

ABSTRAK

Skripsi atas nama **Andi Hasan, Nim 2519108**, dengan judul **“Perancangan Media Pembelajaran Perakitan Komputer Berbasis *Augmented Reality* Di Kelas X SMK Negeri 1 Ampek Angkek”**, Program studi Pendidikan Teknik Informatika Dan Komputer, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri (UIN) Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi. Penelitian ini bertujuan untuk merancang media pembelajaran perakitan computer berbasis *Augmented Reality* di kelas X SMK Negeri 1 Ampek Angkek. Ada beberapa hal yang melatar belakangi penelitian ini yaitu Rendahnya tingkat pemahaman siswa tentang materi perakitan komputer dalam mata pelajaran komputer dan jaringan dasar sehingga berdampak pada nilai hasil belajar siswa, kurangnya media pembelajaran yang interaktif dan menarik menjadikan siswa kurang memahami konsep dasar perakitan komputer dan menyebabkan nilai siswa menjadi rendah dan semangat belajar siswa yang rendah membuat siswa cenderung malas dan tidak termotivasi untuk mengulangi materi yang sudah diberikan oleh guru, hal ini juga dapat berdampak pada hasil belajar siswa. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *research and development* (R&D) dengan menggunakan Model pengembangan 4-D yang dikembangkan oleh Sivasailam Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan MelvynI. Semmel. Model pengembangan 4D terdiri dari 4 tahapan utama yaitu tahap pendefinisian (*Define*), tahap perancangan (*Design*), tahap pengembangan (*Develop*), tahap penyebaran (*Disseminate*). Pendefinisian (*Define*) adalah tahap yang berisikan langkah-langkah analisis latar belakang dan identifikasi masalah. Tujuan tahap ini adalah untuk mengidentifikasi dan mendefinisikan kebutuhan dalam proses pembelajaran. Perancangan (*Design*) adalah tahap merancang perangkat pembelajaran yang akan dikembangkan hingga diperoleh perangkat prototype. Pengembangan (*develop*) adalah tahap yang berisi validasi produk yang dilakukan untuk menghasilkan produk pengembangan. Penyebaran (*Disseminate*) adalah tahap yang dilakukan Setelah dilakukan revisi pada tahap pengembangan. Tujuan tahap ini adalah untuk mempromosikan produk yang dikembangkan agar dapat diterima oleh pengguna, baik individu, kelompok, atau sistem. Hasil penelitian berupa media pembelajaran perakitan komputer berbasis *Augmented Reality*. Uji Validitas produk dilihat dari 3 aspek yaitu aspek materi, aspek desain, dan aspek bahasa, uji validitas dilakukan oleh 3 orang dosen sebagai validator dengan nilai rata-rata sebesar 0,84 dengan kriteria valid. Hasil uji kepraktikalitasan produk penelitian ditunjukkan kepada dua orang guru perakitan komputer. Sehingga diperoleh rata-rata nilai uji praktikalitas sebesar 0,83 yang dikategorikan praktis. Hasil uji efektivitas yang didapat dari 10 orang siswa terhadap media pembelajaran berbasis augmented reality diperoleh nilai G= 0,83 yang artinya memiliki efektivitas yang tinggi.

Kata Kunci : media pembelajaran, perakitan komputer, *augmented reality*