

Sidik, M.F., 2021. “*Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Materi Instalasi Jaringan Komputer Dengan Teknologi Augmented Reality (Studi Kasus: SMK YPKK 1 Sleman)*”. Tugas Akhir. Yogyakarta: Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi Universitas Teknologi Yogyakarta. Pembimbing: Vivianti, S.Pd., M.Pd.

ABSTRAK

Proses penyampaian pesan atau materi dari guru ke siswa, ada kalanya berhasil dan ada kalanya tidak yang disebabkan oleh beberapa kendala. Kendala yang terjadi salah satunya berupa keterbatasan alat peraga yang dapat digunakan. Untuk mengatasi hal itu diperlukan media pembelajaran sebagai alat untuk membantu guru menyampaikan materi agar proses pembelajaran bisa berjalan secara efektif. Media pembelajaran yang dilengkapi teknologi *Augmented Reality* dapat menjadi salah satu solusi untuk mengatasi keterbatasan alat peraga. Dengan teknologi *Augmented Reality*, alat peraga dapat dimodelkan dalam bentuk tiga dimensi yang lebih realistis daripada gambar dan video. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *Android* dengan teknologi *Augmented Reality* untuk membantu siswa dalam pembelajaran. Metode penelitian yang digunakan adalah metode *Research and Development (R&D)* dengan adaptasi model pengembangan ADDIE yang dibuat menjadi 4 tahap yang terdiri dari *analysis, design, development, dan implementation*. Media yang telah selesai dibuat kemudian diuji coba oleh ahli media, ahli materi dan responden (pengguna). Pengujian oleh ahli media meliputi aspek desain antarmuka dan desain instruksional menunjukkan skor 78% dengan kategori layak. Pengujian oleh ahli materi meliputi aspek kandungan materi dan penyajian materi serta umpan balik menunjukkan skor 84,1% dengan kategori sangat layak. Pengujian oleh responden (pengguna) meliputi aspek desain tampilan, navigasi dan penyajian materi menunjukkan skor 88,96% dengan kategori sangat layak.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Interaktif, *Augmented Reality*, Jaringan Komputer

Sidik, M.F., 2021. "*Development of Android-Based Interactive Learning Media on Computer Network Installation Material with Augmented Reality Technology (Case Study: SMK YPKK 1 Sleman)*". Thesis. Yogyakarta: Education of Information Technology Majors Technology University of Yogyakarta. Advisor: Vivianti, S.Pd., M.Pd.

ABSTRACT

When delivering messages or material from the teacher to students, sometimes it works, and sometimes it is not due to several obstacles. One of the obstacles that occur is the limited use of props that can be used. In overcoming the problem, learning media is needed to help teachers deliver material so that the learning process can run effectively. Learning media equipped with Augmented Reality technology can be a solution to overcome the limitations of teaching aids. With Augmented Reality technology, props can be modeled in a three-dimensional form that is more realistic than pictures and videos. This study aims to develop Android-based learning media with Augmented Reality technology to assist students in learning. The research method used is the Research and Development (R & R&D) method with the adaptation of the ADDIE development model, which is made into four stages: analysis, design, development, and implementation. The media that has been made is then tested by media experts, material experts, and respondents (users). Testing by media experts covering aspects of interface design and instructional design showed 78% in the feasible category. Testing by material experts includes aspects of the material's content and presentation, and feedback shows a score of 84.1%, which is very feasible. Testing by respondents (users) covering aspects of display design, navigation, and material presentation shows an 88,96% score with a very feasible category.

Keywords: Interactive Learning Media, Augmented Reality, Computer Networks