

ABSTRAK

Rian Ramadhan, 2021, Perancangan dan Pembuatan Media Pembelajaran Pengenalan Perangkat Komputer Menggunakan Augmented Reality Pada Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar Kelas X TKJ di SMKN 3 Padang Tahun Ajaran 2020/2021, Sarjana Pendidikan Teknik Informatika Fakultas Keguruan Ilmu dan Pendidikan Universitas Putra Indonesia “YPTK” Padang.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat Validitas, Praktikalitas dan Efektifitas Perancangan dan Pembuatan Media Pembelajaran Pengenalan Perangkat Komputer Menggunakan *Augmented Reality* Pada Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar Kelas X TKJ SMKN 3 Padang Tahun Ajaran 2020/2021. Jenis penelitian ini adalah R&D (*Research & Development*) dan menggunakan model analisis ADDIE, dengan *desain* dan langkah-langkah pengembangan (1)*Analysis* (2)*Design* (3)*Development* (4)*Implementation* dan (5)*Evaluation*. Subjek penelitian berjumlah 3 orang validator dan 36 orang siswa kelas X TKJ. Hasil analisis uji validitas oleh validator didapatkan sebesar 85,23%, dapat di interprestasikan valid digunakan. Analisis uji praktikalitas didapatkan sebesar 95,18%, sehingga dapat di interprestasikan sangat praktis digunakan. Hasil analisis uji efektifitas secara keseluruhan didapatkan sebesar 90,44%, sehingga tingkat efektifitasnya dapat di interprestasikan sangat efektif digunakan. Dengan demikian maka media pembelajaran *Augmented Reality* berbasis *Android* sebagai media pembelajaran sudah teruji kelayakan, keunggulan, dan dapat digunakan pada proses pembelajaran pada mata pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar Kelas X TKJ di SMKN 3 Padang.

Kata kunci : Augmented reality, Media Pembelajaran, Pengenalan Perangkat Komputer.