

ABSTRAK

Miftah Rusydi Tanjung : **Rancang Bangun Aplikasi Android Pada Materi Ajar Pengenalan Dan Perakitan Perangkat Personal Komputer Berbasis Augmented Reality**

Perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan sangat berpengaruh terhadap proses pembelajaran. Kurangnya pemanfaatan teknologi multimedia dalam media pembelajaran dan kegiatan belajar yang monoton mengurangi minat siswa dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan komponen penting dalam pembelajaran. Dengan memanfaatkan teknologi Augmented Reality (AR) dalam pembuatan aplikasi pengenalan dan perakitan komputer akan lebih menarik. Augmented reality (AR) yaitu penggabungan antara objek virtual dengan objek nyata. Pada penelitian ini dibuat media pembelajaran inovatif dan alternatif untuk mengenalkan komponen komponen perangkat keras kepada siswa dan simulasi perakitannya dengan Augmented Reality (AR) Metode yang digunakan dalam pengembangan ini menggunakan model ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation). Kegiatan model ini disusun dengan urutan yang sistematis untuk upaya pemecahan masalah belajar yang berkaitan dengan sumber belajar. tetapi untuk pengembangan media pembelajaran ini hanya dibatasi sampai development. Produk yang dihasilkan berupa aplikasi Augmented Reality sebagai media pembelajaran pengenalan dan perakitan perangkat personal komputer.

Kata kunci : Media Pembelajaran, Komputer, *Augmented Reality*, *Vuforia*