



Perancangan aplikasi ARPIX STUDIO untuk media pembelajaran videografi di SMK Negeri 1 Kinali

Tommy Arjuna Firdaus¹, Muhammad Adri², Asrul Huda³, Ika Parma Dewi⁴

^{1,2,3,4}Universitas Negeri Padang

¹Tommy.arjuna.firdaus@gmail.com, ²mhd.adri@unp.ac.id, ³asrulhuda@ft.unp.ac.id, ⁴Ikha0unp@gmail.com

Info Artikel :

Diterima :

15 Juli 2024

Disetujui :

12 Agustus 2024

Dipublikasikan :

25 Agustus 2024

ABSTRAK

Aplikasi ARPIX STUDIO dirancang sebagai media pembelajaran berbasis Augmented Reality (AR) untuk membantu siswa kelas XII Multimedia di SMK Negeri 1 Kinali mempelajari videografi. Aplikasi ini menyajikan materi tentang dunia perfilman, termasuk peralatan pembuatan film dan fungsinya, serta dilengkapi fitur simulasi pengambilan gambar 3D dan pengeditan video. Dengan teknologi AR, aplikasi ini bertujuan membuat pembelajaran lebih interaktif dan menarik, sesuai dengan karakteristik siswa. Penelitian ini menggunakan metode R&D dengan model ADDIE untuk merancang dan mengembangkan aplikasi. Hasilnya, ARPIX STUDIO menjadi media pembelajaran yang dapat digunakan tanpa memerlukan koneksi internet yang stabil, sehingga lebih fleksibel. Selain memberikan materi, aplikasi ini menghadirkan fitur interaktif seperti game, yang membuat penyampaian materi lebih menarik dan meningkatkan keterlibatan siswa. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ARPIX STUDIO mempermudah guru dalam menyampaikan materi dan membantu siswa memahami konsep videografi dengan lebih baik. Aplikasi ini efektif meningkatkan minat dan pemahaman siswa, menjadikannya solusi inovatif untuk pembelajaran multimedia di sekolah.

Kata kunci: Aplikasi, Media Pembelajaran, Augmented Reality, Videografi

ABSTRACT

ARPIX STUDIO application is designed as an Augmented Reality (AR) based learning media to help XII Multimedia students at SMK Negeri 1 Kinali learn videography. This application presents material about the world of film, including filmmaking equipment and its functions, and features 3D shooting simulations and video editing. With AR technology, this application aims to make learning more interactive and interesting, according to the characteristics of students. This research uses the R&D method with the ADDIE model to design and develop the application. As a result, ARPIX STUDIO is a learning media that can be used without requiring a stable internet connection, making it more flexible. In addition to providing material, this application presents interactive features such as games, which make the delivery of material more interesting and increase student engagement. It can be concluded that ARPIX STUDIO makes it easier for teachers to deliver materials and helps students understand videography concepts better. The app effectively increases students' interest and understanding, making it an innovative solution for multimedia learning in schools.

Keywords : Application, Learning Media, Augmented Reality, Videography.



©2022 Penulis. Diterbitkan oleh Arka Institute. Ini adalah artikel akses terbuka di bawah lisensi Creative Commons Attribution NonCommercial 4.0 International License. (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>)

PENDAHULUAN

Perkembangan dunia saat ini tidak terlepas dari peran teknologi yang semakin maju dan turut membawa perubahan pada proses belajar mengajar. Proses belajar mengajar juga berjalan dengan perbandingan antara kelebihan dan kekurangan siswa baik individu maupun kelompok (Ajar et al., 2014). Perkembangan teknologi dalam proses belajar mengajar juga merambah pada pengembangan multimedia yang interaktif. Pengembangan multimedia interaktif ini bertujuan untuk membantu siswa meningkatkan hasil belajarnya dengan bantuan media pembelajaran (Armansyah et al., 2019).

