

ABSTRAK

Muhammad Wahid Rivanzha Lubis. NIM 5213131013: Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality* Pada Mata Pelajaran Instalasi Motor Listrik di SMK Negeri 5 Medan. Skripsi. Fakultas Teknik. Universitas Negeri Medan.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* (AR) pada mata pelajaran Instalasi Motor Listrik di SMK Negeri 5 Medan serta mengetahui tingkat kelayakan dan kepraktisannya. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Produk yang dikembangkan berupa aplikasi AR berbasis *Android* yang menampilkan model 3D motor listrik satu fasa dan tiga fasa, dilengkapi dengan modul pembelajaran sebagai pendamping. Uji kelayakan dilakukan melalui validasi ahli materi dan ahli media, sedangkan uji kepraktisan diperoleh dari angket respon siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *Augmented Reality* yang dikembangkan berada pada kategori layak dan praktis digunakan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Instalasi Motor Listrik.

Kata kunci: *Augmented Reality, Media Pembelajaran, Penelitian dan Pengembangan, ADDIE, Validasi.*

ABSTRACT

Muhammad Wahid Rivanzha Lubis. NIM 5213131013: Development of Augmented Reality-Based Learning Media for the Electric Motor Installation Subject at SMK Negeri 5 Medan. Thesis. Faculty of Engineering. State University of Medan

This study aims to develop an Augmented Reality (AR)-based learning media for the Electrical Motor Installation subject at SMK Negeri 5 Medan and to determine its feasibility and practicality. This research employed a Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, which consists of analysis, design, development, implementation, and evaluation stages. The developed product is an Android-based AR application that presents 3D models of single-phase and three-phase electric motors, accompanied by a supporting learning module. The feasibility of the product was evaluated through material expert and media expert validation, while practicality was assessed through student response questionnaires. The results indicate that the developed AR-based learning media is categorized as feasible and practical for use in the Electrical Motor Installation learning process.

Keyword: *Augmented Reality, Learning Media, Research and Development, ADDIE, Validation.*