

ABSTRAK

Skripsi atas nama **Rahma Azizah, Nim 2521073**, dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality* Di SMKN 4 Payakumbuh”** Skripsi, Program Sarjana, Universitas Islam Negeri (UIN) Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi. Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan.

Penelitian ini dilatarbelakangi karena proses pembelajaran muatan lokal Keminangkabauan di SMKN 4 Payakumbuh masih mengandalkan gambar dua dimensi dan video singkat yang bersifat pasif serta kurang interaktif. Hasil wawancara dengan guru pengampu menunjukkan bahwa media tersebut tidak mampu mendorong siswa untuk terlibat aktif, sementara wawancara dengan sepuluh siswa kelas X mengungkapkan bahwa mereka merasa bosan, kurang termotivasi, dan tidak dapat berinteraksi langsung dengan objek yang dipelajari. Observasi di kelas memperlihatkan bahwa guru masih dominan menggunakan papan tulis dan buku sebagai sumber belajar, sehingga penyampaian materi cenderung monoton dan terbatas dalam memberikan visualisasi yang mendalam. Kondisi ini menegaskan perlunya inovasi media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif untuk meningkatkan pemahaman siswa sekaligus menumbuhkan minat belajar terhadap budaya minangkabau. Tujuan penelitian ini Adalah mengembangkan media pembelajaran berbasis *augmented reality* pada mata pelajaran muatan lokal keminangkabau selaman 2 semester pada kelas X di SMKN 4 Payakumbuh.

Penelitian ini menggunakan model *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model pengembangan ASSURE yaitu, *Analyze Learners* (analisis karakteristik peserta didik), *State Standards and Objectives* (menetapkan tujuan pembelajaran), *Select Strategies, Technology, Media, and Materials* (seleksi media, metode dan bahan), *Utilize Technology, Media, and Materials* (memanfaatkan bahan ajar), *Require Learner Participation* (melibatkan peserta didik dalam pembelajaran), dan *Evaluate and Revise* (evaluasi dan revisi). Produk yang dikembangkan diuji melalui tiga tahap, yaitu uji validitas, uji praktikalitas dan uji efektivitas,

Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran keminangkabauan berbasis *augmented reality* yang dirancang khusus untuk mendukung proses diharapkan meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif serta menjadi alternatif interaktif dalam menyampaikan materi pelajaran yang relevan dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Hasil uji produk yang didapatkan yaitu validitas sebesar 0,85, praktikalitas 0,95, dan efektivitas 0,83, yang mengindikasikan bahwa media pembelajaran ini valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran keminangkabauan.

Kata kunci: *Media Pembelajaran, Augmented Reality, Metode Research and Development (R&D), ASSURE*