Media pembelajaran telah membantu berbagai problematika dalam proses belajar mengajar terkait penyampaian materi. Sementara itu, perkembangan media sosial juga memiliki potensi membantu penanganan masalah pendidikan melalui blended learning, yang nantinya akan menghadirkan pengalaman belajar yang berbeda (Syaiful, 2019). Kolaborasi antara media sosial dengan media ajar yang tepat akan menciptakan efisiensi dalam mencapai tujuan pembelajaran. Dengan

perkembangan media pembelajaran ini diharapkan proses belajar mengajar bisa terlaksana dengan lebih baik dan dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Media pembelajaran adalah sarana penyalur pesan atau informasi pembelajaran yang disampaikan melalui sumber pesan kepada tujuan atau penerima pesan (Ikhbal & Musril, 2020). Media pembelajaran yang interaktif dapat kita gunakan sebagai penunjang kelancaran proses belajar mengajar, hal ini juga tidak bisa dipungkiri dapat digunakan untuk membantu mata pelajaran yang membutuhkan materi yang bersifat praktik dalam pembelajarannya. Perkembangan dan pemanfaatan teknologi menjadi tantangan dalam menemukan metode dan media yang tepat untuk mendukung konsep pendidikan (Prmono & Setiawan, 2019). Perkembangan dunia pendidikan akan tercipta jika berfokus pada peningkatan daya tarik dan efektifitas pembelajaran (Aditama et al., 2019). Penggunaan teknologi media pembelajaran salah satunya berupa presentasi bisnis, pembelajaran, periklanan, penjualan, distribusi informasi, panggilan konferensi, produktivitas, film, realitas virtual, aplikasi web, dan game (Yuningsih et al., 2018). Penggunaan teknologi realitas virtual juga semakin banyak digunakan dalam inovasi pembelajaran, salah satunya adalah Virtual Reality dan Augmented Reality.

Teknologi Augmented Reality dapat menambah realitas di dunia nyata dengan unsur benda maya, dimana batas antara dunia maya dan dunia nyata seolah tidak terlihat (Arisandi et al., 2022). Menurut Borko dalam (Wardani, 2015) memberikan pendapat bahwa Augmented Reality (AR) adalah sebuah pandangan yang secara langsung maupun tidak langsung dapat dilihat dengan bentuk visualisasi nyata. Teknologi Augmented Reality memungkinkan pengguna untuk melihat objek virtual yang diproyeksikan ke dunia nyata sebagai bentuk tiga dimensi yang menarik. Penggunaan media pembelajaran menggunakan Augmented Reality dapat merangsang siswa untuk berfikir kritis karena sifat media pembelajaran membantu siswa belajar dengan atau tidak kehadiran guru dalam proses pendidikan pada saat itu. Penggunaan media pembelajaran dengan Augmented Reality ini juga bisa berlangsung di mana dan kapan saja siswa ingin menyelesaikan pembelajaran (Mustaqim, 2016).

Pentingnya Penggunaan Augmented Reality dalam proses belajar mengajar adalah karena dapat membangkitkan keinginan dan minat baru dalam diri siswa serta menimbulkan motivasi belajar dari pada hanya mengandalkan video pembelajaran, slide power point atau buku cetak semata. Menurut (Alamsyah et al., 2022) yang dikutip dari hasil penelitian yang dilakukannya mengemukakan bahwa Augmented reality bermanfaat dalam mengedukasi alat kepada siswa secara lebih visual. Augmented Reality dapat kita manfaatkan pada materi yang menjelaskan objek seperti nama, fungsi dan cara penggunaan dari suatu objek. Teknologi Augmented Reality juga bisa kita gunakan sebagai alat peraga pada materi yang bersifat praktik seperti kegiatan olahraga, pemasangan perangkat komputer maupun teknis dalam pengambilan gambar. Banyak pemanfaatan dari teknologi Augmented Reality yang bisa diterapkan salah satunya yaitu fungsi dari alat perekaman, teknik dasar pengambilan gambar, maupun proses editing pada sebuah gambar.

Setelah melakukan observasi awal di SMK Negeri 1 Kinali, diketahui bahwa siswa lebih tertarik pada materi yang disampaikan menggunakan alat peraga dibandingkan hanya belajar dengan metode ceramah atau menggunakan buku. Ketertarikan ini dapat dilihat dari perbandingan respons siswa yang diberi materi melalui sistem ceramah atau tutorial atau peraga. Interaksi yang terjadi ketika guru menjelaskan menggunakan suatu alat atau metode tertentu mendapatkan lebih banyak respons dari pada dengan sistem ceramah. Melalui sistem tutorial serta memberikan pembelajaran dengan pendekatan proses dengan fokus mencapai tujuan dengan baik (Mulyadi et al., 2016).

