



Pengembangan Media Pembelajaran *Augmented Reality* Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Di Smk Pembangunan Cibadak

Fakhri Abdillah Zulkifly¹, Luthpi Saepuloh², Arif Yudianto³

^{1,2,3} Pendidikan Teknologi Informasi, Universitas Muhammadiyah Sukabumi

Received: 15 Juli 2022

Revised: 18 Juli 2022

Accepted: 24 Juli 2022

Abstract

Learning media is a tool for educators to make it easier to convey learning to students, both physical and non-physical. It can be said that learning media are all forms and types of tools to support teachers in delivering learning materials to students, both physical learning media, such as original and artificial teaching aids, as well as non-physical learning media, such as slide presentation media, audio visual, as well as 2D/3D animation. Learning media is part of the whole system and learning process. The application of good learning media by educators, as well as a communicative and attractive style of speech for students, can facilitate the process of delivering material from educators to students, so as to increase student learning motivation. The development of learning media at this time, especially in ICT-based learning media, for example learning media that applies three-dimensional technology, namely Augmented Reality (AR), in the subject of Cultural Arts. Augmented Reality or usually called AR, is one of the new technologies known to the public, AR is a concept of combining the virtual world with the real world to generate information from data taken from a system on a designated real object so that the boundary between the two becomes increasingly thin. Art is a work that is made or created with extraordinary skills so that it is something beautiful or beautiful. The need for art and culture is a higher human need among other needs. This study aims to produce a product in the form of 3D learning media using Augmented Reality technology. The type of research used is R&D research and development with reference to the ADDIE research and development model which consists of five stages. The data collection method used by the researcher is interviews with subject teachers, and through classroom observations to students. Meanwhile, the method of collecting data is through a media feasibility assessment questionnaire from material experts, media and design experts, and user assessments, namely students. The results showed that the material expert validation obtained a presentation of 92% in the very appropriate category. The results of the media expert validation obtained a presentation of 88% in the very feasible category and field trials by students obtained a score of 85% in the "very feasible" category. Thus, it can be concluded that This learning media product is said to be very feasible to use in student learning.

Keywords: Learning Media, Augmented Reality, Cultural Arts

(*) Corresponding Author: fakri@gmail.com

How to Cite: Zulkifly, F., Saepuloh, L., & Yudianto, A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Di Smk Pembangunan Cibadak. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(12), 90-100. <https://doi.org/10.5281/zenodo.6943518>

INTRODUCTION

Pendidikan merupakan kebutuhan yang sangat penting bagi individu, masyarakat dan bangsa untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Berbagai upaya peningkatan kualitas talenta Indonesia melalui sektor pendidikan



sudah dilakukan, akan tetapi masih terdapat banyak permasalahan, antara lain pemerataan pendidikan, tingginya angka putus sekolah, masalah kualitas pendidikan di Indonesia ditambah dengan belenggu pandemi yang tak kunjung usai. Keadaan ini dipersulit dengan kebijakan pemerintah yang dikeluarkan oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia melalui surat Edaran no.4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Pendidikan Dalam Masa Darurat Coronavirus Disease (Covid-19). Yang didalamnya memuat peraturan tentang mekanisme pembelajaran jarak jauh, diantara poinnya yaitu "Aktivitas dan tugas pembelajaran Belajar dari Rumah dapat bervariasi antar siswa, sesuai minat dan kondisi masing-masing, termasuk mempertimbangkan kesenjangan akses/fasilitas belajar di rumah".

Oleh karena itu, perlu dimunculkan perhatian dari berbagai pemangku kepentingan terhadap perkembangan dunia pendidikan. Upaya untuk meningkatkannya dapat dilakukan dengan banyak cara. Salah satunya dengan meningkatkan mutu sekolah dengan memperbaiki dan memperbarui sistem pembelajaran konvensional saat ini. Pada proses pembelajaran kelas ini erat kaitannya dengan interaksi antara siswa dan pendidik/guru di lingkungan belajar. Interaksi antara guru dan siswa sangat penting bagi siswa untuk menerima, memahami dan menangani dengan baik proses pendidikan dan pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Fungsi guru dalam melaksanakan proses pembelajaran di kelas harus disertai dengan inovasi pembaharu dalam setiap kegiatan yang dilakukan. Salah satu hal yang dapat dilakukan untuk membuat proses pembelajaran lebih akurat, menarik dan menyenangkan adalah dengan adanya media pembelajaran.

