



**UNIVERSITAS NEGERI PADANG**

*"Alam Takambang Jadi Guru"*

SKRIPSI - MESI.61.8301

**PERSEPSI SISWA TERHADAP PENGGUNAAN *AUGMENTED REALITY* DALAM MATA PELAJARAN PEKERJAAN DASAR TEKNIK MESIN DI JURUSAN TEKNIK MESIN SMK NEGERI 1 SUMATERA BARAT**

Lucky Satria  
NIM 16067019

Dosen Pembimbing  
Primawati, S.Si., M.Si.

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK MESIN  
Departemen Teknik Mesin  
Fakultas Teknik  
Padang  
2023

## PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul : Persepsi Siswa terhadap Penggunaan *Augmented Reality*  
dalam Mata Pelajaran Pekerjaan Dasar Teknik Mesin di  
Jurusan Teknik Mesin SMK Negeri 1 Sumatera Barat

Nama : Lucky Satria

NIM/TM : 16067019 / 2016

Program Studi : Pendidikan Teknik Mesin

Jurusan : Teknik Mesin

Fakultas : Teknik

Padang, 25 Agustus 2023

Disetujui Oleh:

Koordinator Program Studi  
Pendidikan Teknik Mesin

  
Drs. Puryantono, M.Pd.  
NIP. 19050804 198603 1 002

Dosen Pembimbing

  
Primawati, S.Si., M.Si.  
NIP. 19860306 201212 2 001

## PENGESAHAN SKRIPSI

*Dinyatakan lulus setelah mempertahankan skripsi di depan tim penguji  
Program Studi Pendidikan Teknik Mesin, Departemen Teknik Mesin,  
Fakultas Teknik, Universitas Negeri Padang.*

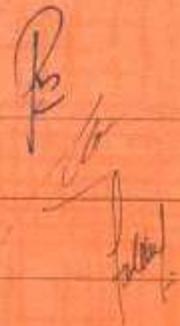
Judul : Persepsi Siswa terhadap Penggunaan Augmented  
Reality dalam Mata Pelajaran Pekerjaan Dasar Teknik  
Mesin di Jurusan Teknik Mesin SMK Negeri 1 Sumatera  
Barat  
Nama : Lucky Satria  
NIM/TM : 16067019 / 2016  
Program Studi : Pendidikan Teknik Mesin  
Jurusan : Teknik Mesin  
Fakultas : Teknik

Padang, 21 Agustus 2023

Tim Penguji

Nama

1. Ketua : Primawati, S.Si., M.Si
2. Anggota : Drs. Purwantono, M.Pd
3. Anggota : Febri Prasetya, S.Pd., M.Pd.T.



#### PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Karya tulisan saya, tesis dengan judul "Persepsi Siswa terhadap Penggunaan *Augmented Reality* dalam Mata Pelajaran Pekerjaan Dasar Teknik Mesin di Jurusan Teknik Mesin SMS Negeri 1 Sumatera Barat" adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas Negeri Padang, maupun di Perguruan Tinggi Lainnya.
2. Karya tulis ini murni gagasan, penilaian, dan rumusan saya sendiri, tanpa bantuan tidak sah dari pihak lain, kecuali arahan dari tim pembimbing dan penguji.
3. Di dalam karya tulis ini tidak terdapat hasil karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali dikutip secara tertulis dengan jelas dan dicantumkan pada daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila ada dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran pernyataan ini maka saya bersedia menerima sanksi akademik, berupa pencabutan gelar yang telah saya peroleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

25 Agustus 2023  
saya menyatakan,  
  
067019

## ABSTRAK

**Lucky Satria, 2023. Persepsi Siswa Terhadap Penggunaan Augmented Reality Dalam Mata Pelajaran Pekerjaan Dasar Teknik Mesin Di Jurusan Teknik Mesin Smk Negeri 1 Sumatera Barat.**

Penguasaan ilmu pengetahuan oleh siswa terbatas karena metode mengajar guru biasanya ceramah. Cara ini membuat siswa kurang berminat mengikuti proses pembelajaran. Tujuan utama penelitian ini adalah untuk melihat sejauh mana penerapan media pembelajaran Augmented Reality (AR) dalam pembelajaran dapat memengaruhi persepsi siswa terhadap pembelajaran dan pemahaman konsep teknis.

