

## ABSTRAK

**Adriansyah, 2022. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Teknik Komputer berbasis *Augmented Reality* untuk Siswa Madrasah Bidang Studi Informatika (Studi Kasus MAS TI Canduang). Tesis Pascasarjana Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.**

Penerapan multimedia pembelajaran disekolah belum maksimal digunakan sehingga siswa kurang aktif dan kreatif dalam proses pembelajaran Teknik Komputer serta keterbatasan waktu dan peralatan sehingga mengurangi minat belajar siswa. Maka dibutuhkan media pembelajaran yang dapat menarik minat belajar siswa, meningkatkan hasil belajar siswa, dan multimedia yang dapat digunakan secara mandiri oleh siswa yang dapat di akses dimana saja untuk mendukung pembelajaran mandiri. Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan multimedia pembelajaran berbasis *Augmented Reality* yang valid, praktis, dan efektif pada Mata Pelajaran Teknik Komputer. Multimedia pembelajaran berbasis *Augmented Reality* ini dirancang untuk meningkatkan minat belajar siswa sehingga dapat meningkatkan pencapaian hasil belajar. Tujuan penelitian ini juga adalah menghasilkan multimedia pembelajaran berbasis *Augmented Reality* yang dapat membantu siswa belajar secara mandiri sebagai multimedia pembelajaran berbasis *Augmented Reality* pada Mata Pelajaran Teknik Komputer

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan prosedur pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluations*). Teknik pengumpulan data menggunakan angket atau kuesioner, dan instrumen tes dari hasil pembelajaran dengan bentuk pilihan ganda. Teknik analisis data menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif untuk mendeskripsikan nilai validitas, kepraktisan, dan keefektifan multimedia pembelajaran berbasis *Augmented Reality*.

Hasil dari penelitian pengembangan ini adalah: 1) Menghasilkan multimedia pembelajaran berbasis *Augmented Reality*, 2) Validitas multimedia pembelajaran berbasis *Augmented Reality* dinyatakan valid dengan kategori nilai  $0,88 > 0,61$ , 3) Praktikalitas multimedia pembelajaran berbasis *Augmented Reality* berdasarkan dua respon guru dengan nilai rata-rata 89,4 dengan kategori sangat praktis dan 21 respon siswa dengan nilai rata-rata 85,83 dengan kategori sangat praktis, (4) Efektivitas multimedia pembelajaran berbasis *Augmented Reality* dinyatakan efektif dalam meningkatkan hasil pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa multimedia pembelajaran berbasis *Augmented Reality* valid, praktis, dan efektif untuk digunakan sebagai multimedia pembelajaran pada mata pelajaran Teknik Komputer.

**Kata kunci:** Multimedia Pembelajaran, *Augmented Reality*, Teknik Komputer.