Menurut (Putra & Milenia, 2021) "Media pembelajaran secara tidak langsung dapat mempengaruhi semangat serta ketertarikan peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Ketertarikan dan semangat peserta didik dalam proses pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran sehingga hasil yang diperoleh sesuai dengan yang diharapkan." Menurut (Radiansyah, 2018) "Dengan adanya media pembelajaran akan membuat proses pembelajaran lebih menarik, misalnya dari segi tampilan yang dikombinasikan dengan beberapa gambar ataupun animasi". Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi sebagai media pembelajaran di era digitalisasi ini menjadi salahsatu faktor yang berpengaruh dalam keberhasilan proses pembelajaran. Oleh karenanya, seorang guru saat ini harus paham akan kemajuan teknologi agar tidak ketinggalan informasi terbaru tentang Pendidikan.

Dalam upaya pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi pada proses pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan mutu Pendidikan dan motivasi belajar siswa, maka media pembelajaran berbasis animasi 3D (Tiga dimensi) dirasa mampu memberikan solusi bagi guru dan siswa dalam memahami materi pembelajaran di Era sekarang ini. Kaitannya dengan media pembelajaran, ada beberapa pendapat tentang media pembelajaran yang ada pada saat ini, salah satunya ialah media pembelajaran dengan menggunakan teknologi *Augmented Reality*. Seperti halnya yang dikemukakan oleh (Mauludin et al., 2017) "Media pembelajaran yang menggunakan teknologi *Augmented Reality* dapat dengan mudah meningkatkan pemahaman siswa karena objek 3D, teks, gambar, video, audio dapat ditampilkan kepada siswa dalam waktu nyata. Siswa bisa terlibat secara interaktif, yang menyebabkan *Augmented Reality* bisa menjadi media pembelajaran

yang dapat memberikan feedback kepada siswa sehingga siswa mendapatkan kenyamanan dalam menggunakan media tersebut.”

Sesuai dengan hasil wawancara dengan guru pengampu mata pelajaran Seni Budaya, dijelaskan bahwa sekarang belajar seni budaya khususnya seni musik sudah banyak menggunakan alat komunikasi dalam proses pembelajarannya, baik berupa gawai maupun *Personal Computer* (PC), baik yang terhubung dengan internet (*online*) maupun tidak terhubung dengan internet (*offline*). Oleh karena itu penggunaan teknologi AR dapat mudah digunakan dalam proses pembelajaran, dapat digunakan dalam tatap muka di kelas maupun digunakan saat tidak sedang ada di sekolah, karena cukup dengan *Handphone* untuk memindai *bar code* yang ada. Keunggulan yang dimiliki AR adalah dapat digunakan pada pembelajaran jarak jauh, yaitu pembelajaran berbasis *Online Learning*, ialah pembelajaran yang menggunakan jaringan internet sebagai penghubung antara peserta didik dengan guru. Oleh karenanya hal ini sangat relevan dengan kondisi Pendidikan dimasa ini yang memunculkan sekte baru dalam pembelajaran yaitu belajar Dalam Jaringan (Daring).

