

ABSTRAK

Mohamad Sholeh 2018 Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Augmented Reality Untuk Melengkapi Keterbatasan Pada Media Pembelajaran Cetak Khususnya Pada Materi Pengenalan Komponen-Komputer, Untuk Kelas X Skripsi, Pendidikan Informatika, Universitas Trunojoyo Madura.

Pembimbing: (I) Koko Joni, ST.M.,Eng.dan (II) Muchamad Arif, S.Pd.,M.Pd.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Augmented Reality, Teknologi, Pengenalan Hardware

Umumnya sistem pembelajran di sekolah ini masih mengadopsi cara lama yakni menggunakan media pembelajaran buku atau gambar-gambar 2D.Hal ini tentu membuat siswa menjadi bosan dalam mengikuti pelajaran. Sistem atau cara baru dalam pembelajaran siswa disekolah menengah kejuruan. SMK perlu di perhatikan, mengingat siswa di SMK ini masih butuh media pembelajaran yang menarik dan tidak monoton.

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 model Kemp dan Dayton, model ini memiliki langkah-langkah dalam pengembangan yang harus dilakukan dengan beberapa tahapan, yaitu: (1) ide atau tujuan umum pembelajaran, (2) tujuan khusus pembelajaran, (3) karakteristik *audiens*, (4) isi materi (*content outline*), (5) *treatment*, (6) *storyboard*, (7) naskah (*script*), (8) *developing, editing, and mixing*, dan (9) *testing and revising*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai yang di peroleh oleh media dari : (1) Ahli materi mendapatkan nilai 77,% dengan kualifikasi“tinggi”, (2) Ahli media di peroleh nilai 66.3% dengan kualifikasi “cukup tinggi”, (3) Uji coba perorangan di peroleh nilai 77% dengan kualifikasi “ tinggi (4) uji coba siswa kelompok kecil diperoleh nilai 84.2% dengan kualifikasi “tinggi”, (5) uji coba siswa kelompok besar diperoleh nilai 83.7% dengan kualifikasi “tinggi”. Dengan demikian media *augmented reality* pengenalan komponen komputer yang dikembangkan ini memiliki nilai efektivitas, efisiensi, dan daya tarik yang tinggi sebagai media pembelajaran pengenalan *hardware* komputer.

ABSTRACT

Mohamad Sholeh 2018. Learning Media Based on Augmented Reality Technology to Complete the Limitation in Printed Media in Introduction Computer Components Material for The Tenth-Grade Students. Informatics Education. Trunojoyo Madura University

Advisor : (I) Koko Joni, ST.M.,Eng.dan (II) Muchamad Arif, S.Pd.,M.Pd.

Key words: *Learning media, Augmented Reality, Technology, Hardware Introduction*

Generally, the school's learning system is still adopting the old way of using learning media books or 2D images. This certainly makes students become bored in following the lesson. A new system or method of student learning in a vocational high school. SMK needs to be considered, considering the students in this vocational school still needs an interesting and not monotonous learning media.

This study was aims to develop learning media about introduction of computer hardware in form augmented reality based on android. This study helped students to know the real form of computer hardware on introduction of computer hardware material.

This study was conducted by using Kemp and Dayton model. This study has some steps to develop this model. Those are (1) idea or general purpose of learning (2) specific purpose of learning (3) characteristics of audience (4) *content outline* (5) *treatment* (6) *Storyboard* (7) Script (8) *developing, editing and mixing* and (9) testing and revising.

The result of this study showed that the value of education game found that (1) Expert material obtained 77% indicated “high” qualifications, (2) Expert media obtained 66,3% indicated “enough high” qualifications, (3) Individual trial obtained 77% indicated “high” qualifications (4) Small group students trial obtained 84.2% indicated “high” qualifications, (5) Large group students trial obtained 83.7% indicated “high” qualifications. Thus, Augmented Reality media introduction of computer components had effectiveness, efficiency and high attractiveness as a learning media introduction of computer hardware.