

## ABSTRAK

### **Ijek Antoni Saputra. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality* Pada Materi Pelajaran Perakitan Komputer Kelas X SMK Jurusan TKJ**

Penelitian ini dilatarbelakangi dengan adanya pemberlakuan kegiatan pembelajaran secara daring yang diakibatkan oleh virus Coivd-19, sehingga menyebabkan pihak sekolah mengurangi porsi jam pelajaran menjadi dua pelajaran dalam satu hari. Hal tersebut juga berlaku pada materi pelajaran perakitan komputer yang merupakan pelajaran yang lebih banyak praktik dibandingkan teori, sehingga membutuhkan kegiatan pembelajaran tatap muka agar kegiatan pembelajaran dapat terlaksana dengan baik. Maka dari itu dibutuhkan media pembelajaran yang dapat membantu proses pembelajaran peserta didik secara daring dan luring. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *augmented reality* materi perakitan komputer kelas X SMK yang layak dan praktis digunakan dalam pembelajaran daring dan luring.

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang dilakukan di SMKS YPPI Tualang dengan sampel penelitian adalah peserta didik sebanyak 20 orang di kelas X Jurusan TKJ. Model yang digunakan pada penelitian ini adalah model ADDIE dengan tahapannya yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Teknik pengumpulan data menggunakan angket, wawancara, dan observasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) Kelayakan media pembelajaran yang diuji oleh ahli materi mendapatkan persentase sebesar 100% dengan kategori materi “sangat sesuai”. (2) Kelayakan media yang diuji oleh ahli media mendapatkan persentase sebesar 93,5% dengan kategori media “sangat layak”. (3) Uji kepraktisan media pembelajaran oleh peserta didik mendapatkan persentase sebesar 86,16% dengan kategori “sangat praktis”. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *augmented reality* pada materi pelajaran perakitan komputer kelas X di SMK layak dan praktis untuk digunakan sebagai media pembelajaran pada kegiatan pembelajaran.

**Kata kunci** : pengembangan, media pembelajaran, *augmented reality*, perakitan komputer