

ABSTRAK

Siswa kurang memahami komponen komputer karena kurangnya waktu dalam proses pembelajaran dan kurangnya komputer yang digunakan untuk praktik perakitan komputer. Dampak negatif yang muncul salah satunya, yaitu saat siswa melakukan program sekolah (magang), siswa mengalami kesulitan saat melakukan perakitan komputer. Tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran berbasis *augmented reality* menggunakan unity pada materi komponen komputer untuk membantu guru dalam melakukan proses belajar mengajar. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan menggunakan model ADDIE. Penelitian ini dilakukan di SMKN 1 Kwanyar dengan menggunakan instrumen pengumpulan data berupa angket uji coba. Dari hasil penelitian dengan cara melakukan uji coba produk diperoleh validitas ahli dengan rata-rata sebesar 80% dan guru pengajar sebesar 94%. Kesimpulan dari penelitian ini aplikasi pengenalan komponen komputer ini digunakan sebagai media pembelajaran materi komponen komputer.

Kata Kunci: Aplikasi Pengenalan Komponen Komputer, *Augmented Reality*, Media Pembelajaran.

ABSTRACT

Students lack understanding of computer components due to lack of time in the learning process and lack of computers used for computer assembly practices. One of the negative impacts that arises is that when students do school programs (internships), students have difficulty when assembling computers. The purpose of this research is to develop an augmented reality based learning media using unity on computer component material to assist teachers in teaching and learning. This research is a development research using ADDIE model. This research was conducted at SMKN 1 Kwanyar by using a data collection instrument in the form of a trial questionnaire. From the results of research by conducting product trials obtained expert validity with an average of 80% and 94% of teaching teachers. The conclusion of this study is the introduction of computer component applications is used as a learning media for computer component materials.

Keywords: *Introduction to Computer Components, Augmented Reality, Learning Media.*