

**PENERAPAN MEDIA *AUGMENTED REALITY* PADA PELAJARAN  
SIMULASI DAN KOMUNIKASI DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN  
KETERAMPILAN PEMASARAN SISWA DI SMK PRASHANTI  
NILAYAM KUTA**

**Oleh  
Ni Luh Sukma Andari/ 1717011056  
Program Studi Pendidikan Ekonomi**

**ABSTRAK**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis penerapan media *augmented reality* pada pelajaran simulasi dan komunikasi digital di SMK Prashanti Nilayam Kuta. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*classroom action research*). Pada penelitian tindakan kelas ini yang menjadi subjek penelitian adalah siswa kelas X Jurusan Bisnis Digital SMK Prashanti Nilayam Kuta, sedangkan objek penelitian ini adalah keterampilan pemasaran siswa. Hasil penelitian yang menunjukkan adanya peningkatan rata-rata Keterampilan Pemasaran siswa pada siklus I sebesar 16% dari kondisi awal 60% meningkat menjadi 76%. Peningkatan rata-rata Keterampilan Pemasaran siswa pada siklus II sebesar 8% dari siklus I 76% meningkat menjadi 84%. Pencapaian keberhasilan peningkatan Keterampilan Pemasaran siswa menggunakan media *Augmented reality* dalam pembelajaran Simulasi Digital kelas siswa kelas X Bisnis Digital SMK Prashanti Nilayam pada siklus II mencapai 84 % dari jumlah siswa dalam kategori baik.

**Kata Kunci : Media *Augmented reality*; Keterampilan Pemasaran**

**APPLICATION OF AUGMENTED REALITY MEDIA IN DIGITAL  
SIMULATION AND COMMUNICATION LESSONS TO IMPROVE  
STUDENTS' MARKETING SKILLS AT SMK PRASHANTI NILAYAM KUTA**

**By**

**Ni Luh Sukma Andari/ 1717011056  
Economic Education Study Program**

**ABSTRACT**

*The purpose of this study is to analyze the application of augmented reality media in digital simulation and communication lessons at SMK Prashanti Nilayam Kuta. This research is classroom action research. In this classroom action research, the subjects are the 10th-grade students of the Digital Business Department at SMK Prashanti Nilayam Kuta, while the object of this research is the students' marketing skills. The results of the study show an increase in the average marketing skills of students in cycle I by 16%, from an initial condition of 60% to 76%. The increase in the average marketing skills of students in cycle II is 8%, from cycle I at 76% to 84%. The achievement of improving students' marketing skills using augmented reality media in digital simulation learning for 10th-grade Digital Business students at SMK Prashanti Nilayam in cycle II reached 84% of the total number of students in the good category.*

*Keywords: Augmented Reality Media; Marketing Skills*