Metode penelitian yang digunakan adalah total sampling dengan pendekatan studi kasus. Data dikumpulkan melalui observasi kelas, wawancara dengan siswa, serta analisis konten dari respons siswa terhadap penggunaan AR sebagai media pembelajaran. Data yang terkumpul dianalisis secara tematik untuk mengidentifikasi pola persepsi siswa terkait manfaat, kendala, dan tanggapan emosional terhadap penggunaan AR. Hasil penelitian dari 35 siswa menunjukkan bahwa penggunaan AR dalam mata pelajaran Pekerjaan Dasar Teknik Mesin mendapat tanggapan positif dari para siswa dengan skor pencapaian sebesar 92.5%. Siswa melaporkan bahwa penggunaan AR meningkatkan minat dan keterlibatan dalam pembelajaran, serta membantu mereka memahami konsep teknis dengan lebih baik. Namun, beberapa kendala seperti keterbatasan perangkat dan pelatihan awal dalam penggunaan teknologi tersebut juga diidentifikasi.

Penelitian ini menggarisbawahi pentingnya integrasi teknologi AR dalam pendidikan teknik mesin di tingkat SMK. Temuan ini memberikan pandangan tentang dampak penggunaan AR dalam pembelajaran praktis dan teknis, serta memberikan dasar bagi pengembangan strategi pembelajaran yang lebih interaktif dan inovatif. Secara keseluruhan, penelitian ini menyediakan wawasan yang berharga tentang persepsi siswa terhadap penggunaan Augmented Reality dalam konteks pendidikan teknik mesin. Implikasi dari temuan ini dapat membantu para pendidik dan pengembang kurikulum untuk merancang pengalaman pembelajaran yang lebih menarik dan efektif dalam mempersiapkan siswa untuk tantangan teknis di masa depan.

**Kata kunci:** Persepsi, Siswa, Penggunaan, *Augmented Reality*, Pekerjaan Dasar Teknik Mesin

## KATA PENGANTAR



*Assalamualaikum Wr. Wb.*

Alhamdulillah segala puji hanya bagi Allah SWT yang senantiasa memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis mampu menyelesaikan proposal ini dalam rangka memenuhi syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Fakultas Teknik Departemen Teknik Mesin Prodi Pendidikan Teknik Mesin Universitas Negeri Padang. Dalam menyelesaikan proposal ini, penulis banyak menerima bantuan dan bimbingan yang sangat berharga dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada:

1. Bapak Drs. Purwantono, M.Pd. selaku Ketua Departemen Teknik Mesin Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang dan Dosen Penguji yang telah banyak meluangkan waktu dan dengan sabar membimbing penulis dalam menyelesaikan proposal ini.
2. Bapak Hendri Nurdin, M.T selaku Sekretaris Departemen Teknik Mesin Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.
3. Ibu Primawati, S.Si, M.Si selaku Dosen Pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu dan dengan sabar membimbing penulis dalam menyelesaikan proposal ini.
4. Bapak Dr. Arwizet K, ST, MT selaku Dosen Penasehat Akademik.
5. Bapak Febri Prasetya, S.Pd., M.Pd.T selaku Dosen Penguji.

6. Bapak dan ibu dosen di lingkungan Departemen Teknik Mesin yang telah membekali ilmu pengetahuan kepada penulis selama menuntut ilmu di Departemen Teknik Mesin Universitas Negeri Padang.
7. Kedua orang tua penulis yang selalu mendoakan dan memberikan dukungan moril, materil serta kasih sayang yang tak ternilai harganya.
8. Rekan-rekan mahasiswa seperjuangan Departemen Teknik Mesin Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.
9. Semua pihak yang telah membantu dan memberi petunjuk, saran, masukan serta dukungan moral dan motivasi yang tidak dapat disebutkan namanya satu persatu.

