

ABSTRAK

Andreas: *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Augmented Reality pada Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar Kelas X SMK Swasta Sinar Husni*. Skripsi. Fakultas Teknik Universitas Negeri Medan. 2023.

Kegiatan pembelajaran di SMK Swasta Sinar Husni khususnya kelas X RPL tidak menggunakan multimedia interaktif dan materi pembelajaran yang digunakan hanya *power point*, buku siswa dan modul guru serta dalam pemberian materi selalu menggunakan metode ceramah. Berdasarkan temuan pada saat observasi, diketahui bahwa para siswa kurang aktif dalam kegiatan belajar mengajar dan tidak memiliki pemahaman yang baik tentang perangkat keras komputer baik secara teori maupun praktek. Hal ini disebabkan oleh kurangnya alat peraga perangkat komputer dan jaringan untuk kegiatan praktikum yakni berjumlah 2 unit CPU serta kurang variatif dan inovatifnya media yang digunakan sehingga tidak tercapainya capaian pembelajaran sesuai rencana pembelajaran. Jenis penelitian ini adalah *Research and Development* untuk membuat dan menguji keefektifan suatu produk yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Produk dari penelitian ini yaitu multimedia interaktif. Berdasarkan hasil perhitungan skor rata-rata *pre-test* dan *post-test*, diperoleh data skor rata-rata *pre-test* kelas eksperimen sebesar 44,33 dan data skor rata-rata *pre-test* kelas kontrol yakni sebesar 34,84 sehingga tidak terdapat perbedaan pada kedua kelompok ini dan dapat disimpulkan bahwa kedua kelompok memiliki kondisi kemampuan awal yang sama. Sedangkan pada skor rata-rata *post-test*, kelas eksperimen memperoleh nilai sebesar 87,75 dan kelas kontrol memperoleh nilai sebesar 43,39. Berdasarkan data nilai tersebut, diperoleh *n-gain* dari kelas eksperimen yaitu 0,78 yang dapat diklasifikasikan tinggi dan *n-gain* dari kelas kontrol yaitu 0,13 yang dapat diklasifikasikan rendah. Dengan demikian, dapat disimpulkan *n-gain* kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol atau dengan kata lain, terdapat perbedaan yang sangat signifikan antara kelas eksperimen yang diberikan perlakuan (*treatment*) multimedia interaktif dan kelas kontrol yang diberikan perlakuan menggunakan metode ceramah.

Kata kunci: *Multimedia Interaktif, Augmented Reality, SMK*