

ABSTRAK

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS AUGMENTED REALITY BERMUATAN KARAKTER DALAM MATERI PERANGKAT KERAS KOMPUTER PADA SISWA KELAS X SMA NEGERI 01 HULU SUNGAI

Paulus Alesandro^{1*}, Yudi Darma², Dini Oktarika³

Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi^{1, 3}

Program Studi Pendidikan Matematika²

Fakultas MIPATEK

IKIP PGRI Pontianak

Jalan Ampera No. 83 Pontianak

Alesandrokrio2000@gmail.com

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah produk berupa media pembelajaran berbasis *augmnted reality* bermuatan karakter dalam materi perangkat keras komputer pada siswa kelas X SMA Negeri 01 Hulu Sungai. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (R&D) dengan prosedur penelitian yang menggunakan model rancangan ADDIE. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas X SMA Negeri 01 Hulu Sungai yang berjumlah 53 orang. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar validasi ahli media dan lembar validasi ahli materi, angket respon siswa dan guru, serta *post-test*. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh hasil validasi *augmnted reality* bermuatan karakter mencapai kriteria sangat valid dengan rata-rata presentase kevalidan sebesar 84,33%. Hasil perhitungan dari angket respon guru dan siswa diperoleh rata-rata presentase kepraktisan sebesar 86% dengan kriteria sangat praktis, dan untuk keefektifan media pembelajaran berbasis *augmented reality* bermuatan karakter diperoleh rata-rata presentase 86,96% dengan kriteria sangat efektif. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *augmented reality* bermuatan karakter yang dikembangkan layak digunakan dalam proses pembelajaran untuk materi perangkat keras komputer.

Kata Kunci : *Augmented reality*, Media pembelajaran, Pendidikan Karakter Pengembangan, Teknologi pendidikan