KBM dapat dilakukan tidak hanya didalam kelas saja, bisa dilakukan di rumah masing-masing atau dimanapun diluar kelas. dengan menggunakan teknologi AR ini, proses pembelajaran akan menjadi lebih seru dan peserta didik lebih mudah dalam memahami materi pelajaran yang dikemas dalam bentuk media pembelajaran berbasis tiga dimensi (3D) ini. Selain menampilkan bentuk tiga dimensi yang membuat peserta didik dapat memiliki sudut pandang yang lebih luas, tetapi juga media AR ini dapat ditambahkan efek animasi yang membuat daya imajinasi anak dan merangsang daya nalar anak untuk merepresentasikan sesuatu sehingga menambah fokus dan ketertarikan anak dalam memperhatikan materi. Kelebihan lain yang dimiliki AR ini juga adalah lebih ringkas terutama dalam materi Seni Musik ini dan juga murah dalam penyediaan alatnya karena hanya cukup bermodalkan aplikasi dan perangkat *Smartphone* saja.

Berdasarkan latar belakang tersebut maka penulis termotivasi untuk mengembangkan media pembelajaran menggunakan teknologi *Augmented Reality*. Oleh karena itu peneliti membuat penelitian tentang “Pengembangan Media Pembelajaran *Augmented Reality* Pada Mata Pelajaran Seni Budaya di SMK Pembangunan Cibadak” dengan harapan hasil penelitian ini dapat bermanfaat untuk siswa, guru maupun sekolah yang telah saya gunakan dalam penelitian.

METHODS

Adapun metode dalam penelitian ini berjenis metode penelitian dan pengembangan atau Research and Development (RnD) dan Model penelitiannya ADDIE. Merupakan “Metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut” (Sugiyono, 2013). Adapun Produk yang akan dihasilkan adalah media pembelajaran berbasis 3D yaitu *Augmented Reality*. Alur dari penelitian adalah sebagai berikut:

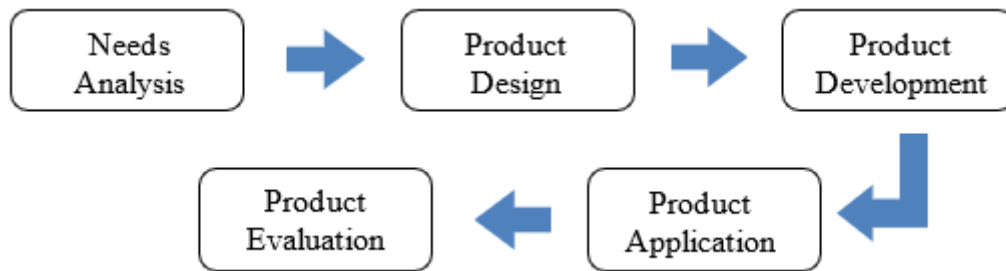


Figure 1. Prosedur Penelitian

Berikut penjelasan dari setiap tahapan model pengembangan ADDIE.

1. Analisis Kebutuhan

Pada tahap pertama dari model ADDIE adalah tahap analysis. Tahap dimana ketika peneliti menganalisis seberapa penting dan perlunya pengembangan media pembelajaran serta menganalisis syarat-syarat dan kelayakannya. Adapun tahapan analisis yang akan dilakukan penulis terdiri dari tiga hal, yakni analisis kebutuhan, analisis karakter, dan analisis kurikulum

2. Desain Produk

Tahap kedua dari model ADDIE adalah tahap design atau perancangan. Pada tahapan ini mulai dirancangnya media pembelajaran *Augmented Reality* yang kemudian akan dikembangkan sesuai dengan hasil analisis yang dilakukan oleh peneliti. Selanjutnya tahap perancangan dilakukan dengan menentukan unsur apa saja yang diperlukan dalam media pembelajaran berbasis 3D yaitu *Augmented Reality* ini, seperti penyusunan materi dan menganimasikannya.

Pada tahap ini, peneliti juga menyusun instrumen yang akan digunakan untuk menilai media pembelajaran yang dikembangkan yaitu *Augmented Reality*.

3. Pengembangan Produk

Tahap ketiga dari model ADDIE adalah tahap perwujudan/realisasi produk. Pada tahap ini pengembangan *Augmented Reality* sesuai dengan yang telah dirancang sebelumnya. Kemudian media pembelajaran AR divalidasi oleh dosen ahli serta guru. Pada tahap validasi, validator menggunakan perangkat penilaian pada tahap sebelumnya yang telah dirancang.

