

Pengembangan Markerless Augmented Reality sebagai Media Bantu Belajar Mandiri pada Siswa SMK N 2 Depok Sleman

Oleh: Suyantiningsih, Ariyawan Agung Nugroho, Sungkono

ABSTRAK

Penyebaran virus corona yang bermutasi berulang kali berdampak pada banyak pihak. Beberapa sektor, termasuk sektor pendidikan terpaksa mengubah moda pembelajaran. Pembelajaran daring dan hybrid menjadi pilihan atas nama Kesehatan untuk menjadi moda pembelajaran. Akan tetapi, karena kurangnya waktu bersiap dan antisipasi, pembelajaran daring pun terlihat tidak dipercaya menjadi pembelajaran yang optimal. Walaupun seiring waktu dilakukan pembenahan dan penyesuaian, namun masih saja pembelajaran kurang optimal, apalagi bila masuk pada praktek. Pendidikan vokasi jelas sangat terkena dampak karena untuk beberapa konsentrasi, dibutuhkan alat hanya tersedia di laboratorium sekolah. Penelitian yang akan dilakukan ini adalah penelitian pengembangan, dengan menggunakan langkah pengembangan perangkat lunak dengan model prototype. Penelitian ini akan dilakukan selama dua tahun dengan total enam tahapan, yaitu 1) Requirements Gathering and Analysis (Analisis Kebutuhan); 2) Quick Design (Desain cepat); 3) Build Prototype (Bangun Prototype); 4) User Evaluation (Evaluasi Pengguna); 5) Refining Prototype (Memperbaiki Prototype); dan 6) Implement Product and Maintain (Implementasi dan Pemeliharaan). Luaran dari penelitian ini di tahun pertama adalah prototype produk dan artikel, sedangkan di tahun kedua, produk jadi dan hak kekayaan intelektual(HKI).

Kata kunci: Augmented Reality, Markerless, Belajar Mandiri, Vokasi.