

## ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan dan mengaplikasikan media pembelajaran berbasis *augmented reality*. Melalui media ini, kami mengukur tingkat kenyamanan siswa ketika proses belajar mengajar. Uji usability dilakukan untuk mengevaluasi rancangan usulan kami terkait *learnability*, *efficiency*, *memorability*, *error*, dan *satisfaction*. Bertempat di SMK Negeri 4 Bandung, subjek penelitiannya adalah siswa kelas XI Teknik Audio Video. Topik yang dilingkupi dalam studi ini adalah televisi digital. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rancangan kami sangat layak terkait kategori penilaian yang dinyatakan oleh persepsi siswa. Dan ditemukan perbaikan yang signifikan terkait hasil belajarnya. Selain itu, media pembelajaran kami memenuhi aspek usability.

Kata kunci: media pembelajaran, *augmented reality*, *usability test*, televisi digital.

## **ABSTRACT**

The purpose of this research is to develop and apply learning media based on augmented reality. With this media, we measure the comfort level of students when teaching and learning process. The usability testing was done to evaluate learnability, efficiency, memorability, error, and satisfaction of our proposed design. Located at SMK Negeri 4 Bandung, the research subject is the students of class XI Teknik Audio Video. The topic covered in this study is digital television. The result shows that our design is very feasible with reference to assesment category stated by students' perception. And there was a significant improvement concerning learning outcomes. Besides, our teaching media meets usability aspect.

Keywords: learning media, augmented reality, usability test, digital television.