

Nurul Mafaza. 2021. *Pengembangan Media Pembelajaran Magic Book Berbasis Augmented Reality Pada Mata Pelajaran Bisnis Ritel XI BDP SMK IKIP Surabaya*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Informatika, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Trunojoyo.

Pembimbing 1: Wanda Ramansyah. Pembimbing 2: Puji Rahayu Ningsih

ABSTRAK

Keterbatasan media dalam kegiatan pembelajaran sangat berpengaruh buruk terhadap minat belajar siswa. Tujuan penelitian ini adalah untuk menjembatani hal tersebut dibutuhkan media yang efektif dan interaktif terutama pada materi tata letak toko (*store layout*) yang membutuhkan visualisasi objek 3D agar proses pembelajaran bisa berjalan sesuai dengan yang diharapkan. Dengan menggunakan model penelitian ADDIE, peneliti mengembangkan media pembelajaran berbasis *magic book* berbasis *augmented reality*. Media telah melalui uji kelayakan dari ahli materi dan ahli media dengan nilai persentase rata-rata 90% dengan kualifikasi sangat baik, dilanjutkan dengan uji coba perorangan dengan nilai persentase 98%, uji coba kelompok kecil dengan nilai persentase 98%, dan uji coba kelompok besar dengan nilai persentase 97,2%. Dari hasil uji, maka dinyatakan bahwa media sangat baik atau sangat layak untuk digunakan dalam kegiatan belajar tata letak toko (*store layout*).

Kata kunci: bisnis ritel, *store layout*, model ADDIE, *magic book*, *Augmented Reality*.

Nurul Mafaza. 2021. *Development of Magic Book Learning Media Based on Augmented Reality in Retail Business Subjects XI BDP SMK IKIP Surabaya*. Thesis, Informatics Education Study Program, Faculty of Education, Trunojoyo University.

Guide 1: Wanda Ramansyah. Guide 2: Puji Rahayu Ningsih

ABSTRACT

The limitations of media in learning activities adversely affect students' learning interests. The purpose of this research is to bridge the need for effective and interactive media, especially in store layout materials that require visualization of 3D objects in order for the learning process to run as expected. Using the ADDIE research model, researchers developed a magic book-based learning medium based on augmented reality. The media has gone through due diligence from material experts and media experts with an average percentage value of 90% with excellent qualifications, followed by individual trials with a percentage value of 98%, small group trials with a percentage value of 98%, and large group trials with a percentage value of 97.2%. From the test results, it is stated that the media is very good or very feasible to be used in the activities of learning store layouts.

Keywords: *retail business, store layout, ADDIE model, magic book, Augmented Reality.*