ANTHOR
Education and Learning Journal
Terbit Online pada Website: https://anthor.org/index.php/anthor
Email: anthor.jurnal@gmail.com

First Received: 14 Maret 2023 Final Proof Received: 17 Maret 2023

PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *AUGMENTED REALITY* PENGENALAN AKOMODASI PERHOTELAN DI SMK GLOBAL PARIAMAN

Intan Tri Ulandari[1], Liza Efriyanti[2]
Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan,
Universitas Islam Negeri Sjech M.Djamil Djambek Bukittinggi[1,2]

intantriulandari42@gmail.com[1], lizafamuth@gmail.com[2*]

Info Artikel

Kata Kunci:
Media pembelajaran, Akomodasi Perhotelan, Augmented Reality.

Abstrak

Penelitian ini dilaksanakan atas permasalahan yang ditemukan setelah dilakukan observasi di SMK Global Pariaman yang ditemukan masalah bahwa siswa dan guru hanya mengandalkan pembelajaran secara manual dan masih menggunakan buku cetak, buku lks tanpa menggunakan media pembelajaran yang berbasis teknologi komputer terkini dan 3 D (tiga dimensi). Oleh karena itu penulis tertarik merancang media pembelajaran berbasis Augmented Reality agar dapat meningkatkan minat belajar siswa, adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan rancangan media penunjang pembelajaran Akomodasi Perhotelan berbasis Augmented Reality yang valid, praktis dan efektif. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Metode Research and Development (R&D) dengan menggunakan Multimedia Development Life Cycle (MDLC) versi Luther-Sutopo, yang terdiri dari enam tahap, yaitu concept (pengonsepan), design (pendesainan), material collecting (pengumpulan materi), assembly (pembuatan), testing (pengujian) dan distribution (pendistribusian). Dan Uji produk yang dilakukan pada penelitian ini ada tiga yaitu uji validitas yang diberikan kepada dosen ahli bidang atau ahli bidang studi, uji praktikalitas yang dilakukan oleh guru studi mata pelajaran Akomodasi Perhotelan dan uji efektifitas yang diberikan kepada siswa di SMK Global Pariaman X. Berdasarkan hasil uji produk yang sudah dilakukan oleh penulis dari uji validitas mendapatkan nilai rata-ratanya adalah 0,8 yang dinyatakan valid , dan untuk uji praktikalitas yang didapat dengan nilai rata-ratanya adalah 0,88 yang dinyatakan praktis dan untuk uji efektifitas mendapatkan nilai rata-ratanya adalah 0,76 yang dinyatakan efektif.

Keywords:
Learning media, Hospitality Accommodation, Augmented Reality.

Abstract

This research was conducted from the existence of problems found after observations were made at SMK Global Pariaman which found the problem that students and teachers only rely on manual learning and still use printed books, worksheets without using computer technology-based learning media. up-to-date and 3 D (three dimensions). Therefore, the authors are interested in designing learning media based on Augmented Reality in order to increase students' interest in learning, while the aim of this research is to produce a valid, practical and effective Augmented Reality-based learning support media design for Hospitality Accommodation. The method used in this study is the Research and Development (R&D) method using the Luther-Sutopo version of the Multimedia Development Life Cycle (MDLC), which consists of six stages, namely concept, design. design), material collecting (collection of material), assembly (manufacturing), testing (testing) and distribution (distribution). And there are three product tests carried out in this study, namely validity tests given to expert lecturers or subject matter experts, practicality tests conducted by study teachers in the Hospitality Accommodation subject and effectiveness tests given to students in SMK Global Pariaman X. According to the results of product tests that have been carried out by the author from the validity test, the average value is 0.8 which is declared valid, and for the practicality test, the average value is 0.88. which is stated to be practical and for the effectiveness test to get the average value is 0.76 which is declared effective.

Corresponding Author:
Desi Syafriani
Komunikasi dan Penyiaran Islam, Islam Negeri Sjech M.Djamil Djambek Bukittinggi, Sumatra Barat, Indonesia:
desisyafriani@gmail.com

Copyright © 2023 Sintia Putri Anike, Desi Syafriani
*This work is licensed under **Attribution-ShareAlike 4.0 International (CC BY-SA 4.0)***

e-ISSN: 2963 – 198X
p-ISSN: 2963 – 2498

PENDAHULUAN

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik (Nurhasni, 2017).

Secara Nasional, pembelajaran dipandang sebagai suatu proses interaksi yang melibatkan komponen-komponen utama, yaitu peserta didik, pendidik, dan sumber belajar yang berlangsung dalam suatu lingkungan belajar, maka yang dikatakan dengan proses pembelajaran adalah suatu sistem yang melibatkan satu kesatuan komponen yang saling berkaitan dan saling berinteraksi untuk mencapai suatu hasil yang diharapkan secara optimal sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan(Bramastia & Sadjiarto, 2021). Kualitas pengajaran ditentukan oleh tingkat baik buruknya guru dalam membimbing peserta didik dalam proses belajar terutama dalam penggunaan media pengajaran. Keberadaan media sangat penting untuk tercapainya pembelajaran yang efektif (Darwis M, 2019).

