

Abstrak

Media pembelajaran *Augmented Reality* berbasis *android* pada mata pelajaran Jaringan Dasar materi Topologi Jaringan Komputer pada kelas X TKJ 1 di SMKN 1 Labang bertujuan untuk mempermudah guru dalam menerapkan proses pembelajaran dikelas, dan meningkatkan minat belajar siswa, sehingga media tersebut dapat bermanfaat bagi guru dan siswa. Selain itu juga dengan adanya media pembelajaran *Augmented Reality* berbasis *Android* siswa lebih mudah dalam memahami materi yaitu tentang Topologi Jaringan beserta macam-macam Jaringan. penelitian ini dikembangkan menggunakan model pengembangan ADDIE yang menggunakan 5 tahap diantaranya: (1) *Analyze* (Analisa); (2) *Design* (Perancangan); (3) *Development* (Pengembangan); (4) *Implementation* (Implementasi); dan (5) *Evaluation* (Evaluasi). Pada tahapan uji coba ini juga memperoleh hasil nilai yang terdapat pada aspek-aspek penilaian yaitu aspek efektivitas, aspek efisiensi, dan aspek penilaian daya tarik pada produk yang akan dikembangkan. Pada tahap pertama adalah hasil data uji ahli bahasa terhadap lembar angket ahli media, dengan memperoleh nilai rata-rata 73%, hasil data uji ahli bahasa terhadap lembar angket ahli materi/isi, dengan memperoleh nilai rata-rata 76%, hasil data uji ahli bahasa terhadap lembar angket ahli respon siswa, dengan memperoleh nilai rata-rata 71%. Pada tahap kedua adalah hasil data uji ahli media pembelajaran, dengan memperoleh nilai rata-rata 90%, Pada tahap ketiga adalah hasil data uji ahli materi terhadap guru mata pelajaran, dengan memperoleh nilai rata-rata 87%, Pada tahap keempat adalah hasil data uji coba perorangan, dengan memperoleh nilai rata-rata 97,22%, Pada tahap kelima adalah hasil data uji coba kelompok kecil, dengan memperoleh nilai rata-rata 95%, Pada tahap keenam adalah hasil data uji coba, dengan memperoleh nilai rata-rata 93,17%. Semoga produk yang sudah dikembangkan tentang media pembelajaran *Augmented Reality* berbasis *Android* pada mata pelajaran Jaringan Dasar materi Topologi Jaringan Komputer pada kelas X TKJ 1 ini, dapat bermanfaat bagi sekolah lain terutama untuk sekolah di SMKN 1 Labang.

Kata Kunci : Media Pembelajaran *Augmented Reality* berbasis *Android*, Jaringan Dasar, Topologi Jaringan Komputer.

Abstract

Augmented Reality-based learning media on the subjects of Basic Network of Computer Network Topology material in class X TKJ 1 in SMKN 1 Labang aims to facilitate teachers in applying the process of learning in class, and increase student learning interest, so that the media can be useful for teachers and students. In addition, with the media-based learning Augmented Reality Android students more easily understand the material is about Network Topology and all sorts of Network. This research was developed using ADDIE development model which uses 5 stages including: (1) Analyze (Analysis); (2) Design (Design); (3) Development (Development); (4) Implementation (Implementation); and (5) Evaluation (Evaluation). At this stage of the test also obtained the results of the values contained in the aspects of the assessment of aspects of effectiveness, efficiency aspects, and aspects of attractiveness assessment on products to be developed. In the first stage is the result of the linguist's test data on the expert media questionnaire sheet, with an average score of 73%, the result of the linguist's test data on the expert's questionnaire / content sheet, obtaining a mean value of 76%, the result of the linguists' sheets of expert questionnaires of student responses, with an average score of 71%. In the second stage is the result of test data of expert media learning, with an average score of 90%, In the third stage is the result of test data of subject matter experts to subject teachers, with an average score of 87%, In the fourth stage is the result of test data try an individual, with an average score of 97.22%. In the fifth stage is the result of small group trial data, with an average score of 95%. In the sixth stage is the result of trial data, with an average score of 93 , 17%. Hopefully the products that have been developed about the medium of learning Augmented Reality beebasis Android on the subjects of Network Basic Computer Network Topology material in class X TKJ 1, it can be useful for other schools especially for schools in SMKN 1 Labang.

Keywords: *Learning Media Augmented Reality based on Android, Basic Network, Computer Network Topology.*