Data yang diperoleh dalam proses belajar mengajar yang dilakukan oleh bapak Ilham Efendi, S.Pd, M.Kom selaku Wakil Kepala Bidang Kurikulum serta guru mata pelajaran TPAV didapatkan hasil pengamatan bahwa ketertarikan siswa cukup baik ketika materi yang dibawakan menggunakan alat peraga. Pada materi pengenalan videografi ditambahkan alat peraga sederhana sehingga siswa lebih bisa memperhatikan materi yang dibawakan walaupun materi tersebut juga bisa dibawakan dengan metode ceramah. Ini mengindikasikan bahwa siswa tertarik pada materi yang penyampaiannya lebih menarik perhatian siswa. Walaupun materi yang hanya untuk teori, tetapi jika metode ini juga diterapkan dalam materi praktik hasilnya akan lebih baik lagi.

Pengumpulan data juga dilakukan dengan cara wawancara untuk mengumpulkan data serta memberikan kuesioner pada seluruh siswa kelas XII Multimedia untuk mengetahui kebutuhan siswa dalam materi pembelajaran TPAV. Dari hasil wawancara dan kuesioner yang diberikan, kesimpulan yang dapat diambil berupa ditemukan bahwa siswa masih kurang tertarik pada materi yang disampaikan oleh guru. Selain itu siswa juga masih kesulitan untuk memahami materi menggunakan video tutorial

dikarenakan ada beberapa materi teknis yang ada pada video tutorial yang sulit dilakukan karena terbatasnya perangkat pembelajaran. Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka dirancang aplikasi ARPIX Studio sebagai media pembelajaran videografi di SMK Negeri 1 Kinali. Diharapkan dengan adanya aplikasi ARPIX Studio, pembelajaran multimedia dengan materi Videografi dapat maksimal dilaksanakan.

METODE PENELITIAN

Perancangan aplikasi ARPIX STUDIO menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D) dengan model ADDIE. Model ADDIE merupakan pendekatan sistematis yang terdiri dari lima tahapan utama, yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

1. *Design* (Rancangan)

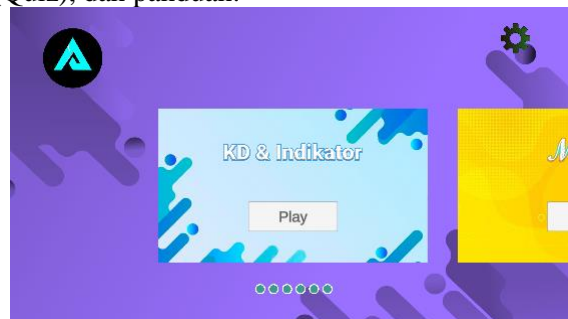
Pembuatan aplikasi dimulai dari pembuatan beberapa asset yang dibutuhkan seperti objek 2D, objek 3D, desain animasi dan desain marker. Objek 2D berfungsi sebagai source image dari berbagai tampilan UI ataupun tool yang terdapat dalam aplikasi. Penerapan objek 2D juga digunakan dalam pembuatan desain animasi yang nantinya akan dimuat pada menu editing simulator. Pembuatan desain marker juga dilakukan dengan 2D yang nantinya akan di cetak dalam bentuk kartu. Pada pembuatan objek 3D kita menggunakan referensi objek yang akan ditampilkan pada fitur materi yang menggunakan augmented reality serta di fitur kamera simulator.

2. *Development* (Pengembangan)

Pada tahapan pengembangan ini merupakan proses mewujudkan blue print atau desain yang telah kita rancang sebelumnya menjadi sebuah aplikasi media pembelajaran.

a. Perakitan

- 1) Pada halaman *Main menu (Home)* memuat KD & Indikator, Materi, Kamera Simulator, *Editing* simulator, Tugas (Quiz), dan panduan.



Gambar 1. Home

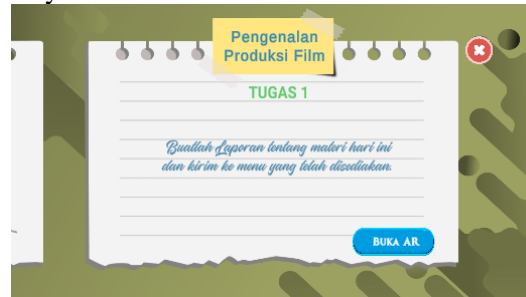
- 2) Pada halaman KD & Indikator, user dapat melihat KD & Indikator belajar yang mereka gunakan dalam belajar.