Semoga bantuan yang tulus dari berbagai pihak menjadi catatan amal ibadah dari Allah SWT. *Aamiin*. Penulis sadar bahwa masih banyak kekurangan di dalam penulisan proposal, yang disebabkan oleh keterbatasan kemampuan ilmu ataupun teori penelitian yang penulis kuasai. Untuk itu kepada para pembaca kiranya dapat memberikan masukan dan saran-sarannya sehingga proposal ini akan lebih baik dan sempurna.

*Alhamdulillahirobbil 'Alamin*

*Wasalamu 'alaikum Wr. Wb*

Padang, Agustus 2023

**Lucky Satria**  
**NIM.16067019**

## DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI</b> .....	<b>i</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI</b> .....	<b>ii</b>
<b>PERNYATAAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>v</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	6
C. Batasan Masalah .....	6
D. Rumusan Masalah .....	7
E. Tujuan Penelitian .....	7
F. Manfaat Penelitian .....	7
1. Manfaat Teoritis.....	7
2. Manfaat Praktis .....	7
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b>	
A. Kajian Teori .....	9
1. Persepsi .....	9
2. Media Pembelajaran.....	11
3. <i>Augmented Reality (AR)</i> .....	13
4. Mesin Bubut .....	17
B. Penelitian Relevan .....	18
C. Kerangka Konseptual .....	21
D. Pertanyaan Penelitian .....	22
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN</b>	
A. Jenis Penelitian .....	23
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	23

C. Populasi dan Sampel .....	24
1. Populasi .....	24
2. Sampel .....	24
D. Instrumen Penelitian .....	25
1. Pengertian Instrumen .....	25
2. Kisi-Kisi Instrumen Penelitian .....	26
E. Teknik Pengumpulan Data .....	27
1. Kuisisioner .....	27
2. Metode Dokumentasi .....	27
F. Uji Validitas.....	27
G. Teknik Analisis Data .....	28
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Hasil Penelitian .....	30
B. Pembahasan .....	34
<b>BAB V PENUTUP</b>	
A. Kesimpulan .....	36
B. Saran.....	38
<b>DAFTAR RUJUKAN .....</b>	<b>40</b>

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel</b>	<b>Halaman</b>
1. Skor Jawaban Untuk Setiap Pernyataan .....	26
2. Kisi-kisi Instrumen Penelitian .....	26
3. Hasil Validasi Ahli Media dan Ahli Materi Penggunaan Augmented Reality dalam Mata Pelajaran Pekerjaan Dasar Teknik Mesin di SMK Negeri 1 Batipuh. ....	28
4. Pengkategorian Nilai Pencapaian Responden .....	29
5. Data Statistik Penggunaan <i>Augmented Reality</i> dalam Mata Pelajaran Pekerjaan Dasar Teknik Mesin. ....	30
6. Distribusi Frekuensi Penggunaan <i>Augmented Reality</i> dalam Mata Pelajaran Pekerjaan Dasar Teknik Mesin di Jurusan Teknik Pemesinan SMK Negeri 1 Sumatera Barat.....	31

## DAFTAR GAMBAR

Halaman	Halaman
1. Contoh Tampilan pada Augmented Reality .....	16
2. Bagian-Bagian Mesin Bubut. ....	18
3. Kerangka Konseptual .....	22
4. Diagram Batang Variabel Penggunaan <i>Augmented Reality</i> dalam Mata Pelajaran Pekerjaan Dasar Teknik Mesin di Jurusan Teknik Pemesinan SMK Negeri 1 Sumatera Barat .....	32
5. Diagram Lingkaran Variabel Penggunaan <i>Augmented Reality</i> dalam Mata Pelajaran Pekerjaan Dasar Teknik Mesin di Jurusan Teknik Pemesinan SMK Negeri 1 Sumatera Barat .....	33

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Data absen siswa kelas XI dan XII jurusan Teknik Mesin SMK Negeri 1 Sumatera Barat .....	43
2. Tabulasi data angket penelitian penggunaan <i>Augmented Reality</i> .....	44
3. Foto Penelitian .....	63
4. Lembar Konsultasi .....	66

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan merupakan salah satu usaha atau kegiatan yang dilakukan secara sengaja, teratur, dan terencana dengan tujuan untuk mengubah dan mengembangkan perilaku yang sesuai dengan keinginan. Sekolah sebagai salah satu tempat belajar siswa dan proses belajar mengajar merupakan lembaga formal yang diperuntukkan kepada siswa dapat belajar berbagai hal untuk mengembangkan pengetahuan yang sudah mereka peroleh sebelumnya.

