

ABSTRAK

Abdur, Rouf, Al Habso. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Perakitan Komputer Berbasis *Augmented Reality*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Informatika, Fakultas Ilmu Pendidikan, Program Sarjana Universitas Trunojoyo Madura. Pembimbing: (I) Koko Joni, ST., M.Eng., dan (II) Wanda Ramansyah, S.Pd., M.Pd.

Kata-kata Kunci : media pembelajaran, perakitan komputer, *augmented reality*.

Munculnya penelitian ini dilatar belakangi oleh kekurangan penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru di SMKN 3 Bangkalan. Dalam kegiatan belajar mengajar guru masih menggunakan metode konvensional, yakni ceramah. Penggunaan metode tersebut dinilai kurang menarik minat siswa dalam belajar. Maka untuk meningkatkan mutu dan kualitas yang baik secara akademik maupun non akademik di sekolah diperlukan inovasi pembelajaran agar siswa mendapatkan pengalaman belajar lebih luas dan kegiatan pembelajaran berjalan lebih efektif.

Penelitian ini bertujuan untuk membuat atau mengembangkan Media pembelajaran perakitan komputer Berbasis *Augmented Reality* pada materi Perakitan Komputer kelas X jurusan TKJ di SMKN 3 Bangkalan yang nantinya akan mempermudah siswa dalam memahami atau mempraktikkan simulasi perakitan komputer yang baik dan benar.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan. Peneliti mengembangkan produk Media pembelajaran perakitan komputer Berbasis *Augmented Reality* dengan menggunakan langkah-langkah dari teori Kemp & Dayton. Pengembangan Media pembelajaran perakitan komputer Berbasis *Augmented Reality*, langkah pertama dalam melakukan penelitian ini adalah dengan melakukan validasi ahli, validasi isi atau materi, uji coba perseorangan, uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar terhadap siswa. Hal tersebut diperoleh melalui hasil angket. Hasil validasi ahli media yaitu 80%, ahli isi atau materi 91,7%, uji perseorangan 91,3%, uji kelompok kecil 90,4 %, dan uji kelompok besar 95,1%. Hasil tersebut merupakan hasil akhir setelah melalui berbagai revisi. Setelah dikonversikan pada tabel ketercapaian, hasilnya mencapai ketercapaian kualitas tertinggi rentang 90%-100% dengan hasil sangat valid dan pengembangan Media pembelajaran perakitan komputer Berbasis *Augmented Reality* tidak perlu revisi.

ABSTRACT

Al Habso, A.R. 2017. Development of Learning Media of Computer Assembling Based On Augmented Reality. Thesis, Informatics Education Study Program, Faculty of Education, Trunojoyo University of Madura. Advisor: (I) Koko Joni, ST., M. Eng., And (II) Wanda Ramansyah, S.Pd., M.Pd.

Keywords: *Learning Media, Computer Assembly, Augmented Reality.*

The appearance of this research is backgrounded by the less of media usage in learning activities that is conducted by teachers in SMKN 3 Bangkalan. In teaching-learning activities, teachers still use conventional methods called speech. The using of this methods is not enough to make the students interesting. So, to improve the quality between academic and non academic in the school is required learning innovation so that students get a learning experience and learning activities more effective.

This study aims to develop Learning Media of Computer Assembling Based On Augmented Reality on the subjects of Computer Assembling X class of TKJ department in SMKN 3 Bangkalan that will ease students to understand or to practice computer assembling simulations well.

This study uses development research method. The researcher develops product Learning Media of Computer Assembling Based On Augmented Reality by using the steps of Kemp & Dayton theory. Development of Learning Media of Computer Assembling Based On Augmented Reality, the first step in this research is by performing expert validation, content or subject validation, individual test, small group tests and large group tests of students. This thing is obtained through questionnaire results. The results of media expert validation are 80%, content or subject 91.7%, 91.3% individual test, 90.4% small group test, and large group test 95.1%. These results are the final result after through many revisions. After converting to the table, the results achieve the highest quality in range 90% -100% that is very valid values and development of Learning Media of Computer Assembling Based On Augmented Reality does not need revision.