Hal-hal yang sebelumnya tidak mungkin dapat dihadirkan di kelas karena sulit, melalui media berbasis komputer semuanya bisa disajikan dan ditampilkan kepada siswa untuk memberikan pelajaran yang bermakna. Untuk itu guru harus mengembangkan diri dalam memanfaatkan media berbasis komputer dan guru sangat dianjurkan untuk menguasai bidang IT/TIK yang dapat menghadirkan pembelajaran yang inovatif dan variatif (Efriyanti & Annas, 2020) Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar (Sadiman, dkk, 1996). Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (1999) media merupakan alat (sarana) komunikasi seperti koran, majalah, radio, televisi, film, poster dan spanduk (Moeljadi, 2019).

Sementara *Uniyt 3D* merupakan aplikasi/*software* pengolah gambar, grafik, suara dan lain-lain. *Unity 3D* biasanya digunakan dalam pembuatan *game* berbasis 2D dan 3D. Dengan bantuan *vuforia* maka aplikasi *Unity 3D* dapat dijadikan *game* atau aplikasi untuk membuat AR(Asnah, 2019). Hasil belajar akan menjadi optimal, kalau adanya penggunaan media yang menarik dan didorong dengan motivasi, semakin besar motivasi yang diberikan akan semakin berhasil pembelajaran tersebut(Emda, 2018). Oleh sebab itu guru berperan sebagai fasilitator dan motivator harus mampu menciptakan lingkungan yang aman, nyaman dan menyenangkan bagi siswa, selain itu guru juga seharusnya bisa memanfaatkan kemajuan teknologi didalam proses pembelajaran. Untuk mendukung tercapainya media pembelajaran tersebut, maka penulis menggunakan aplikasi blender. Berdasarkan permasalahan di atas, maka penulis bermaksud merancang sebuah media pembelajaran yang dapat membantu memberikan kemudahan bagi siswa dan guru dalam proses belajar mengajar.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang dipakai dalam penelitian ini Penelitian ini menggunakan metode R&D (*Research and Development).* Metode *R&D* adalah metode penelitian yang sengaja, sistematis, bertujuan/diarahkan untuk mencari temukan, merumuskan, memperbaiki, mengembangkan, digunakan untuk menemukan, merumuskan, memperbaiki, mengembangkan, menghasilkan, menguji validitas, efektifitas dan praktikalitas dari produk, model, metode/strategi /cara, jasa, prosedur tertentu yang lebih unggulmenghasilkan, menguji keefektifan produk, model, metode/strategi/cara, jasa, prosedur tertentu yang lebih unggul, baru, efektif, efesien, produktif, bermakna.

Model Pengembangan Media

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan model pengembangan media yang merupakan bentuk pendekatan yang akan digunakan pada tahapan mengembangkan sebuah media. Pada penelitian ini penulis menggunakan Multimedia Development Life Cycle (MDLC) versi Luther-Sutopo. Metode perancangan yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan Metode Development Life Cycle (MDLC) By Luther Sutopo. Method (1994), dimana untuk pembuatan suatu produk multimedia dengan menggunakan metode ini melalui enam tahapan yang dilakukan yaitu tahap konsep (concept), perancangan (design), pengumpulan bahan (material collecting), pemasangan elemen multimedia (assembly), pengujian (testing), dan distribusi (distribution)}(Sugiarto, 2018)

Tahap Penelitian

1. Concept adalah tahap untuk menentukan tujuan dibuat aplikasi, untuk siapa aplikasi dibuat, apa kebutuhan pengguna, bagaimana bentuk penyajian aplikasi media pembelajaran dan bagaimana pengemasan aplikasi apakah berbasis android atau desktop.

e-ISSN: 2963 – 198X
p-ISSN: 2963 – 2498

2. Design adalah tahap untuk pembuatan spesifikasi mengenai arsitektur program, gaya, tampilan dan kebutuhan material atau bahan untuk program. Design ini tahapan untuk mendesain struktur navigasi, storyboard, dan user interface.
3. Material Collecting adalah tahap pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan yang dikerjakan. Mulai dari software seperti aplikasi yang digunakan untuk membuat media, hardware seperti perangkat keras yang digunakan dalam membuat media, Gambar seperti untuk background, pendukung media, teks seperti materi pembelajaran dan lain sebagainya.
4. Assembly adalah tahap dimana semua objek atau bahan multimedia dibuat. Pembuatan aplikasi (media pembelajaran) didasarkan pada tahap design.
5. Testing adalah tahap pengujian apabila telah selesai proses pembuatan yaitu dengan menjalankan aplikasi untuk melihat apakah ada kesalahan atau tidak. Pada penelitian ini pengujian dilakukan dengan metode black box testing.
6. Distribution adalah tahap penyimpanan aplikasi ke media penyimpanan baik itu siswa atau guru. Setelah disimpan selanjutnya aplikasi dipasang (instal) oleh guru dan siswa, dengan begitu aplikasi media pembelajaran bisa digunakan(Ryan, Cooper, & Tauer, 2013)