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam merubah tingkah laku manusia, karena tujuan pendidikan pada dasarnya adalah mengantarkan peserta didik menuju perubahan – perubahan tingkah laku agar peserta didik dapat menjadi utuh dan hidup mandiri sebagai individu dan makhluk sosial. Dalam Undang – Undang No. 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional bab 1 pasal 1 dinyatakan bahwa :

“Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan sarana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara”.

Dalam dunia pendidikan perkembangan teknologi dan informasi membawa dampak positif. Dengan adanya perkembangan teknologi informasi dunia pendidikan menjadi lebih baik, hal itu ditandai dengan adanya inovasi dalam penggunaan media pembelajaran dalam bidang pendidikan. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat memberi manfaat bagi peserta didik. Ketertarikan untuk memahami suatu materi menggunakan media pembelajaran

dapat membantu peserta didik untuk menguasai materi tersebut.

Secara umum media pembelajaran dapat disimpulkan sebagai suatu perangkat pembelajaran yang membantu pengajar menyampaikan isi materi ke peserta didik sehingga dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran hal ini berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Reza Pramono (2013). Media pengajaran ada dalam komponen metode mengajar sebagai salah satu upaya untuk mempertinggi proses interaksi guru – siswa dan interaksi siswa dengan lingkungan belajarnya Sudjana & Rivai (2010: 7).

Melalui penggunaan media pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan kualitas proses belajar mengajar yang pada akhirnya dapat mempengaruhi kualitas hasil belajar siswa. Beberapa jenis media yang biasa digunakan dalam kegiatan pendidikan dan pengajaran dapat digolongkan menjadi media grafis, media fotografis, media tiga dimensi, media proyeksi, media audio dan lingkungan sebagai media pengajaran.

Belajar merupakan suatu kombinasi tentang bagaimana seseorang menyerap kemudian mengatur serta mengolah informasi Hasrul (2009: 2). Dapat dipahami bahwa gaya belajar merupakan suatu cara belajar yang lebih disukai peserta didik untuk menyerap, mengatur, dan mengolah informasi melalui stimulus – stimulus sehingga informasi tersebut lebih mudah diingat. Maka dari itu, gaya belajar dibagi dalam tiga kelompok yaitu, belajar melalui apa yang dilihat (*visual learning*), belajar melalui apa yang di dengar (*auditory learning*) dan belajar melalui gerakan atau sentuhan (*kinesthetic learning*) hal ini menurut pandangan Derporter dan Henricki (2000: 113-115).

Salah satu program produktif pada bidang keahlian Teknik Pemesinan yaitu mata pelajaran pekerjaan dasar teknik mesin (*PDTM*) yang bertujuan mendidik dan mempersiapkan siswa untuk mampu melaksanakan proses belajar dalam mengoperasikan mesin bubut. Pada umumnya mata pelajaran pekerjaan dasar teknik mesin lebih sulit untuk dipahami karena siswa pada umumnya belum pernah melihat ataupun mengoperasikan mesin bubut yang dipelajari pada mata pelajaran tersebut. Seorang guru harus dapat menentukan strategi pengajaran yang sesuai dengan kemampuan siswanya sehingga mudah dipahami.

Dari uraian tersebut sangat jelas bahwa tanggung jawab seorang guru tidaklah mudah dalam mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran yang kondusif. Oleh karena itu, dalam proses pembelajaran tidaklah selalu berjalan lancar, tetapi adakalanya mengalami hambatan atau kesulitan baik yang dialami guru dalam mengajar maupun kesulitan yang dialami oleh siswa dalam belajar.

