

INTISARI

Augmented reality sudah mulai dikembangkan oleh berbagai pihak untuk membantu proses pembelajaran di kelas. Namun pada praktik di lapangan, penerapan teknologi *augmented reality* dalam bidang pendidikan masih harus diteliti lebih lanjut terkait penerapan penggunaan pada siswa. Sebuah aplikasi memerlukan kajian mengenai kemudahan penggunaan aplikasi dan bagaimana respon pengguna terhadap aplikasi tersebut. Karena teknologi *augmented reality* yang relatif baru memerlukan adaptasi hingga pengguna dapat memanfaatkan teknologi tersebut dengan baik.

Penelitian ini membahas bagaimana penggunaan aplikasi *augmented reality* dalam proses pembelajaran pada siswa yaitu aplikasi Gotri AR pada modul pembelajaran *3D Printing* untuk siswa Sekolah Menengah Kejuruan. Pengujian terhadap aplikasi tersebut dilakukan untuk mengetahui respon pengguna dan tingkat kebergunaan dari aplikasi. Metode yang digunakan dalam pengujian aplikasi yaitu *System Usability Scale* (SUS) untuk menguji tingkat kemudahan dan kebergunaan aplikasi dan metode *User Experience Questionnaire* (UEQ) untuk menguji tingkat impresi pengalaman pengguna.

Pada hasil penelitian, perhitungan skor SUS dari aplikasi Gotri AR mendapat kategori “*Acceptance*” dan “*Good*”, dan skor total SUS yaitu 74. Selain itu, pada pengujian tingkat *user experience* aplikasi ini mendapat penilaian yaitu perhitungan *mean* lebih dari 0,8 sehingga dapat dikatakan memiliki impresi positif. Penelitian ini menghasilkan gambaran mengenai aplikasi Gotri AR yang diujikan memiliki kategori usability yang baik dan memiliki tingkat pengalaman pengguna yang layak sehingga pengguna mudah dan nyaman menggunakan aplikasi tersebut