Uji Produk

Uji Validitas Produk

Aiken (1985) merumuskan formula Aiken's V untuk menghitung content validity coefficient yang didasarkan pada hasil penilaian dari panel ahli sebanyak n orang terhadap suatu aitem dari segi sejauh mana aitem tersebut mewakili konstrak yang diukur. Formula yang diajukan oleh Aiken adalah sebagai berikut :

$$V = \sum s / [n(c-1)]$$

$$S = r - lo$$

Lo = angka penilaian validitas yang terendah (misalnya 1)
C = angka penilaian validitas tertinggi (misalnya 5)
R = angka yang diberikan oleh penilai

Contoh kasus: Sebuah skala yang terdiri dari lima item dalam tes dinilai oleh 7 (tujuh) orang ahli mengenai relevansinya. Rentang nilai yang diberikan adalah 1 (terendah) dan 5 (tertinggi), sehingga n = 7, lo = 1 dan c = 5.

Uji Praktikalitas

Dalam penelitian pengembangan model yang dikembangkan dikatakan praktis jika para ahli dan praktisi menyatakan bahwa secara teoritis bahwa model dapat diterapkan di lapangan dan tingkat keterlaksanaanya model termasuk ketegori "baik".

Hasil angket uji praktikalitas produk dianalisis menggunakan moment kappa, sebagai berikut.

$$K=(p-pe)/(1-pe)$$

Keterangan:
K : moment kappa yang menunjukkan tingkat kepraktisan produk
P : Proporsi yang terealisasi, dihitung dengan cara jumlah nilai yang diberikan oleh penguji dibagi jumlah maksimal

Tabel 1. Kategori keputusan berdasarkan moment kappa (k)

Interval	Kategori
0,81 – 1,00	Sangat Tinggi
0,61 – 0, 80	Tinggi
0,41 – 0,60	Sedang
0,21 – 0,40	Rendah
0,01 – 0,20	Sangat Rendah
≤ 0,00	Tidak Praktis

Uji Efektifitas Produk

Analisis efektivitas dari media ini ditentukan dengan penilaian angket yang diisi oleh guru bidang studi, siswa dan dosen. Hasil angket uji efektivitas diolah dengan mengacu rumus statistik Richard R. Hake (G-Score) sebagai berikut: (Afrianti & Musril, 2021).

$$<g>=((\%<sf> -\%<Si>))/((100-\%<Si>))$$

Keterangan:
<g> : G-Score
<Sf> : Score akhir (Sesudah dibuat produk)
<Si> : Score awal (Sebelum dibuat produk)

e-ISSN: 2963 – 198X
p-ISSN: 2963 – 2498

Kriteria setiap indikator dari lembar uji sebagai berikut:
" High-g" efektivitas tinggi jika mempunyai (<g>) > 0.7;
"Medium-g" efektivitas sedang jika mempunyai 0.7 > (<g>) > 0.3;
" Low-g" efektifitas rendah jika mempunyai (<g>) <0.3.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. *Concept* (Pengkonsepan)

Pada tahapan ini adalah identifikasi masalah. Pengkonsepsan yang dipakai adalah metode *fishbone* diagram. Konsep dasar dari diagram *fishbone* adalah permasalahan mendasar diletakkan pada bagian kanan dari diagram atau pada bagian kepala dari kerangka tulang ikannya, penyebab permasalahan digambarkan pada sirip dan durinya [32].



Gambar 1. *Fishbone Diagram*

Berdasarkan *fishbone* diagram diatas, disimpulkan bahwa guru masih menggunakan media pembelajaran *powerpoint* dan *jobsheet* seperti pada umumnya. Sehingga siswa merasa tidak tertarik belajar sebab tidak mendapat gambaran penjelasan akomodasi hotel secara jelas dan efektif. Oleh sebab itu peneliti merancang media pembelajaran berbasis *augmented reality* untuk membantu siswa belajar secara mandiri. Perancangan media pembelajaran ini menggunakan Uniti 3D dan Vuforis serta aplikasi pendukung seperti Blender. Hasilnya berbentuk APK yang bisa diakses di *Handphone* berbasis Android.

2. *Design* (Perancangan)

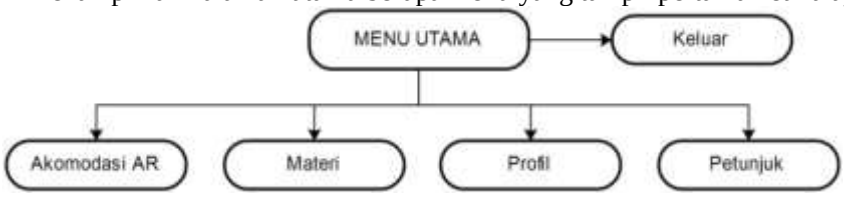
Pada tahapan ini adalah perancangan *storyboard* dan *user interface.*

a. Desain Struktur Navigasi

Struktur menu navigasi pada *software* media pembelajaran berbasis *augmented reality* pengenalan akomodasi perhotelan ini menggunakan desain *hierarki* untuk memperlihatkan data-data tertentu. Berikut desain navigasi pada media pembelajaran:

1) Struktur Navigasi Menu Utama

Struktur ini menampilkan halaman utama berupa menu yang tampil pertama ketika aplikasi dibuka



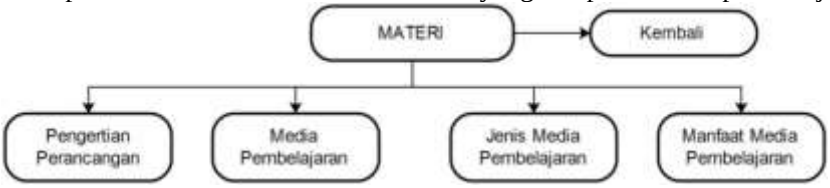
Gambar 2. Struktur Navigasi Menu Utama

2) Struktur Navigasi Akomodasi AR

Struktur ini menampilkan halaman-halaman yang berisikan tampilan untuk *scan mark*/penanda AR berupa tampilan 3D akomodasi hotel dapat dilihat pada gambar 3.

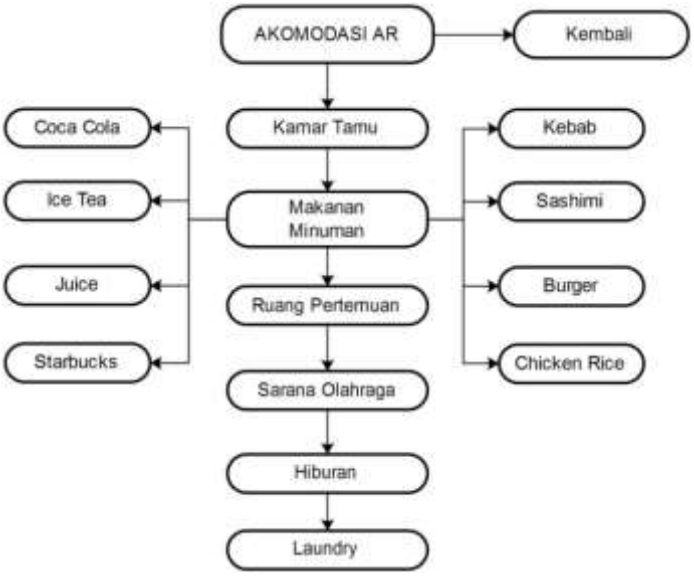
3) Struktur Navigasi Materi

Struktur ini menampilkan halaman utama materi-materi yang ada pada media pembelajaran



Gambar 4. Struktur Navigasi Materi

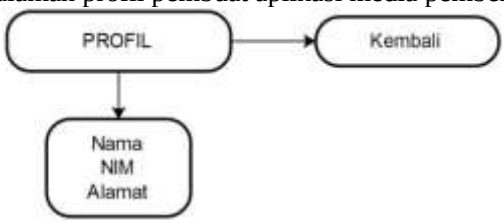
e-ISSN: 2963 – 198X
p-ISSN: 2963 – 2498



Gambar 3. Struktur Navigasi Akomodasi Hotel

4) Struktur Navigasi Profil

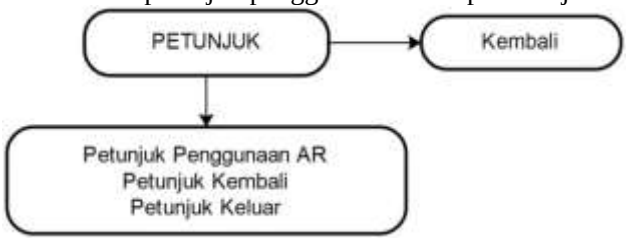
Struktur ini menampilkan halaman profil pembuat aplikasi media pembelajaran



Gambar 5. Struktur Profil

5) Struktur Navigasi Petunjuk

Struktur ini menampilkan halaman petunjuk penggunaan media pembelajaran



Gambar 6. Struktur Petunjuk

b. Desain *Storyboard*

Storyboard adalah bentuk gambaran atau visualisasi dari media yang akan dibangun. *Storyboard* pada media ini terdiri dari *scene-scene* yang akan ditampilkan pada media pembelajan. Berikut rancangan *storyboard* yang akan digunakan.

