

ABSTRAK

Sumiatun. 2018 *Pengembangan Media Pembelajaran Pengenalan Hardware Komputer Menggunakan Teknologi Augmented Reality Berbasis Unity Untuk Siswa Kelas X Tkj Smk*

Skripsi, Pendidikan Informatika, Universitas Trunojoyo Madura.

Pembimbing: (I) Arik Kurniawati, S.Kom, M.T., dan (II) Sigit Dwi Saputro, S.Pd., M.Pd.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, *Augmented Reality*, *unity*, Pengenalan *Hardware*

Materi pengenalan perangkat keras komputer merupakan materi yang membahas tentang pengenalan perangkat keras yang merupakan komponen penyusun komputer. Maka untuk mempelajari materi pengenalan perangkat komputer siswa dituntut untuk memiliki kemampuan menghafal dengan baik.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran tentang pengenalan perangkat keras komputer yang berupa *augmented reality* berbasis *android* untuk membantu siswa dalam memahami bagaimana bentuk nyata perangkat keras komputer pada materi pengenalan perangkat keras komputer

Penelitian ini dilakukan menggunakan metode penelitian pengembangan *ADDIE* (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Penelitian dilakukan melalui 5 tahap uji coba untuk memperoleh nilai efektivitas, efisiensi, dan daya tarik produk. Pertama uji coba ahli materi, kedua uji coba ahli media, ketiga uji coba kelompok kecil, keempat uji coba kelompok besar.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai yang diperoleh game edukasi dari : (1) Ahli materi mendapatkan nilai 80% dengan kualifikasi “tinggi”, (2) Ahli media diperoleh nilai 78,33% dengan kualifikasi “tinggi”, (3) uji coba siswa kelompok kecil diperoleh nilai 85,9% dengan kualifikasi “tinggi”, (4) uji coba siswa kelompok besar diperoleh nilai 86,2% dengan kualifikasi “tinggi”. Dengan demikian *augmented reality* perangkat keras komputer yang dikembangkan ini memiliki nilai efektivitas, efisiensi, dan daya tarik yang tinggi sebagai media pembelajaran pengenalan *hardware* komputer.