

ABSTRAK

Muhammad Ulmul Azmi . 2018. *Pengembangan Buku LKS Berbasis Augmented Reality Pada Materi Pelajaran Pengenalan Komponen Komputer Untuk Kelas X TKJ Di SMKS PGRI 1 Bangkalan*. Skripsi, Pendidikan Informatika, Universitas Trunojoyo Madura.

Pembimbing : (I) Arik Kurniawati, S.Kom., M.T., dan (II) Puji Rahayu Ningsih, S.Pd., M.Pd.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, Buku LKS Berbasis AR, Android, Pengenalan Komponen Komputer.

Materi Pengenalan Komponen Komputer Materi tersebut merupakan dasar dari merakit personal komputer. Dengan adanya materi Pengenalan Komponen Komputer, siswa dapat memahami bahwa sebelum merakit sebuah komputer siswa harus mengetahui komponen yang terdapat pada sebuah komputer

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran tentang pengenalan komponen komputer yang berupa buku LKS berbasis *augmented reality* untuk membantu siswa dalam memahami materi pengenalan komponen komputer mata pelajaran produktif.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan dengan mengikuti model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Dalam penelitian ini dilakukan 4 tahap uji coba untuk memperoleh nilai efektivitas, efisiensi, dan daya tarik produk. Pertama uji coba ahli isi/materi, kedua uji coba ahli rancangan media, ketiga uji coba perorangan, keempat uji coba kelompok besar.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai yang diperoleh buku LKS berbasis *augmented reality* dari: 1) Ahli Materi mendapatkan nilai 85,00 % dengan kualifikasi “tinggi”, 2) Ahli Rancangan Media diperoleh nilai 93,33% dengan kualifikasi “sangat tinggi”, 3) uji coba siswa perorangan diperoleh nilai 90,66% dengan kualifikasi “sangat tinggi”, 4) uji coba siswa kelompok besar diperoleh nilai 88,66% dengan kualifikasi “tinggi”. Dengan demikian buku LKS berbasis *augmented reality* yang dikembangkan ini memiliki nilai efektivitas, efisiensi, dan daya tarik yang tinggi sebagai media pembelajaran Pengenalan Komponen Komputer.

ABSTRACT

Azmi, M.U. 2018. *The Development of LKS Book Based Augmented Reality In Material Introduction To Computer Components For Class X TKJ In SMK PGRI 1 Bangkalan* . Thesis, Informatics Education , University of Trunojoyo Madura.

Counselor: (I) Arik Kurniawati, S. Kom., MT., And (II) Praise Rahayu Ningsih, S.Pd., M.Pd.

Key Words: Learning Media, AR- based LKS Book, Android, Introduction to Computer Components .

The material of Introduction to computer components is the basis of assembling personal computers. By this material, students could understand that the prior to assembling a computer emotions students must identify first what the components contained on a computer is.

This study aims to develop learning media about the introduction to computer components in the form of LKS books based *arugmented reality* to assist students in understanding the the material of recognition computer components as productive subject.

This study uses research development methods by following the ADDIE development model (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). In this research, there are 4 stages of testing to obtain the value of effectiveness, efficiency, and product appeal. The first is trial expert of content / material, the second is trial the draft media experts, the third is individual testing, and the fourth is major group trial.

The results showed that the value obtained by LKS books based on *augmented reality* from : 1) Expert of Material got the value 85:00 % with "high" qualifications , 2) Media Design Expert obtained value 93 , 33% with qualification "very high" , 3) individual student testing obtained value 90.66% with the qualification "very high", 4) a large group of students testing gained grades 88,66% with "high" qualification. Thus the LKS book which based *augmented reality* developed has a value of effectiveness, efficiency, and high attractiveness as a learning media of Introduction to Computer Components.