Tabel 2. Desain *Storyboard*

Scene 1	Menu Utama
Scene 2	Akomodasi AR
Scene 3	Materi
Scene 4	Profil
Scene 5	Petunjuk
Scene 6	Keluar

Berikut penjelasan dari *storyboard* diatas:

1. *Scene* 1, merupakan tampilan awal ketika membuka aplikasi media pembelajaran. Tampilan ini akan menyediakan tombol-tombol untuk membuka *scene-scene* berikutnya.
2. *Scene* 2 adalah menu Akomodasi AR, yaitu tempat untuk men-*scan* penanda yang akan menampilkan visual 3D dari berbagai akomodasi hotel. *Scene* ini terdiri dari visual 3D kamar tamu, makanan minuman, ruang pertemuan, sarana olahraga, hiburan dan *laundry*

e-ISSN: 2963 – 198X
p-ISSN: 2963 – 2498

3. *Scene* 3 adalah materi yang berisi mengenai pengertian, jenis manfaat dan perancangan media pembelajaran**.**
4. *Scene* 4 adalah profil yang akan menampilkan identitas dari pembuat media pembelajaran
5. *Scene* 5 adalah petunjuk yang berisikan cara penggunaan dari aplikasi media pembelajaran AR ini
6. *Scene* 6 adalah tombol keluar atau menutup aplikasi

c. Desain *Interface*

Media pembelajaran berbasis *augmented reality* pengenalan akomodasi perhotelan di SMK Global Pariaman dirancang untuk guru dan siswa. Didesain dengan tampilan yang simple dan menarik serta menu-menu yang mudah digunakan. Pemilihan warna dan desain yang enak dilihat serta tampilan *augmented reality* yang mudah digunakan yang hanya memakai satu tanda atau *mark* untuk menampilkan *augmented reality.*

3. Material *Collecting* (Pengumpulan Data)

Material *Collecting* dengan mengumpulkan bahan atau materi yang diperlukan untuk dimasukkan kedalam media pembelajaran. Beberapa data dan informasi yang harus dikumpulkan memulai pembuatan media ini adalah:

a. Objek 3D yang terdapat dimedia pembelajaran yang dirancang menggunakan aplikasi blender 3D.
b. Objek pembuatan marker dibantu dengan aplikasi photoshop.
c. Data teks yang digunakan adalah teks mengenai media pelajaran.
d. Data grafik atau *image* yang digunakan adalah *image background* dan *image* gambar yang berhubungan dengan materi yang diajarkan.

4. *Assembly* (Pembuatan)

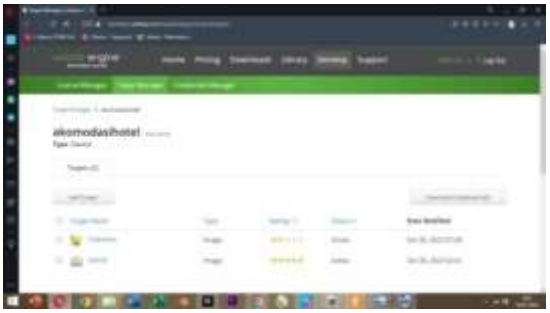
Assembly adalah tahap pembuatan seluruh objek atau bahan multimedia berdasarkan desain yang di rancang pada media pembelajaran.

a. Pembuatan Media

Pembuatan visual media ini dirancang aplikasi photoshop dan disesuaikan pada aplikasu *unity.*

b. Pembuatan Marker

Objek untuk membuat *marker* berupa gambar yang di desain menggunakan adobe photoshop dan memanfaatkan Vuforia secara *online* dalam pemindaian, yang mana *marker* berfungsi untuk menampilkan objek 3D ketika di scan oleh kamera *smartphone.*



Gambar 7. Tampilan *Marker Vuforia*



Gambar 8. Tampilan Koding Keluar

c. Tampilan Koding Program

Pembuatan koding program yang berfungsi untuk memberikan perintah menjalankan menu atau tombol yang ada pada media

1) Koding Keluar

Gambar koding keluar dalam pengembangan ini dapat dilihat pada gambar 9.

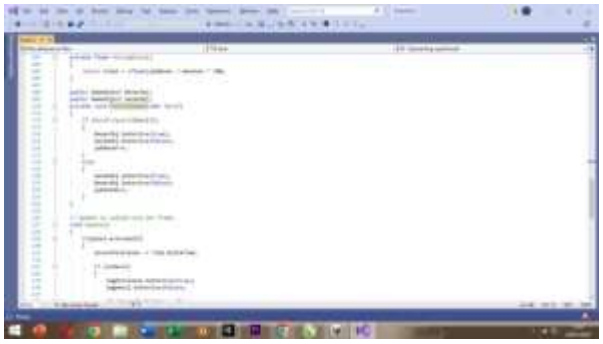


Gambar 9. Tampilan Koding Soal

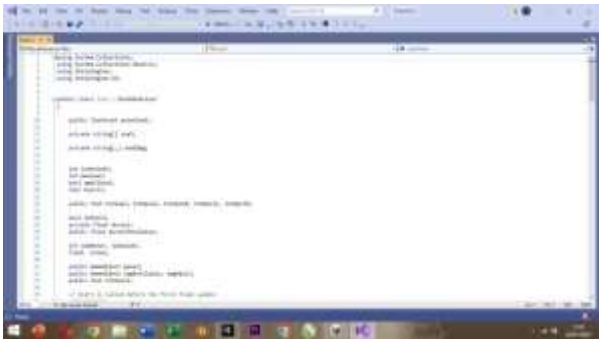
e-ISSN: 2963 – 198X
p-ISSN: 2963 – 2498

2) Koding Soal

Gambar koding tampilan soal dapat dilihat pada gambar 10 dan gambar 11.