Gambar 2. Capaian Pembelajaran

- 3) Pada halaman Materi, user dapat melihat beberapa materi yang telah disiapkan untuk pembelajaran. Menu materi dibuat melalui referensi dari game yang mana sebelum materi

pertama belum selesai dikerjakan, maka materi kedua dan seterusnya belum bisa di kerjakan. Pada halaman materi di bagian slide terakhir Augmented Reality diletakkan. Hal ini bertujuan untuk user membaca materi yang disediakan terlebih dahulu sebelum melihat menu Augmented Reality. Pada bagian materi terdapat fungsi slider yang berfungsi untuk mengganti halaman materi. Kemudian terdapat juga sebuah tombol yang berfungsi untuk mengalihkan ke bagian materi augmented reality.



Gambar 3. Materi



Gambar 4. AR Materi

- 4) Pada halaman Kamera simulator, user dapat melihat halaman berupa simulator kamera yang bisa digerakkan menggunakan *joystick* yang telah disediakan. Tujuan dari halaman ini adalah selain untuk memperagakan gerakan pengambilan gambar, user dapat memainkan kamera seperti layaknya game untuk menghilangkan kejenuhan.



Gambar 5. Kamera simulator

- 5) Pada halaman Editing Simulator, user dapat melihat halaman berupa simulasi editing sederhana. Pengeditan yang bisa dilakukan pada halaman ini berupa memasukkan file video dan audio yang telah disediakan serta mengatur volume audio sesuai keinginan user.



Gambar 6. Editing Simulator

- 6) Tugas (*Quiz*), pada halaman ini user dapat mengerjakan tugas yang diberikan sesuai materi yang telah disediakan.



Gambar 6. Quiz

- 7) Panduan, pada halaman ini user dapat membaca panduan pemakaian aplikasi. User dapat mengunduh marker pada halaman ini yang nantinya akan digunakan pada fitur Augmented reality.



Gambar 7. Panduan

b. Pengembangan

Pada pengembangan ini aplikasi dilakukan beberapa modifikasi maupun penambahan fitur yaitu:

- 1) Pada KD & Indikator ditambahkan tombol untuk mengunduh KD & Indikator menurut sumber aslinya.
- 2) Pada Materi ditambahkan tombol untuk mengirim laporan. Mekanisme tombol ini adalah ketika ditekan user akan diarahkan ke halaman google drive pengumpulan laporan. Tombol ini juga berfungsi sebagai trigger untuk membuka materi kedua pada menu materi.
- 3) Pada Editing Simulator dilakukan re-design dari halaman awal yang kurang menarik. Video yang digunakan yang awalnya menggunakan footage video diganti menjadi animasi 2D.
- 4) Pada halaman Panduan dilakukan penambahan tombol untuk trigger google form yang berfungsi untuk menyampaikan kritik dan saran kepada pengembang.

3. **Implementation (Implementasi)**

Melakukan uji coba terbatas pada user yang telah kita tentukan. Pada tahapan ini juga dilakukan validasi dari ahli media dan validasi dari ahli materi sebelum masuk ke dalam tahapan evaluasi.

a. Uji Coba Terbatas

Uji coba terbatas dilakukan oleh siswa yang menjadi subjek uji coba aplikasi Arpix Studio. Uji coba terbatas melibatkan siswa SMK Negeri 1 Kinali di jurusan DKV. Berikut adalah hasil uji coba yang dilakukan kepada beberapa siswa.

