

ABSTRAK

Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Augmented Reality pada Mata Pelajaran Pekerjaan Dasar Teknik Mesin di SMK Negeri 1 Batipuh

Oleh: Yavid Jaya Pradana

Mata pelajaran Pekerjaan Dasar Teknik Mesin lebih sulit untuk dipahami karena siswa pada umumnya belum pernah melihat ataupun mengoperasikan mesin bubut yang di pelajari. Seorang guru harus dapat menentukan strategi pengajaran yang sesuai dengan kemampuan siswanya sehingga mudah dipahami. Siswa masih banyak yang memperoleh nilai yang belum memenuhi kriteria ketuntasan minimum (KKM) yaitu 75. Tujuan penelitian ini ialah untuk menghasilkan media pembelajaran yang layak digunakan siswa kelas X jurusan Teknik Pemesinan di SMKN 1 Batipuh pada mata pelajaran Pekerjaan Dasar Teknik Mesin dengan menggunakan media *Augmented Reality*. Metode penelitian ini adalah penelitian R&D (*Research and Development*) dan menggunakan jenis pengembangan *Plomp*. Penelitian ini dilakukan di SMKN 1 Batipuh Pada tahun ajaran Juli – Desember 2020. Subjek penelitian ini adalah 34 orang peserta didik kelas X jurusan Teknik Pemesinan SMKN 1 Batipuh. Hasil validasi ahli media terhadap penggunaan aplikasi *Augmented Reality* pada Mata Pelajaran Pekerjaan Dasar Teknik Mesin menunjukkan nilai pencapaian sebesar 83% yang menunjukkan sudah valid. Hasil validasi ahli materi terhadap penggunaan aplikasi *Augmented Reality* menunjukkan nilai pencapaian sebesar 94% yang menunjukkan sangat valid. Hasil praktikalitas guru terhadap penggunaan aplikasi *Augmented Reality* pada mata pelajaran Pekerjaan Dasar Teknik Mesin diperoleh nilai pencapaian 99% yang menunjukkan bahwa aplikasi *Augmented Reality* sudah sangat praktis. Hasil riset Perancangan aplikasi *Augmented Reality* pada Mata Pelajaran Pekerjaan Dasar Teknik Mesin di SMK Negeri 1 Batipuh dari 34 responden, menunjukkan nilai pencapaian sebesar 88%. dapat disimpulkan bahwa persepsi siswa terhadap penggunaan *Augmented Reality* dalam proses pembelajaran khususnya mata pelajaran Pekerjaan Dasar Teknik Mesin Sangat Efektif untuk digunakan.

Kata Kunci: MEDIA PEMBELAJARAN, AUGMENTED REALITY, PEKERJAAN DASAR TEKNIK MESIN