Gambar 10. Tampilan Koding Soal



Gambar 11. Tampilan Koding Soal

3) Koding Pindah Scene



Gambar 12. Tampilan Koding Pndah Scene



Gambar 13. Tampilan *Background* Menu Utama

d. Tampilan *Background*

Background yang dirancang menggunakan aplikasi *Photoshop* dan disesuaikan dimensinya dengan *Unity*. Gambar tampilan background dapat dilihat pada gambar 13. Pada desain halaman ini terdapat beberapa tombol utama seperti tombol akomodasi AR, materi, profil, petunjuk dan tombol keluar untuk menutup aplikasi.

e. Tampilan Hasi

1) Halaman Utama

Halaman Utama ini adalah halaman pertama ketika aplikasi media pembelajaran *augmented reality* dibuka. Halaman ini berisi tombol-tombol menuju halaman selanjutnya serta tombol keluar untuk menutup aplikasi.



Gambar 14. Tampilan Menu Utama



Gambar 15. Tampilan Tampilan Akomodasi AR

2) Halaman Akomodasi AR

Halaman akomodasi AR ini berisi 6 halaman yang menampilam gambaran dan tombol *scan* agar tampilan 3D dari akomodasi hotel. Halaman itu yaitu ruang tamu, ruang pertemuan, makanan minuman, hiburan, sarana olahraga dan *laundry*. Gambar tampilan akomodasi AR dapat dilihat pada gambar 15.

e-ISSN: 2963 – 198X
p-ISSN: 2963 – 2498

3) Tampilan *Scan* AR

Ketika pada halaman akomodasi hotel diatas, ada tombol "preview" untuk menampilkan *scan marker* sehingga akan muncul ruang tamu dalam format 3D. Tampilan scan AR dapat dilihat pada gambar 16.



Gambar 16. Tampilan Scan AR



Gambar 17. Tampilan Menu Halaman Materi

4) Tampilan Halaman Menu Materi

Halaman materi ini terdiri dari 2 tombol yang menampilkan judul materi masing-masing dan ketika tombol tersebut di tekan maka tampilan materi akan muncul sesuai judul tombol. Menu halaman materi dapat dilihat pada gambar 17.

5) Tampilan Halaman Materi

Halaman materi ini menampilkan bagian-bagian akomodasi hotel serta syarat yang harus dipenuhi karyawan hotel dan sebagainya. Tampilan halaman materi dapat dilihat pada gambar 18.



Gambar 18. Tampilan Halaman Materi



Gambar 19. Tampilan Halaman Latihan

6) Tampilan Latihan

Halaman latihan ini menampilkan nama siswa serta soal-soal yang harus dijawab oleh siswa. Gambar halaman latihan dapat dilihat pada gambar 19.

7) Tampilan Profil

Halaman profil ini menampilkan biodata penulis dan pembuata aplikasi. Seperti nama, NIM, alamat dan Logo Kampus. Gambar tampilan profil dapat dilihat pada gambar 20.



Gambar 20. Tampilan Halaman Profil



Gambar 21. Tampilan Halaman Petunjuk

e-ISSN: 2963 – 198X
p-ISSN: 2963 – 2498

8) Tampilan Halaman Petunjuk

Halaman petunjuk ini menampilkan bagaimana menggunakan aplikasi media pembelajaran dari membuka aplikasi sampai menutup aplikasi. Tampilan halaman petunjuk dapat dilihat pada gambar 21.

5. *Testing* (Pengujian)

Testing adalah tahap pengujian produk yang telah dibuat apakah sesuai atau masih ada error-nya.

a. Pengujian dengan Metode *Blackbox*

Pengujian *blackbox (blackbox testing)* merupakan metode pengujian yang dilakukan untuk mengamati hasil dari pengujian perangkat lunak yang difokuskan pada *fungsionalitas*, apakah fungsi-fungsi tersebut sudah berjalan dengan benar dan baik atau sudah sesuai dengan yang diharapkan.

b. Hasil Pengujian *Fungsionalitas*

Berdasarkan hasil pengembangan aplikasi yang ada, berikut disajikan uji fungsi yang dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. Pengujian Fungsionalitas

No	Pengujian	Error	Validitas
1	Tombol	-	Valid
2	Desain	-	Valid
3	Objek 3D	-	Valid
4	Marker	-	Valid
5	Kamera	-	Valid
6	Animasi	-	Valid

c. Kesimpulan Pengujian

Setelah dilakukan beberapa pengujian, dalam aplikasi media pembelajaran akomodasi perhotelan berbasis *Augmented Reality*, maka *output* yang dihasilkan dari aplikasi media pembelajaran akomodasi perhotelan berbasis *Augmented Reality* telah sesuai dengan prosedur dan perancangan yang diharapkan.

