

## ABSTRAK

### **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *AUGMENTED REALITY* (AR) BERBASIS *BLIPPAR* PADA TEKS NEGOSIASI SISWA KELAS X SMK SWASTA Satria Mandiri Bandar Tongah**

Oleh:

**Jesika Kull Wani Br.Raja GukGuk**

**NPM: 71200513010**

Email: [khullwanijesika@gmail.com](mailto:khullwanijesika@gmail.com)

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji kelayakan *augmented reality* (AR) materi teks negosiasi berbasis *blippar* siswa kelas X SMK Satria Mandiri Bandar Tongah. Jumlah populasi pada siswa yakni 61 siswa dan sampel yang diambil berjumlah 23 siswa yakni kelas X-TBSM 1. Jenis penelitian ini adalah *Research and Develoment (R&D)* dengan menggunakan model dan metode ADDIE yang diadaptasi dan dikembangkan oleh Lee dan Owens (2004) yaitu, Analisis (Analysis), Desain/Perancangan (Design), Pengembangan (Development), Implementasi (Implementation), Evaluasi (Evaluation). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa *augmented reality* materi teks negosiasi berbasis *blippar* siswa kelas X SMK Satria Mandiri Bandar Tongah tergolong pada kategori sangat layak. Penilaian terhadap tingkat kevalidan *augmented reality* oleh ahli materi I diperoleh rata-rata 80,6% dengan kualifikasi “valid”, oleh ahli materi II diperoleh rata-rata 83,3% dengan kualifikasi “valid” . Kemudian penilaian kevalidan oleh ahli desain I 94,6% dengan kualifikasi “sangat valid” oleh ahli desain II 88% dengan kualifikasi “sangat valid. Kemudian dilakukan uji coba pada guru dan siswa, guru Bahasa Indonesia memperoleh nilai rata-rata keseluruhan 96% dengan kualifikasi “sangat layak” dan siswa juga memberikan respon yang positif dan baik dengan menunjukkan nilai rata-rata sebesar 92% dengan kualifikasi “sangat layak”. Berdasarkan penilaian tersebut maka dapat disimpulkan *augmented reality* materi teks negosiasi berbasis *blippar* siswa kelas X SMK Satria Mandiri Bandar Tongah valid dan layak digunakan dalam pembelajaran.

**Kata Kunci: Pengembangan *Augmented Reality*, Teks Negosiasi, *Blippar***