

ABSTRAK

Muklis : Pengembangan Media Pembelajaran *Augmented Reality* Berbasis Android Pada Mata Kuliah Teknologi Pemesinan

Kegiatan pembelajaran dapat berlangsung secara lancar apabila diiringi dengan ketersediaan media pembelajaran yang tepat. Pembelajaran pada mata kuliah Teknologi Pemesinan memerlukan kegiatan praktik secara langsung, contohnya dalam memahami penggunaan mesin bubut. Situasi pandemi Covid-19 yang melanda Indonesia mendesak perguruan tinggi agar mampu melangsungkan perkuliahan melalui kegiatan daring. Hal ini menyebabkan mahasiswa mengalami kesulitan dalam memahami penggunaan mesin bubut. Penelitian ini bertujuan untuk mewujudkan media pembelajaran bagi mahasiswa jurusan Teknik Mesin angkatan 2021 pada mata kuliah Teknologi Pemesinan melalui pemanfaatan media interaktif *Augmented Reality*.

Metode penelitian yang digunakan ialah *Research and Development* dengan jenis pengembangan *Plomp*. Penelitian dilangsungkan di Jurusan Teknik Mesin FT-UNP. Penelitian dilakukan pada semester Januari-Juni 2022. Subyek penelitian adalah 45 orang mahasiswa jurusan DIII Teknik Mesin angkatan 2021.

Berdasarkan pengujian validasi oleh ahli materi terhadap pengembangan aplikasi *Augmented Reality* pada mata kuliah Teknologi Pemesinan memperoleh nilai sebesar 90,2% yang berarti sangat valid. Pengujian validasi oleh ahli media menghasilkan penilaian sebesar 92,8% yang berarti sangat valid. Pengujian validasi oleh ahli bahasa menghasilkan penilaian sebesar 82,5% yang berarti sangat valid. Pengujian praktikalitas yang dilakukan oleh dosen terhadap pengembangan aplikasi