6. *Distribution*

Dalam tahap distribution ini, media pembelajaran yang sudah selesai dirancang akan di *Building* kemudian di-*import* ke android dalam bentuk sebuah aplikasi (Apk). Aplikasi *Augmented Reality* ini hanya bisa dibuka dengan menggunakan *Smartphone* Android karna membutuhkan fitur kamera yang mendukung agar marker yang discan jelas dan tipe yang paling rendah adalah android 6 (marshmallow).

7. *Uji produk*

a. Hasil Uji Validitas Produk

Uji validitas produk yang dilakukan dalam perancangan media pembelajaran pada media pembelajaran berbasis *augmented reality* pengenalan akomodasi perhotelan di SMK Global Pariaman bertujuan untuk melihat kelayakan produk dari 4 validator yaitu 2 validator media dan 2 validator bahasa yang didlam validasi media terdapat tiga aspek penilaian yaitu aspek penyajian materi, aspek penggunaan bahasa, dan aspek intruksional desain.

Penilaian dari ahli bahasa yaitu Ibuk Widya Edriana M.Pd sebagai validator pertama yang memberikan penilaian uji validasi produk dengan nilai rata-rata 0,8, dan validator kedua oleh ibuk Reni Safitri, S.Pd.,M.M dengan nilai rata-rata 0,73 Serta dua orang validator maedia yaitu Bapak Riri Okra M.Kom memberikan nilai validasi produk dengan rata-rata 0,813 serta Ibuk Gusnita Darmawati M.Kom memberikan nilai validasi produk dengan rata-rata 0,8. Maka nilai rata-rata yang dijumlahkan dari keseluruhan nilai validator di dapat nilai 0,8 dengan kriteria valid.

b. Hasil Uji Praktikalitas Produk

Uji praktikalitas produk media pembelajaran berbasis *augmented reality* pengenalan akomodasi perhotelan di SMK Global Pariaman yang sudah dirancang dilakukan oleh guru yang mengajar mata pelajaran yang bertujuan agar media yang sudah dirancang praktik dan mudah digunakan dalam proses belajar-mengajar. Kepraktisan produk tersebut dapat diukur dengan adanya penilaian dari guru yang menjadi praktikalitator yaitu: Ibuk Yuliana Selvi, S.ST yang memberikan penilaian dari hasil uji praktikalitasnya dengan nilai 0,88. Jadi Dengan nilai tersebut, media pembelajaran sudah praktikdan mudah digunakan

c. Hasil Uji Efektifitas Produk

Tahap selanjutnya yang dilakukan adalah menguji keefektifitasan media pembelajaran berbasis *augmented reality* pengenalan akomodasi perhotelan di SMK Global Pariaman maka dilakukanlah uji

e-ISSN: 2963 – 198X
p-ISSN: 2963 – 2498

efektifitas yang telah dibagikan kepada ke sepuluh orang siswa kelas X di SMK Global Pariaman untuk melihat apakah siswa tersebut tertarik untuk mempelajarinya dan apakah siswa itu mengalami peningkatan pemahaman dari media pembelajaran berbasis *augmented reality* pengenalan akomodasi perhotelan yang sudah dirancang. Maka setelah penulis menyebarkan angket kepada sepuluh siswa kelas X di SMK Global Pariaman sebagai efektifator, didapat nilai rata-ratanya adalah sebesar 0,76 dengan kategori tinggi. Dengan hasil yang didapat, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis Augmented Reality memiliki efektivitas tinggi atau efektif

Pembahasan

Aplikasi media pembelajaran berbasisi augmented reality ini dirancang untuk memudahkan guru dalam menyampaikan materi beruta akomodasi kehotelan agar membuat siswa lebih cepat memahami pelajaran yang diberikan. Serta dapat lebih memotivasi siswa dalam belajar sehingga meningkatkan hasil belajarnya. Karena pemanfatan media, baik untuk keperluan individual maupun kelompok, secara umum mempunyai tujuan untuk memperoleh informasi dan pengetahuan, mendukung aktivitas pembelajaran dan sarana persuasi serta motivasi.

Aplikasi media pembelajaran berbasis Augmented Reality memiliki kelebihan dalam penggunaannya, dimana aplikasi ini dapat dibuka tanpa adanya sambungan data internet dan memiliki model 3D terkait materi yaitu akomodasi perhotelan yang bisa diputar 360 derajat sehingga siswa mudah memahami dan mempelajarinya. Jadi aplikasi ini dirancang agar siswa mendapat gambaran secara jelas bagaimana bentuk dan desain akomodasi perhotelan tersebut. Akan tetapi juga ada kekurangan dimedia ini yaitu ketika menampilkan model 3D nya maka dibutuhkan sebuah marker berupa gambar yang sudah dirancang oleh penulis untuk nantinya di Scan terlebih dahulu agar model 3D muncul dan terlihat didalam aplikasi media pembelajaran. Penelitian ini menggunakan metode R & D dengan menggunakan Multimedia Development Life Cycle (MDLS) versi Luther-Sutopo, yang terdiri dari enam tahap, yaitu concept (pengonsepan), design (pendesainan), material collecting (pengumpulan materi), assembly (pembuatan), testing (pengujian), dan distribution (pendistribusian). Pengembangan dilakukan dengan uji coba produk yaitu Validitas, uji Praktikalitas, uji Efektivitas.