Selain permasalahan tersebut diperoleh juga informasi lain bahwa hasil belajar *pekerjaan dasar teknik mesin* siswa masih banyak yang belum memenuhi harapan dan tuntutan sesuai dengan nilai kriteria ketuntasan minimum (KKM) yaitu 75.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, ada banyak cara yang dapat dilakukan oleh guru dalam kegiatan belajar mengajar. Dalam pembelajaran yang dapat melibatkan siswa aktif dalam belajar, baik secara fisik maupun mental sehingga materi yang diajarkan oleh guru menjadi lebih konkrit dan

siswa akan mengingat dalam jangka waktu yang lama.

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen yang penting dalam mencapai keberhasilan pada proses pembelajaran. Media memiliki peran yang sangat penting, yaitu sebagai perantara atau saluran dalam suatu proses komunikasi antara komunikator dan komunikan. Sehingga dapat kita pahami bahwa media pembelajaran adalah suatu yang dapat dijadikan sarana penghubung untuk mencapai pesan yang harus dicapai oleh siswa dalam kegiatan belajar.

Banyak media pembelajaran yang dapat guru gunakan untuk menunjang kegiatan pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang peneliti maksudkan adalah media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* (AR). Media pembelajaran ini dapat digunakan untuk membantu pemahaman siswa terkait materi yang masih abstrak. Karena media *Augmented Reality* ini dapat menunjukkan tampaknya suatu benda yang masih abstrak menjadi suatu benda yang bersifat konkret. Sehingga informasi yang diterima oleh siswa akan lebih optimal jika pada pelaksanaan pembelajarannya guru menggunakan media *Augmented Reality*.

Yavid Jaya Pradana (2020) telah mengembangkan aplikasi perangkat lunak *Augmented Reality* (AR) untuk kepentingan media pembelajaran. Namun, penggunaan aplikasi tidak hanya bergantung pada fungsionalitas teknisnya, tetapi juga pada bagaimana pengguna melihat, merasa, dan mengalami penggunaan aplikasi tersebut. Oleh karena itu, memahami persepsi pengguna terhadap aplikasi yang telah dibuat oleh peneliti diatas memiliki nilai

yang signifikan dalam menginformasikan persepsi siswa terhadap penggunaan aplikasi tersebut dalam kegiatan belajar-mengajar.

Berdasarkan hasil analisis data, dapat disimpulkan bahwa :

1. Penggunaan aplikasi Augmented Reality berdasarkan penilaian oleh ahli media sudah valid. Hal ini dapat diketahui berdasarkan penilaian yang diberikan oleh validator ahli media sebesar 83% yang menyatakan bahwa aplikasi Augmented Reality sudah valid untuk digunakan. Dan penggunaan aplikasi Augmented Reality berdasarkan penilaian oleh ahli materi sudah sangat valid. Hal ini dapat diketahui berdasarkan penelitian yang diberikan oleh validator ahli materi sebesar 94% yang menyatakan bahwa aplikasi Augmented Reality sudah sangat valid.
2. Penggunaan aplikasi Augmented Reality berdasarkan penilaian dari responden sudah sangat efektif. Hal ini dapat diketahui berdasarkan penilaian yang diberikan oleh siswa sebesar 86% yang menyatakan bahwa aplikasi Augmented Reality sudah sangat efektif.

Persepsi siswa terhadap penggunaan teknologi AR dalam proses pembelajaran menjadi faktor kunci dalam keberhasilan penerapannya. Persepsi ini mencakup tanggapan, penilaian, dan sikap siswa terhadap penggunaan AR. Oleh karena itu, penelitian yang bertujuan untuk memahami persepsi siswa terhadap penggunaan AR dalam pembelajaran memiliki relevansi yang signifikan dalam menginformasikan pengembangan pendekatan pembelajaran

yang lebih efektif.

