

## ABSTRAK

Rancang Bangun Media Pembelajaran Pengenalan Kamera dan Lensa pada Materi Ajar Fotografi Menggunakan Teknologi Augmented Reality di SMK N 2 Pariaman.

**Oleh:** Liza Ramadhani

Rancang bangun media pembelajaran fotografi berbasis Augmented Reality ini bertujuan untuk (1) Menghasilkan media pembelajaran Fotografi agar dapat mempermudah mempelajari materi Pengenalan Kamera dan Lensa, (2) Menghasilkan media pembelajaran berbasis Augmented Reality, (3) Menghasilkan Aplikasi media pembelajaran yang dapat dijalankan melalui smartphone dengan platform android. Proses pembelajaran yg baik haruslah memuat aspek interaktif, menyenangkan, menantang, memotivasi & menaruh ruang yg lebih bagi anak didik buat bisa menyebarkan kreativitas & kemandirian, sinkron menggunakan talenta & minat anak didik. Penggunaan alat peraga augmented reality sangat berguna untuk meningkatkan proses pembelajaran dan meningkatkan minat belajar siswa, karena augmented reality itu sendiri bersifat menghibur dan dapat meningkatkan minat belajar dan bermain siswa, serta proyeksi dan partisipasi dalam kehidupan nyata. interaksi. Lima indera siswa. Augmented Reality Learning Tool pada dasarnya adalah sebuah teknologi yang dapat menggabungkan objek virtual 2D atau 3D di lingkungan nyata dan kemudian memproyeksikannya. Lingkungan belajar ini menggabungkan buku teks dengan teknologi augmented reality. Penanda yang disertakan dalam tutorial ditangkap dan diproses oleh kamera perangkat seluler, dan animasi 3D dari jenis kamera dan lensa ditampilkan di layar ponsel secara real time.

Metode yang digunakan pada penelitian ini ialah metode ADDIE, dimana ada lima tahapan dalam model ini yaitu tahap analisis, desain, development, implementasi, evaluasi. Pada penelitian ini metode ADDIE tahapan nya dibatasi sampai tahapan development. Dalam perancangan media pembelajaran fotografi ini pembuatan aplikasi nya menggunakan software unity dan blender, sedangkan untuk manajemen databasenya mnggunakan vuforia.

Hasil akhir penelitian ini berupa media pembelajaran untuk mata pelajaran Desain Grafis Percetakan yang membahas tentang KD 3.11 dan 4.11 yang berkaitan dengan pengenalan jenis-jenis kamera dan lensa dengan menggunakan teknologi Augmented Reality.

**Kata Kunci :** Media Pembelajaran, Fotografi, Teknologi Augmented Reality