4. Penerapan Produk

Tahap keempat dalam model ADDIE adalah tahap penerapan/implementasi. Proses penerapan dilaksanakan secara terbatas terhadap sekolah yang telah ditunjuk sebagai tempat untuk melaksanakan penelitian. Guru melaksanakan proses pembelajaran dengan bantuan media pembelajaran AR yang telah peneliti kembangkan. Tetapi karena proses pelaksanaan pembelajaran secara daring, maka guru memberikan *bar code* untuk kemudian dipindai oleh perangkat siswa, selanjutnya akan muncul animasi 3D dalam layar gawai mereka. Pada tahapan selanjutnya, peneliti melaksanakan

penyebaran angket respon kepada guru serta siswa, yang berisi pernyataan mengenai penerapan media pembelajaran AR dalam kegiatan pembelajaran. Hal tersebut dilaksanakan demi memperoleh data mengenai nilai kepraktisan penggunaan media pembelajaran AR. Analisis mengacu pada hasil angket respon. Analisis tersebut dilaksanakan demi mendapatkan data mengenai nilai kepraktisan media pembelajaran AR dalam proses pembelajaran.

5. Evaluasi Produk

Tahap kelima dalam model ADDIE yakni, peneliti melaksanakan perbaikan terakhir terhadap media pembelajaran AR yang peneliti kembangkan, mengacu pada masukan dari angket respon maupun catatan lapangan dalam lembar observasi. Hal tersebut bertujuan supaya media pembelajaran AR yang peneliti kembangkan dapat selaras untuk digunakan oleh pihak sekolah secara berkelanjutan.

Adapun metode pengumpulan data yang digunakan yaitu, wawancara dan observasi.

1. Wawancara

Seperti yang kemukakan oleh Sugiyono (2018; 194) bahwa: “Metode wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data, apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, dan juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam dan jumlah respondennya sedikit/kecil”.

Metode wawancara peneliti pilih karena dirasa dapat lebih dekat dan santai dengan narasumber ketika sedang menggali informasi lebih mendalam. Wawancara dilaksanakan kepada guru mata pelajaran Seni Budaya yaitu Bapak Lukman, S.Pd. perihal permasalahan yang terjadi selama proses pembelajaran di SMK Pembangunan Cibadak, melalui tatap muka langsung yaitu pada Bulan Februari 2022.

2. Observasi

Menurut Sugiyono (2018: 203) bahwa: “Observasi sebagai teknik pengumpulan data mempunyai ciri yang spesifik bila dibandingkan dengan teknik yang lain, yaitu wawancara dan kuesioner. Jika wawancara dan kuesioner selalu berkomunikasi dengan orang, maka observasi tidak terbatas pada orang, tetapi juga objek-objek alam yang lain”.

Observasi tersebut dilaksanakan bersama guru mata pelajaran Seni Budaya perihal berbagai permasalahan pembelajaran di SMK Pembangunan Cibadak serta juga dengan para peserta didik.

RESULTS & DISCUSSION


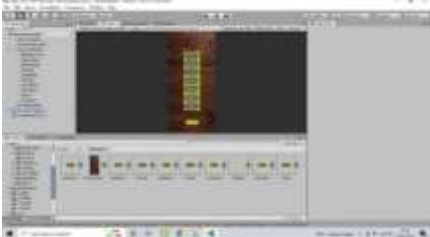
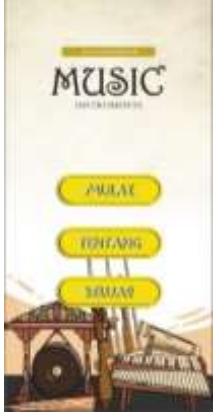
Hasil penelitian ini berupa media aplikasi android interaktif dengan nama SK *Aplication*, dikembangkan melalui *ms powerpoint* yang diunggah ke grup *whatsapp*, aplikasi android interaktif ini divalidasi dan diujicobakan kepada ahli materi, ahli media, dan peserta didik kelas X TKJ SMK Pembangunan Cibadak. Berikut hasilnya:


A. Hasil Produk




Produk yang dihasilkan adalah Media Pembelajaran menggunakan metode *Augmented Reality*. Prinsip aplikasi User Interface interaktif dan dengan output berkas berbentuk .apk, yang terdiri dari 15 scene. Produk didesain menggunakan software SketchUp Pro 2021 21.1.332 untuk mendesain hingga menghasilkan objek 3D, lalu objek 3D tersebut diexport, dan disatukan lalu diolah kembali dengan software unity v2017.3.0f3., yang kemudian dilakukan build/export menjadi berkas berbentuk .apk. Setelah menjadi berkas berbentuk .apk, aplikasi tersebut perlu memindai marker yang telah disediakan, didalam marker tersebut sudah ada database objek 3D dan animasinya, sehingga aplikasi ini setelah dipasang diperangkat Android, dan sudah tersedia marker, dapat digunakan tanpa adanya akses internet (Offline). Keunggulan SketchUp Pro 2021 21.1.332 dengan versi terbarunya Antarmuka yang menarik dan sederhana dan Aplikasi ringan dijalankan pada komputer standar.

Sedangkan unity v2017.3.0f3 yaitu Multi-Platform, project game bisa dirilis di berbagai platform dan ringan, tidak harus menggunakan spesifikasi High end. Media pembelajaran AR tentang alat musik tradisional ini adalah visualisasi dari materi, dengan penggabungan dari objek 3D dan animasi objek 3D tersebut.

Tabel 1. Storyboard Augmented Reality

Scene	Visual	Keterangan/Tombol
Tahap Desain Model Objek 3D pada software SketchUp Pro 2021 21.1.332		Pada proses perancangan objek 3D, yaitu objek manusia, peneliti menggunakan software SketchUp Pro 2021 21.1.332
Tahap Desain animasi alat musik tradisional pada Unity 2017.3.0f3		Pada proses perancangan tampilan menu dan tombol, peneliti menggunakan software Unity versi 2017.3.0f3
Main Menu		Pada tampilan Main Menu berisi judul aplikasi dan tiga tombol, yaitu: 1. Tombol Mulai, yaitu tombol untuk masuk kedalam daftar alat musik tradisional. 2. Tombol Tentang yaitu berisi informasi seputar pembuat aplikasi atau peneliti. 3. Tombol Keluar, merupakan tombol untuk keluar dari aplikasi.

Menu		<ol style="list-style-type: none">1. Judul menu, bertuliskan “Alat Musik Tradisional Jawa Barat”2. Angklung, Merupakan alat musik yang dimainkan dengan cara digoyangkan.3. Calung, merupakan alat musik yang terbuat dari bambu yang dimainkan dengan cara dipukul.4. Go'ong, merupakan alat musik yang termasuk kedalam gamelan yang dimainkan dengan cara dipukul sebagai bass dalam gamelan.5. Jenglong, merupakan alat musik yang terbuat dari logam dan termasuk kedalam keluarga gamelan dimainkan dengan cara dipukul.6. Kacapi, merupakan alat musik berdawai dan digunakan sebagai rhytm dalam lagu tradisional Sunda.7. Karinding, merupakan alat musik tua (buhun) didalam tradisi masyarakat jawa barat, awalnya digunakan sebagai pengusir hama.8. Kendang/gendang, merupakan alat musik perkusi yang dimainkan dengan cara dipukul, biasanya dipakai dalam gamelan.9. Saron, merupakan alat musik yang terbuat dari logam, dimainkan dengan cara dipukul dan berfungsi sebagai melodi dalam gamelan.
------	--	---

<p>3. Pilihan Menu</p>		<p>Judul tiap alat musik dan dua tombol yaitu :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Scan 2. Deskripsi
<p>4. Scan</p>		<p>Tombol yang berfungsi untuk memindai marker.</p>
<p>5. Deskripsi</p>		<p>Berfungsi untuk menampilkan deskripsi dari alat musik yang ditampilkan.</p>