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti akan melakukan penelitian dengan judul “Persepsi Siswa Terhadap Penggunaan *Augmented Reality* Dalam Mata Pelajaran Pekerjaan Dasar Teknik Mesin di Jurusan Teknik Mesin SMK Negeri 1 Sumatera Barat”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan pada latar belakang penelitian didapat beberapa masalah diantaranya :

1. Terdapat keterbatasan penguasaan ilmu pengetahuan oleh siswa ketika menghadapi proses belajar mengajar yang cenderung lebih kepada ceramah.
2. Media pembelajaran yang kurang menarik seperti belajar tatap muka menyebabkan terjadinya kegagalan terhadap penyampaian materi sehingga mengurangi minat belajar siswa.
3. Cara penyampaian guru yang kurang menariknya dalam mengajar berdampak terhadap kemampuan siswa pada saat praktek berlangsung.
4. Metode pembelajaran yang digunakan berpusat pada guru mengakibatkan siswa malas untuk berpartisipasi selama proses pembelajaran berlangsung.
5. Kurangnya partisipasi siswa dalam belajar menyebabkan nilai yang diraih tidak maksimal terlihat dari selama proses belajar, siswa sering bermain gawai, bercanda dengan rekannya pada saat guru menerangkan pelajaran.

## **C. Batasan Masalah**

Untuk menjaga fokus pembahasan dalam penelitian maka diperlukan batasan – batasan dalam penelitian. Batasan masalah dalam penelitian ini yaitu

difokuskan pada siswa kelas X Jurusan Teknik Mesin SMK Negeri 1 Sumatera Barat, media pembelajaran yang digunakan adalah *Augmented Reality (AR)*, dan mata pelajaran yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Pekerjaan Dasar Teknik Mesin.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu bagaimana persepsi siswa kelas X terhadap penggunaan *Augmented Reality (AR)* pada mata pelajaran Pekerjaan Dasar Teknik Mesin di Jurusan Teknik Mesin SMK Negeri 1 Sumatera Barat?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui persepsi siswa kelas X terhadap penggunaan *Augmented Reality (AR)* pada mata pelajaran Pekerjaan Dasar Teknik Mesin di Jurusan Teknik Mesin SMK Negeri 1 Sumatera Barat.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

##### **1. Manfaat teoritis**

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pengembangan ilmu dalam menambah pengetahuan mengenai penggunaan media *Augmented Reality (AR)* dalam proses pembelajaran.

##### **2. Manfaat Praktis**

- a. Bagi peneliti, penelitian ini melengkapi salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan S1 di Departemen Teknik Mesin

Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.

- b. Bagi siswa, yaitu memudahkan siswa dalam proses belajar teori pada mata pelajaran Pekerjaan Dasar Teknik Mesin.
- c. Bagi Guru, yaitu meningkatnya kualitas dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran Pekerjaan Dasar Teknik Mesin dengan menggunakan *Augmented Reality*.
- d. Bagi peneliti lain, terkhususnya di bidang pendidikan, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan untuk penelitian lebih lanjut.

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Persepsi**

Persepsi berasal dari bahasa Latin *perceptio, percipio* yang berarti tindakan menyusun, mengenali, dan menafsirkan informasi sensoris guna memberikan gambaran dan pemahaman tentang lingkungan. Menurut Slameto (2010:102) persepsi adalah proses yang menyangkut masuknya pesan atau informasi ke dalam otak manusia, melalui persepsi manusia terus menerus mengadakan hubungan dengan lingkungannya. Hubungan ini dilakukan lewat inderanya, yaitu indera penglihat, pendengar, peraba, perasa, dan pencium. Sedangkan menurut Bimo Walgito (2010:99) Persepsi merupakan segala proses yang didahului oleh penginderaan yaitu merupakan proses yang berwujud diterimanya stimulus oleh individu melalui alat indera atau juga disebut proses sensoris.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa persepsi adalah segala proses yang menyangkut masuknya informasi ke dalam otak melalui alat indera kemudian ditafsirkan melalui gambaran dan pemahaman yang utuh tentang lingkungan.

Menurut Bimo Walgito (2010: 101) terdapat beberapa faktor yang berperan dalam persepsi, diantaranya yaitu :

##### **a. Objek yang dipersepsi**

Objek menimbulkan stimulus yang mengenal alat indera atau