

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi yang berjudul : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality* Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Bangun Ruang

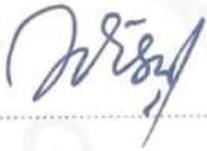
Telah dipertahankan dihadapan sidang dewan penguji skripsi pada :

Hari : Rabu
Tanggal : 26 Januari 2022
Waktu : 13.00 – 15.00 WITA

Oleh :

Nama : Azhar Mirzsa Husain
NIM : 532416051

Penguji Skripsi

Penguji 1	Arip Mulyanto, M.Kom NIP. 197603232001121001	 (.....)
Penguji 2	Edi Setiawan, M.Kom NIP. 197905152005011002	 (.....)
Penguji 3	Salahudin Olih, ST., MT NIP. 198110312008121001	 (.....)
Penguji 4	Manda Rohandi, S.Kom, M.Kom NIP. 198305142006041004	 (.....)
Penguji 5	Nikmasari Pakaya, S.Kom., M.T NIP. 198602142015042002	 (.....)

Mengetahui
Dekan Fakultas Teknik


Dr. Jr. Sardi Salim, M.Pd
NIP. 196807051997021001



KEMENTERIAN RISET TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI GORONTALO
FAKULTAS TEKNIK
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA

Jl. B.J. Habibie, Desa Moutong, Kec. Tilongkabila, Kab. Bone Bolango
Telepon (0435) 821152 Faksimilie (0435) 821752
Laman <https://ung.ac.id>

PERSETUJUAN MENGIKUTI SIDANG SKRIPSI

Dengan ini dinyatakan bahwa mahasiswa berikut :

Nama : AZHAR MIRZSA HUSAIN
NIM : 532416051
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Bangun Ruang
Program Studi : S-1 Pendidikan Teknologi Informasi
Jurusan : Teknik Informatika

Telah diperiksa dan disetujui untuk diajukan pada:

SIDANG SKRIPSI

Gorontalo, Januari 2022

Yang menyatakan,

Pembimbing 1

MANDA ROHANDI, S.Kom, M.Kom
NIP: 198305142006041004

Pembimbing 2

NIKMASARI PAKAYA, S.Kom., M.T
NIP: 198602142015042002

INTISARI

Saat ini belum meratanya sekolah yang memiliki alat peraga dalam hal ini media pembelajaran matematika khususnya materi bangun ruang membuat penerapan pembelajaran menjadi terbatas dan kurang inovatif. Dan juga diketahui secara umum materi tersebut cenderung sulit dipahami oleh siswa. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran *augmented reality* (AR) sebagai media pendukung guru dan siswa pada mata pelajaran matematika materi bangun ruang tingkat SD. Pengembangan media pembelajaran ini menggunakan metode MDLC, dan menggunakan software unity *blender* dan *vuforia* SDK sebagai penunjang dari media *augmented reality* 3D. Berdasarkan hasil uji kelayakan media pembelajaran oleh ahli media, dan tanya jawab dari siswa, diperoleh hasil penilaian dengan persentase nilai 90,4% dari dua orang ahli media termasuk dalam kategori Sangat Layak, 97,89% dari 3 orang guru sebagai ahli materi termasuk dalam kategori sangat layak dan 94,1% dari hasil wawancara terhadap 3 orang siswa SDN 3 Popayato. Sehingga media pembelajaran berbasis *Augmented reality* pada mata pelajaran matematika materi bangun ruang dengan lokasi penelitian SDN 3 popayato layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata kunci : *Augmented Reality*; Bangun Ruang; Matematika; Media pembelajaran

ABSTRACT

Currently, the uneven distribution of schools that has teaching aids, in this case, mathematics learning media for geometry topic, makes the application of learning limited and less innovative. Additionally, it is also known that, in general, the topic tends to be difficult for students to understand. The research aim is to develop an Augmented Reality (AR) learning media as a media to support teachers and students in the mathematics subject for geometry topic in the elementary school level. The development of this learning media uses the MDLC method and uses Unity Blender software and vuforia SDK as a support for 3D augmented reality media. In accordance with the results of feasibility test of learning media by media experts, and questions and answers from students, the results of assessment are obtained with a percentage score of 90.4% from two media experts where it includes in a very feasible category, 97.89% from 3 teachers as material experts where it includes in the very feasible category, and 94.1% from results of interviews with 3 students of SDN 3 Popayato. To conclude, the Augmented reality-based learning media in mathematics subject for geometry topic conducted at SDN 3 Popayato is feasible to be used in the learning process.

Keywords: Augmented Reality; Geometry; Mathematics; Learning Media

