pd.

ABSTRACT

This study aims to develop interactive learning media in the XI class of graphic printing design subjects at SMK Ma'arif 1 Yogyakarta multimedia expertise program and test the media's feasibility. Researchers used the *Research and Development (R&D)* research method using the ADDIE development model. This learning media development step consists of analysis, design, development, implementation, and evaluation processes. Interactive learning media in print graphic design subjects were developed for the Android platform using Augmented Reality technology. This media was developed using *Unity 3D* software and *Vuforia SDK*. Based on media experts testing results, material experts, and respondents, the learning media developed can be categorized as "*feasible*" to use. Assessment from media experts covering aspects of the media display, audiovisual, navigation, and ease of obtaining the final score of eligibility is 75% and can be categorized as "*suitable*" for use. The material expert test results covering aspects of the content of the material and aspects of learning get the final value of media feasibility of 88.24% and can be categorized as "*very feasible*" to use. The results of media testing to respondents covering aspects of material content, aspects of convenience, and aspects of benefits get the final value of media feasibility of 82.86%. They can be categorized as "*very feasible*" to be used as a learning aid.

Keywords: Interactive Learning Media, Augmented Reality, Printing Graphic Design