Evaluasi Produk

Produk dapat terus dikembangkan, dan dilakukan perbaikan jika ditemukan bug, serta ditambah lagi fitur yang lainnya, agar lebih menarik dan semakin membuat siswa termotivasi untuk belajar menggunakan media pembelajaran berbasis 3D ini, yaitu *Augmented Reality*. Karena disituasi pandemi Covid-19 seperti sekarang ini, AR dapat dijadikan solusi untuk menjadi salah satu media pembelajaran jarak jauh atau daring. Untuk platform yang dapat menggunakan aplikasi ini juga ditambah lagi.

Analisis Data

1. Validasi Ahli Materi

Validasi ini bertujuan untuk menilai keselarasan dan kesesuaian desain produk dengan kebutuhan media pembelajaran pada materi pembelajaran produksi video. Validasi ini dilakukan oleh ahli materi yaitu Bapak Lukman, S.Pd. merupakan guru pengampu pada mata pelajaran Seni Budaya. Penilaian ahli materi terhadap media pembelajaran dan kesesuaiannya. Penilaian isi materi media pembelajaran yang dilaksanakan oleh ahli materi meliputi 15 aspek penilaian, yakni: (1) Kesesuaian materi dengan indikator mata pelajaran Seni Budaya. (2) Media pembelajaran dapat digunakan dimana saja dan kapan saja. (3) Keselarasan media pembelajaran dengan tujuan pembelajaran. (4) Kesederhanaan Bahasa. (5) Media pembelajaran dapat mengenalkan siswa pada materi pelajaran. (6) Kesesuaian materi dengan Kompetensi Dasar. (7) Media pembelajaran dapat memberikan pengalaman nyata bagi siswa. (8) Materi dalam media pembelajaran mudah dipahami. (9) Visual 3D mengenalkan siswa pada komponen media pembelajaran. (10) Komponen media meliputi komponen aktif dan pasif. (11) Mudahnya proses penyampaian materi dengan menggunakan media pembelajaran. (12) Media pembelajaran AR memperkaya media pembelajaran guru. (13) Media pembelajaran AR dapat mengatasi keterbatasan alat praktek. (14) Media pembelajaran dapat memberikan pengetahuan baru tentang teknologi AR. (15) Media AR dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Keseluruhan skor pada angket penilaian ahli materi adalah 4,6 atau senilai 92% dan termasuk kategori "Baik/Layak". Berikut ini table yang merupakan hasil penilaian penelitian dari ahli materi :

Tabel 2. Hasil Penilaian Ahli Materi

Aspek Penilaian	Jumlah Butir	Skor yang Diperoleh	Skor Ideal	Penilaian
Materi Media Pembelajaran Augmented reality	15	69	75	92%(4,6)

2. Validasi Ahli Media

Validasi ini bertujuan untuk menilai keselarasan dan kesesuaian desain produk dengan kebutuhan media pembelajaran pada materi pembelajaran produksi video. Validasi ini dilakukan oleh ahli materi yaitu Bapak Dasep

Setiawan, S.Kom yang merupakan Guru mata pelajaran Desain Grafis di SMK Pembangunan Cibadak.

Penilaian ahli media terhadap media pembelajaran dan kesesuaiannya. Penilaian desain rancangan produk media pembelajaran yang dilaksanakan oleh ahli media meliputi 15 aspek penilaian, yakni: (1) Kemenarikan tampilan awal aplikasi. (2) Ketepatan pemilihan warna pada desain aplikasi. (3) Kesesuaian tata letak komponen aplikasi AR. (4) Teks dalam aplikasi mudah dibaca. (5) Ketepatan tata letak teks pada aplikasi. (6) Kesesuaian visual dengan materi. (7) Kejelasan tampilan visual 3D. (8) Ukuran objek 3D. (9) Kecepatan kamera scan marker. (10) Desain marker menarik. (11) Kejelasan tombol-tombol menu. (12) Kerapian peletakan tombol menu. (13) Tombol navigasi mudah diakses. (14) Media pembelajaran AR komunikatif dan interaktif. (15) AR dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Keseluruhan skor pada angket penilaian ahli materi adalah 4,4 atau senilai 88% dan termasuk kategori "Sangat Baik/Sangat Layak". Berikut ini table yang merupakan hasil penilaian penelitian dari ahli materi:

Tabel 3. Hasil Penilaian Ahli Media

Aspek Penilaian	Jumlah Butir	Skor yang Diperoleh	Skor Ideal	Penilaian
Desain Media Pembelajaran Augmented reality	15	66	75	88% (4,4)

3. Uji Coba Pemakaian

Uji coba kelompok kecil ini dilakukan oleh 8 siswa X TKJ SMK Pembangunan Cibadak. Setelah dilakukan validasi oleh ahli materi dan desain, kemudian media pembelajaran diuji cobakan.

Tabel 4. Hasil Penilaian Siswa

Aspek Penilaian	Jumlah Butir	Skor yang Diperoleh	Skor Ideal	Penilaian
Media dan Materi	15	431	600	85% (4,25)
Kategori	"Cukup"			

Berdasarkan pada hasil perhitungan tabel 4.4, dapat ditarik kesimpulan bahwa aspek penilaian media dinyatakan "Cukup" digunakan sebagai media pembelajaran Seni Budaya di SMK Pembangunan Cibadak, yaitu aspek pemakaian media dan materi diperoleh hasil 2,9 atau 54%.

Dengan demikian, masih harus dilakukan perbaikan, terutama bagi aspek penilaian yang masih dibawah skala 4. Seperti pada aplikasi, masih cukup sukar dimengerti oleh siswa. Serta juga pada model objek 3D masih belum cukup jelas dan cukup sulit dimengerti oleh siswa. Sementara pada tampilan awal aplikasi diperoleh hasil baik dan siswa merasa cukup mudah mengerti.

CONCLUSION

Kesimpulan pada kegiatan penelitian ini sesuai dengan hasil research and development media pembelajaran berbasis 3D yaitu Augmented Reality terdapat beberapa hal:

1. Proses pengembangan media pembelajaran Augmented Reality dikembangkan melalui beberapa tahapan, yaitu tahapan pengembangan ADDIE, ialah (1) Tahap Analysis, (2) Tahap Design, (3) Development, (4) Tahap Implementation, (5) dan Tahapan Evaluation.
2. Berdasarkan dari hasil pengembangan, dihasilkanlah media pembelajaran Augmented Reality dengan kategori “layak”. Skor rerata yang diberikan oleh ahli materi yaitu 4,6 dengan kategori “layak”, kemudian oleh ahli media yaitu 4,4 dengan kategori “sangat layak”. Serta berdasarkan angket siswa didapat skor 2,9 dan didapat kategori “Cukup”. Dengan sedikit perbaikan, maka media pembelajaran Augmented Reality dapat digunakan dalam Seni Budaya, materi permainan alat musik tradisional.

REFERENCES

- Adiansyah, J. K. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI. *Jurnal Media Infotama*.
- Burhanudin, A. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality Pada Mata Pelajaran Dasar Elektronika di SMK Hamong Putera 2 Pakem. *Pendidikan Teknik Mekatronika*, 266-274.
- Mareza, L. (2017). Cultural Art And Craft Education As A General Intervention Strategy For Special Needs Children . *Scholaria*, 35-38.
- Mukti, F. D. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality (AR) di Kelas V MI Wahid Hayim. *ELEMENTARY: Islamic Teacher Jurnal*, 299.
- Mustaqim, I. (2016). Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan* , 174.
- Riyana, R. D. (2013). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.
- Sugiyono. (2013). *Media Pembelajaran Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Sukamto, R. M. (2017). Penerapan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Sistem PEncernaan Pada Manusia dalam Mata Pelajaran Biology. *Jurnal Edukasi Dan Penelitian Informatika*, 117.