

ABSTRAK

Rozi, Mohammad Ainur. 2018. *Pengembangan Augmented Reality Protokol Jaringan Menggunakan Unity 3D di SMK PGRI 1 Bangkalan*. Skripsi, Pendidikan Informatika, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Trunojoyo Madura. Pembimbing (I) Eka Mala Sari Rochman, S.Kom., M.Kom. dan (II) Sigit Dwi Saputro, S.Pd., M. Pd.

Materi protokol jaringan berisi tentang alur pergerakan data didalam sebuah jaringan komputer, menghadirkan secara langsung proses alur pergerakan data tersebut pada siswa dapat meningkatkan kompetensi siswa dalam belajar materi protokol jaringan, permasalahan muncul karena masih tidak tersedianya media pembelajaran dalam penyampaian materi protokol jaringan membuat siswa kurang termotivasi untuk belajar protokol jaringan. Penelitian ini bertujuan membuat media pembelajaran *augmented reality* pada materi protokol jaringan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil uji coba dari ahli isi / materi dengan persentase 82% menunjukkan bahwa media layak digunakan, hasil uji coba dari ahli media dengan persentase 93% menunjukkan bahwa media sangat layak digunakan, hasil uji coba siswa perorangan dengan persentase 91% menunjukkan bahwa media sangat layak digunakan, hasil uji coba siswa kelompok besar dengan persentase 85% menunjukkan bahwa media layak untuk digunakan. Hal ini menunjukan bahwa *augmented reality* ini telah memenuhi kebutuhan siswa dalam mempelajari materi protokol jaringan.

Kata Kunci: *media pembelajaran, protokol jaringan, animasi, augmented reality, android, ADDIE*

ABSTRACT

Rozi, Mohammad Ainur. 2018. Development of Augmented Reality Network Protocol Using 3D Unity at SMK PGRI 1 Bangkalan. Skripsi, Informatic Education, Faculty of Education, University of Trunojoyo Madura. Advisor (I) Eka Mala Sari Rochman, S.Kom., M.Kom. dan (II) Sigit Dwi Saputro, S.Pd., M. Pd.

The network protocol lesson contains the flow of data movement within a computer network, directly presenting the process of the flow of data movement in the students can improve students' competence in learning network protocol, the problem arises because the still unavailability of learning media in the delivery of network protocol material to make students less motivated to learning network protocol. This study aims to create augmented reality learning media in network protocol lessons by using the ADDIE development model.

The results showed that the experimental results of the content experts with 82% percentage indicate that the media is feasible to use, test results from media experts with 93% percentage indicate that the media is very feasible to use, individual student test results with 91% percentage indicates that the media is very feasible to use, large group student trial results with a percentage of 85% indicate that the media is eligible to use. This shows that this augmented reality has met the needs of students in studying network protocols.

Keywords: *learning media, network protocol, animation, augmented reality, android, ADDIE*