Keterbatasan Penelitian

Aplikasi media pembelajaran berbasis Augmented Reality pengenalan akomodasi perhotelan ini masih banyak kekurangan dan keterbatasan. Namun dalam penelitian yang dilakukan di SMK Global Pariaman, ini sudah cukup untuk menggambarkan dan membantu guru dalam memberikan pelajaran mengenai akomodasi perhotelan. Beberapa kendala yang ditemui selama pembuatan aplikasi ini diantaranya:

1. Ketika memasuki tahapan pembuatan aplikasi media pembelajran berbasis augmented reality ini ada beberapa hambatan seperti penggunaan beberapa aplikasi dalam pembuatan aplikasi sehingga membutuhkan keahlian yang cukup serta tahap mendesain beberapa akomodasi hotel dengan software Blender membutuhkan waktu yang cukup lama karena membuat tampilan 3D yang bagus harus dengan tahap dan waktu yang tidak sebentar.
2. Aplikasi ini seharusnya dapat mengatasi permasalah disekolah yang semula mengajar dengan konvensional atau dengan powerpoint tapi aplikasi ini hanya sebatas pada satu mata pelajaran dan satu materi saja, ketika digunakan pada mata pelajaran lain haruslah aplikasi ini dilengkapi atau disempurnakan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan aplikasi yang penulis lakukan, maka dapat diambil kesimpulan yaitu:

Aplikasi pembelajaran yang dirancang pengenalan akomodasi perhotelan berbasis Augmented Reality pada SMK Global Pariaman ini sangat membantu guru dan siswa dalam proses pembelajaran, sehingga pembelajaran terasa sangat menarik, interaktif dan mudah digunakan serta menumbuhkan rasa pemahaman pada siswa dengan adanya materi. Selain itu aplikasi media ini mudah dipakai oleh siswa diluar jam sekolah karena diakses menggunakan smartphone berbasis android dengan bantuan marker yang sudah didesain sesimpel mungkin sehingga bisa digunakan dimana saja dan kapan saja. Aplikasi media pembelajaran yang dirancang mengenai pengenalan akomodasi perhotelan berbasis Augmented Reality ini memiliki 5 tombol menu utama di aplikasi yaitu: menu akomodasi AR, menu materi, menu petunjuk, menu profil dan menu Keluar dari aplikasi.

e-ISSN: 2963 – 198X
p-ISSN: 2963 – 2498

DAFTAR RUJUKAN

Afrianti, S, & Musril, H.A. (2021). Perancangan Media Pembelajaran TIK Menggunakan Aplikasi Autoplay Media Studio 8 di SMA Muhammadiyah Padang Panjang. *Jurnal Informatika Upgris*, *6*(2). https://doi.org/10.26877/jiu.v6i2.6471

Asnah, A. (2019). Profil Guru Dalam Konteks Profesional. *Darul Ilmi: Jurnal Ilmu Kependidikan Dan Keislaman*, *7*(01), 1–15. https://doi.org/10.24952/di.v7i01.1801

Bramastia, B, & Sadjiarto, A. (2021). Pancasila Education Policy in Government Regulation Number 57 of 2021 concerning National Education Standards. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHEs): Conference Series*, *4*(4), 290. https://doi.org/10.20961/shes.v4i4.50622

Darwis, M.M. (2019). Pendidikan Matematika Di Era Revolusi Industri 4.0. *Aksioma*, *9*(1), 1–12. https://doi.org/10.22487/aksioma.v9i1.214

Efriyanti, L., & Annas, Firdaus. (2020). Aplikasi Mobile Learning Sebagai Sarana Pembelajaran Abad 21 bagi Pendidik dan Peserta Didik di era Revolusi Industri 4.0. *Journal Educative : Journal of Educational Studies*, *5*(1), 29. https://doi.org/10.30983/educative.v5i1.3132

Emda, A. (2018). Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran. *Lantanida Journal*, *5*(2), 172. https://doi.org/10.22373/lj.v5i2.2838

Moeljadi, D. (2019). Pengembangan Tata Bahasa Baku Bahasa Indonesia (Tbbi) Daring Terpadu. *Journal of Chemical Information and Modeling*, *53*(9), 1689–1699.

Nurhasni. (2017). *BELAJAR DAN MENGAJAR BERDASARKAN STANDAR PROSES PENDIDIKAN " Apa Perlunya ?" 3*, 54–55.

Ryan, C., & Tauer. (2013). Metode Penelitian. *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*, 12–26.

Sugiarto, H. (2018). Penerapan Multimedia Development Life Cycle Pada Aplikasi Pengenalan Abjad Dan Angka. *IJCIT (Indonesian Journal on Computer and Information Technology)*, *Vol.3 No.1*(1), 26–31.

e-ISSN: 2963 – 198X
p-ISSN: 2963 – 2498