Tabel 1. Hasil Uji Coba kepada Siswa

Nama Pengalaman Belajar	Aspek yang dinilai				Penilaian	Jumlah
	Desain Aplikasi	Kualitas Media	Penerapan Materi			
1	17	17	19	20	19	92
2	19	19	18	20	19	95
3	15	14	16	13	16	74
4	17	19	20	19	16	91

Nama	Aspek yang dinilai				Penilaian	Jumlah
	Pengalaman Belajar	Desain Aplikasi	Kualitas Media	Penerapan Materi		
5	20	18	20	20	20	98
6	20	16	17	17	14	84
7	20	13	16	16	19	84
8	16	17	16	12	15	76
9	19	19	18	14	19	85
10	18	18	18	17	18	89
	Total					868

Berdasarkan hasil dari uji coba terbatas terhadap produk aplikasi pada user yang ditunjukkan pada tabel, didapatkan hasil penilaian dari user dengan jumlah skor total adalah 868. Setelah mendapatkan skor hasil penilaian user, maka akan dilakukan perhitungan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\Sigma R \times 100\%}{N}$$

$$P = \frac{\Sigma 868 \times 100\%}{10}$$

$$P = 86,8$$

Dapat dilihat dari perhitungan nilai P di atas, hasil persentasenya adalah 86,8%. Persentase ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang telah dibuat dikategorikan sebagai "Layak Digunakan".

b. Uji Validasi Ahli Materi

Uji validasi ahli materi dilakukan kepada guru SMK Negeri 1 Kinali yang merupakan guru program studi multimedia yang diantaranya Oggie Pratama, S.Pd., Nasrizal, S.Pd., Hasil dari validasi uji validasi ahli materi adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Uji Validasi dari Ahli Materi

Nama	Aspek yang dinilai					Jumlah
	Kualitas Materi	Desain Materi	Pengembangan Materi	Penerapan Materi	Evaluasi Penilaian	
1	18	20	19	20	20	97
2	17	15	18	18	16	84
3	17	20	19	20	20	96
	Total					277

Berdasarkan hasil dari uji validasi ahli materi yang ditunjukkan pada tabel didapatkan hasil penilaian dari ahli materi dengan jumlah skor rata-rata adalah 277. Setelah mendapatkan skor hasil penilaian dari ahli materi, maka akan dilakukan perhitungan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{\Sigma R \times 100\%}{N}$$

$$P = \frac{\Sigma 277 \times 100\%}{3}$$

$$P = 92,33$$

Dapat dilihat dari perhitungan nilai P di atas, hasil persentasenya adalah 92,3%. Persentase ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang telah dibuat dikategorikan sebagai "Layak Digunakan".

c. Uji Validasi Ahli Media

Uji validasi ahli media bertujuan untuk mengetahui kelayakan dari aplikasi dari aspek desain, konten dan manfaat media. Hasil dari uji ahli media kemudian dijadikan sebagai referensi untuk perbaikan aplikasi. Uji coba terbatas dilakukan ahli media yang merupakan dosen multimedia di program Studi Pendidikan Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang yaitu Ibu Titi Sriwahyuni, M.Eng., bapak Agariadne Dwinggo Samala, M.Pd.T., dan bapak Hadi Kurnia Saputra, M.Kom. Hasil dari validasi uji coba terbatas adalah sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Validasi Uji Coba Terbatas

Nama	Kualitas Konten	Desain Visual	Aspek yang dinilai			Implementasi Teknis	Jumlah
			Multimedia	Interaktifitas			
1	18	17	16	17	16	84	
2	19	18	18	17	17	89	
3	18	16	17	18	16	85	
Total						258	

Berdasarkan hasil dari uji validasi ahli media yang ditunjukkan pada tabel, didapatkan hasil penilaian dari ahli media dengan jumlah skor rata-rata adalah 86. Setelah mendapatkan skor hasil penilaian ahli media, maka akan dilakukan perhitungan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{\Sigma R \times 100\%}{N}$$

$$P = \frac{\Sigma 258 \times 100\%}{3}$$

$$P = 86\%$$

Dapat dilihat dari perhitungan nilai P di atas, hasil persentasenya adalah 86%. Persentase ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang telah dibuat dikategorikan sebagai Layak Digunakan.

4. Evaluation (Evaluasi)

Hasil dari uji coba terbatas serta validasi dari ahli media dan materi tersebut menghasilkan penilaian, komentar dan saran yang kemudian dijadikan bahan perbaikan aplikasi Arpix Studio untuk media pembelajaran multimedia di SMK Negeri 1 Kinali. Harapannya Aplikasi ARPIX Studio bisa digunakan untuk menunjang pembelajaran di SMK Negeri 1 Kinali ini.

