

RINGKASAN

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan merangsang terjadinya proses belajar pada siswa. Namun pada pembelajaran mesin kendaraan roda dua yang cara mempelajarinya lebih mudah ketika langsung mempraktikan atau minimal ada alat untuk simulasi saat pembelajaran. Untuk itu penulis menerapkan sebuah teknologi *augmented reality markerless* sebagai media pembelajaran mesin kendaraan roda dua untuk membantu serta sebagai media pembelajaran bagi siswa metode yang digunakan adalah *MDLC (Multimedia Development Life Cycle)* yang terdiri dari enam tahap, yaitu konsep, desain, pengumpulan material, pembuatan, pengujian dan pendistribusian. Penelitian ini menghasilkan aplikasi *augmented reality* yang membantu memvisualisasikan mesin sepeda motor 4tak dalam bentuk 3D model untuk siswa SMK.

Kata Kunci : *Augmented Reality, MDLC, Mesin 4tak*



ABSTRACT

Learning media is everything that can be used to channel messages and stimulate the learning process in students. But in machine learning two-wheeled vehicles that are easier to learn when practicing or at least there are tools for simulation during learning. For this reason, the writer applies an augmented reality markerless technology as a learning machine for two-wheeled vehicles to help and as a learning media for students the method used is MDLC (Multimedia Development Life Cycle) which consists of six stages, namely concept, design, material collection, manufacture , testing and distribution. This study produced an augmented reality application that helped visualize 4-stroke motorcycle engines in the form of 3D models for vocational students.

Keywords: Augmented Reality, MDLC, Machine 4-Stroke

