

ABSTRAK

Ramadhan, Febriantara. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Animasi 3 Dimensi dengan Augmented Reality Pada Keahlian Merakit Laptop Di SMKN 1 Labang*. Skripsi, Program Study Pendidikan Informatika, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Trunojoyo Madura. Pembimbing : (I) Puji Rahayu Ningsih ,S.Pd., M.Pd.dan (II) Medika Risnasari,S.ST., M.T.

Kompetensi merakit komputer dapat diperoleh oleh siswa secara maksimal jika siswa mampu mengamati dan mencoba secara langsung merakit komponen-komponen tersebut. Oleh karena itu, Keberadaan media pembantu seperti media pembelajaran akan sangat membantu pelaksanaan pembelajaran yang mengalami kekurangan media pendukung pembelajaran. Penerapan media pembelajaran animasi 3 *Dimensi* dengan *Augmented Reality* pada keahlian merakit laptop di SMKN 1 Labang menggunakan metode 4D. Metode 4D terdiri atas empat tahap utama yaitu *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan) dan *disseminate* (penyebaran). Tahap *disseminate* (penyebaran) tidak dilakukan. Hasil validasi ahli materi dengan persentase 94,4% sehingga menunjukkan bahwa media ini sangat valid. Hasil validasi ahli media dengan persentase 88,3% sehingga menunjukkan bahwa media ini sangat valid. Hasil uji coba kelompok kecil dengan persentase 89,14% sehingga menunjukkan bahwa media ini sangat valid. Hasil uji coba perorangan dengan persentase 79,41% sehingga menunjukkan bahwa media ini valid. Hasil uji coba kelompok besar dengan persentase 90,63% sehingga menunjukkan bahwa media ini sangat valid.

Kata Kunci: *Augmented Reality, Android, Media Pembelajaran, Perakitan Laptop, Animasi.*

ABSTRACT

Ramadhan, Febriantara. 2018. *Development of 3 Dimensional Animation Learning Media with Augmented Reality On Expertise Assembling Laptops In SMKN 1 Labang. Thesis, Study Program of Informatics Education, Faculty of Education, Trunojoyo Madura University. Counselor: (I) Puji Rahayu Ningsih,S.Pd., M.Pd.and (II) Medika Risnasari,S.ST., M.T.*

Competence assemble the computer can be obtained by students maximally if students are able to observe and try to directly assemble the components. Therefore, the existence of auxiliary media such as instructional media will greatly assist the implementation of learning that lack of supporting media learning. Application of 3 Dimensional animated learning media with Augmented Reality on laptop assembling expertise in SMKN 1 Labang using 4D method. Expert material validation results with a percentage of 94.4% so it shows that the media is very valid. The result of media expert's validation with 88.3% percentage so it shows that this media is very valid. The result of small group trial with percentage 89,14% so show that this media is very valid. Individual test result with percentage of 79,41% so show that this media is valid. Results of large group trials with a percentage of 90.63% so it shows that this media is very valid.

keywords:*Augmented Reality, Android, Learning Media, Laptop Assembling, Animation.*