Deskripsi Hasil Rancangan

Hasil Perancangan Aplikasi ARPIX Studio untuk media pembelajaran di SMK Negeri 1 Kinali memiliki materi yang disesuaikan dari Kompetensi Keahlian (Perdirjen Dikdasmen Nomor 06/D.D5/KK/2018) dengan capaian pembelajaran Elemen Perangkat Lunak Desain KK3 yang mana Pada fase F, peserta didik mampu mengoperasikan perangkat lunak yang dibutuhkan dalam lingkup Desain Komunikasi Visual, melakukan pembiasaan kerja sesuai SOP. Perangkat lunak yang digunakan disesuaikan dengan sub konsentrasi keahlian (peminatan) dalam lingkup Desain Komunikasi Visual: Print Design/Image Editing/Digital Imaging/Vektor/Video Editing/Motion Graphic/ Desktop Publishing/Web & App Design/UI- UX Design/3D Software/dan lainnya yang terkait. Materi yang terdapat pada aplikasi ini meliputi materi modul dan Augmented Reality yang meliputi beberapa perangkat dalam produksi film seperti *camera*, *clapperboard*, *megaphone*, *boommic*, *director chair* dan *lighting* serta beberapa materi penerapan kamera pada pengambilan gambar/video.

Kajian Produk

Produk yang dihasilkan dari tugas akhir ini berupa aplikasi ARPIX Studio sebagai media pembelajaran videografi pada mata pelajaran multimedia dengan format Apk. File ini bisa digunakan pada android yang nantinya dapat dioperasikan sebagai media pembelajaran videografi. Berikut merupakan keunggulan dari aplikasi ARPIX Studio ini, diantaranya:

1. Aplikasi ARPIX Studio ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran bagi siswa SMK Negeri 1 Kinali dalam pelajaran videografi yang dapat digunakan secara mandiri.
2. Aplikasi ARPIX Studio merupakan salah satu alternatif untuk mencari materi selain dari sumber buku yang mana diketahui tidak semua tempat di SMK Negeri 1 Kinali memiliki akses jaringan yang bagus.
3. Aplikasi ARPIX Studio memiliki tampilan interaktif dan dilengkapi dengan materi yang dapat membuat siswa tertarik dalam pembelajaran, diantaranya materi augmented reality, kamera simulator dan editing simulator.
4. Kemudahan dalam penggunaan aplikasi yang mana telah dilengkapi dengan panduan penggunaan aplikasi sehingga guru dapat dengan mudah menyampaikan materi videografi dengan baik.

Pembahasan

Pada tahapan analisis dilakukan proses untuk mempelajari masalah yang ada di SMK Negeri 1 Kinali, yang mana di ketahui tidak di semua tempat memiliki akses internet yang baik. Setelah mengetahui masalah yang terdapat di SMK Negeri 1 Kinali, dilakukanlah suatu proses mengidentifikasi apa yang akan dipelajari oleh peserta didik yaitu dengan melakukan analisis kebutuhan, mengidentifikasi masalah dan analisis tugas. Pada tahapan perancangan atau lebih dikenal sebagai blue print, dilakukan tahapan seperti merancang gambaran awal aplikasi. Setelah menentukan fitur yang ada pada aplikasi, kemudian dilakukan pembuatan asset 2D untuk desain UI dan desain karakter untuk animasi serta pembuatan asset 3D untuk model augmented reality.

Pada tahapan pengembangan dilakukan proses untuk mewujudkan bule print atau desain menjadi sebuah media pembelajaran. Media pembelajaran yang dibangun berupa sebuah aplikasi yang mana di dalamnya memuat fitur materi dengan teknologi augmented reality. Bukan hanya itu, terdapat juga beberapa fitur yang dapat mendukung pembelajaran seperti kamera simulator dan editing simulator. Fitur ini diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami pembelajaran dengan cara yang menyenangkan. Pada aplikasi juga terdapat fitur quiz yang bertujuan untuk mengevaluasi pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Selain itu, pada tahapan ini dilakukan pengembangan pada aplikasi berupa re-design atau menambahkan fungsi yang belum ada untuk mendukung pembelajaran.

