

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS AUGMENTED REALITY UNTUK PEMBELAJARAN KEARSIPAN BAGI MAHASISWA VOKASI UNY

Oleh: Sutirman, Yuliansah, Riana Isti Muslikhah, Heni Setiyaningsih, Ninda Nur Afifah, Afiq Haqqani, Siti Fatimah, Latifah Nur Amalia

ABSTRAK

Proses pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang mampu mengkomodasi peserta didik. Mahasiswa pada perguruan tinggi sebagian besar merupakan generasi Z. Gaya belajar generasi Z lebih cenderung ke arah visual, audio dengan memanfaatkan teknologi. Media pembelajaran augmented reality yang disematkan pada buku merupakan salah satu media yang cocok untuk mengkomodasi kebutuhan pembelajaran untuk generasi Z. Penelitian ini bertujuan 1) Untuk mengetahui proses pengembangan media pembelajaran berbasis Augmented Reality pada mata kuliah manajemen kearsipan. 2) Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis Augmented Reality pada mata kuliah manajemen kearsipan. 3) Untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran berbasis Augmented Reality dalam meningkatkan kemandirian belajar mahasiswa pada mata kuliah manajemen kearsipan. 4) Untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran berbasis Augmented Reality dalam meningkatkan hasil belajar aspek pengetahuan mahasiswa pada mata kuliah manajemen kearsipan. 5) Untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran berbasis Augmented Reality dalam meningkatkan hasil belajar aspek keterampilan mahasiswa pada mata kuliah manajemen kearsipan.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan mengadopsi model Richey & Klein yang terdiri dari tahap pengembangan, validasi, dan penerapan, untuk proses uji efektivitas menggunakan metode eksperimen dengan *posttest only control desain*. Pengumpulan data menggunakan instrument kuesioner, tes pilihan ganda dan penilaian kinerja. Populasi penelitian ini merupakan mahasiswa semester 3, Prodi Administrasi Perkantoran, Fakultas Vokasi, UNY dengan sampel jenuh sebanyak 56 orang. Analisis data pada penelitian ini menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, uji beda dan statistik deskriptif.

Hasil penelitian ini adalah 1) proses pengembangan media pembelajaran berbasis Augmented Reality pada mata kuliah manajemen kearsipan meliputi kegiatan proses analisis kebutuhan, proses desain dan proses pengembangan, 2) media pembelajaran berbasis Augmented Reality pada mata kuliah manajemen kearsipan mendapatkan predikat "A" pada uji kelayakan ahli media, ahli materi dan uji coba skala terbatas, 3) Media pembelajaran berbasis Augmented Reality efektif dalam meningkatkan kemandirian belajar mahasiswa pada mata kuliah manajemen kearsipan. 4) media pembelajaran berbasis Augmented Reality tidak efektif dalam meningkatkan hasil belajar mahasiswa pada mata kuliah manajemen kearsipan 5) media pembelajaran berbasis Augmented Reality tidak efektif dalam meningkatkan hasil belajar keterampilan mahasiswa pada mata kuliah manajemen kearsipan.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran, Augmented Reality, Pembelajaran Vokasi, Kemandirian Belajar, Hasil Belajar*