**PENGGUNAAN APLIKASI *AUGMENTED REALITY* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI PERANGKAT JARINGAN MATA PELAJARAN JARINGAN DASAR KELAS X SMK MANDIRI KADUNGORA**

# ABSTRAK

*Augmented Reality* bisa didefinisikan sebagai lingkungan nyata yang ditambahkan objek virtual dengan integrasi teknologi komputer. Teknologi ini dapat menyajikan interaksi yang menarik bagi user, karena dengan adanya teknologi ini user dapat merasakan obyek virtual yang seakan-akan benar-benar ada di lingkungan nyata. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil berlajar antara kelas kontrol dengan kelas eksperimen.Penelitian ini dilakukan menggunakan metode kuasi eksperiment dengan subjek penelitian kelas X SMK MANDIRI KADUNGORA. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa, siswa diberikan sejumlah test yaitu pretest dan posttest. Hasil dari penelitian untuk hasil belar siswa didapat data nilai rata-rata pretest sebesar 69,25 dan nilai rata-rata posttest 83,75 maka terdapat peningkatan sebesar 14,5 sehingga berdasarkan data tersebut penggunaan Aplikasi *Augmented Reality* Perangkat Jaringan dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas X pada mata pelajaran jaringan dasar materi perangak jaringan.

**Kata Kunci** : *Augmented Reality,* Hasil Belajar, Metode Kuasi Eksperiment, Jaringan Dasar, Perangkat Jaringan

***THE USE OF AUGMENTED REALITY APPLICATIONS ON STUDENTS' LEARNING OUTCOMES ON NETWORKING EQUIPMENT MATERIALS FOR BASIC NETWORKING CLASS X SMK MANDIRI KADUNGORA***

# *ABSTRACT*

*Augmented Reality can be defined as a real environment in which virtual objects are added with the integration of computer technology. This technology can present interesting interactions for the user, because with this technology the user can feel virtual objects as if they actually exist in a real environment. This study aims to determine the learning outcomes between the control class and the experimental class. This research was conducted using a quasi-experimental method with the research subject of class X SMK MANDIRI KADUNGORA. To determine the increase in student learning outcomes, students were given a number of tests, namely pretest and posttest. The results of the study for student learning outcomes obtained data for the average pretest score of 69,25 and the posttest average value of 83,75, so there was an increase of 14,5 so that based on these data the use of Augmented Reality Network Device Applications can improve class student learning outcomes. X in the basic network subjects of network hardware material.*

***Keywords:*** *Augmented Reality, Learning Outcomes, Quasi-Experimental Methods, Basic Networks, Network Devices*