Pada tahapan implementasi dilakukan penerapan dari aplikasi kepada user terbatas untuk mengetahui efektifitas dari media pembelajaran yang digunakan. Selain itu juga dilakukan uji validasi oleh ahli media dan ahli materi yang bertujuan untuk mengetahui kelayakan konten seperti materi dan desain aplikasi. Hasil uji coba dan validasi dari ahli media dan ahli materi, kemudian data dikumpulkan dan diolah sebagai acuan perbaikan sebagai referensi untuk perbaikan dari produk aplikasi. Setelah dilakukan penilaian dari user, ahli media dan ahli materi, aplikasi ARPIX Studio yang dikembangkan tergolong kriteria “layak Digunakan” dengan skor rata-rata keseluruhan 88,3% sehingga media pembelajaran memenuhi aspek kevalidan.

KESIMPULAN

Kesimpulan yang dapat diambil berdasarkan data pembahasan mengenai perancangan aplikasi ARPIX Studio untuk media pembelajaran videografi di SMK Negeri 1 Kinali, yaitu tersedianya media pembelajaran dengan materi videografi pada pembelajaran multimedia yang mana dapat melibatkan teknologi dalam proses pembelajaran. Meskipun di beberapa tempat tidak memiliki akses internet yang bagus, materi dari media pembelajaran masih dapat di akses. Fitur yang terdapat pada media pembelajaran bukan hanya sebagai media untuk mendapatkan materi, akan tetapi juga dilengkapi dengan fitur layaknya sebuah game yang mana akan menyampaikan materi dengan lebih baik lagi. Kemudahan dalam menggunakan aplikasi dapat memungkinkan guru menyampaikan materi dengan baik dan dapat menunjang proses pembelajaran yang menarik minat siswa. Denga demikian, aplikasi ini dapat membantu meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa dalam belajar, serta membantu siswa dalam meningkatkan pemahaman.

DAFTAR PUSTAKA

- Aditama, P. W., Adnyana, I. N. W., & Ariningsih, K. A. (2019). Augmented Reallity dalam multimedia pembelajaran. *Prosiding Seminar Nasional Desain Dan Arsitektur (SENADA)*, 19.
- Ajar, S., Ikhsan, H., & Ahmad, S. (2014). Kontrak sosial dalam pengajaran dan pembelajaran lisan : tinjauan terhadap perspektif pelajar. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 134, 276–282. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2014.04.249>
- Alamsyah, D. P., Parulian, J. M., & Herliana, A. (2022). Augmented reality android based: Education of modern and traditional instruments. *Procedia Computer Science*, 216, 266–273. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2022.12.136>
- Arisandi, D., Setiawan, D., Karpen, & Musyafak, M. (2022). Perancangan Media Pembelajaran Topologi Jaringan dengan Augmented Reality di Program Studi Teknik Informatika. *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 4(1), 1487–1497. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i1.2231>
- Armansyah, F., Sulton, S., & Sulthoni, S. (2019). Multimedia Interaktif Sebagai Media Visualisasi Dasar-dasar Animasi. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 2(3), 224–229.

<https://doi.org/10.17977/um038v2i32019p224>

- Ikhbal, M., & Musril, H. A. (2020). Perancangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Android. *INFORMATION MANAGEMENT FOR EDUCATORS AND PROFESSIONALS: Journal of Information Management*, 5(1), 15. <https://doi.org/10.51211/imbi.v5i1.1411>
- Mulyadi, S., Basuki, A. M. H., & Rahardjo, W. (2016). *Student ' s Tutorial System Perception , Academic Self-Efficacy , and Creativity Effects on Self-Regulated Learning*. 217, 598–602. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2016.02.059>
- Mustaqim, I. (2016). *Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran*. JPTK : Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan.
- Pramono, A., & Setiawan, M. D. (2019). Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Pengenalan Buah-Buahan. *INTENSIF: Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Penerapan Teknologi Sistem Informasi*, 3(1), 54. <https://doi.org/10.29407/intensif.v3i1.12573>
- Syaiful, M. (2019). Blended Learning System Using Social Media for College Student : A Case of Tahsin Education. *Procedia Computer Science*, 161, 160–167. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2019.11.111>
- Wardani, S. (2015). Pemanfaatan Teknologi Augmented Reality (Ar). *Jurnal Teknologi*, 8(2), 104–111.
- Yuningsih, F., Hadi, A., & Huda, A. (2018). Rancang Bangun Animasi 3 Dimensi Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Menginstalasi PC. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)*, 2(2). <https://doi.org/10.24036/voteteknika.v2i2.4069>