

Universitas Ngudi Waluyo
Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Komputer dan Pendidikan
Skripsi, Desember 2020
Mamluatul Husnia
140117A019

AUGMENTED REALITY SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BANGUN
RUANG DENGAN MENGGUNAKAN METODE *SINGLE MARKER* PADA
ANAK MI WASILATUL HUDA BOJONEGORO

ABSTRAK

Saat ini dalam mempelajari bangun ruang hanya melalui sebuah papan tulis, buku, serta ilustrasi yang ada dalam buku-buku biasa serta metode pembelajaran yang digunakan selama ini masih metode yang konvensional. Pengembangan aplikasi ini di latar belakang oleh kurangnya pemahaman dan minat siswa MI Wasilatul Huda Ngasem Bojonegoro terhadap mata pelajaran matematika salah satunya materi bangun ruang. Berdasarkan permasalahan tersebut penelitian ini dilakukan bertujuan untuk membantu anak peserta didik sekolah dasar dalam memahami objek bangun ruang serta untuk mengimplementasikan *augmented reality* sebagai media pembelajaran supaya pembelajaran matematika lebih asyik, interaktif dan menyenangkan.

Penelitian memakai metode penelitian *Research and Development (R&D)*. Produk dikembangkan menggunakan metode *waterfall* dan menerapkan metode *single Marker* dalam objek 3D nya.

Berdasarkan hasil uji *functional suitability* aplikasi ini sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran, dengan hasil uji *usability* 94,67% .

Dari hasil penelitian bisa disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *android* berupa *augmented reality* dengan menggunakan metode *single Marker* sangat layak digunakan serta dapat diimplementasikan oleh guru dan siswa dalam pembelajaran bangun ruang.

Kata kunci – *Augmented reality*, Bangun Ruang, media pembelajaran, *waterfall*, *single Marker*.

Ngudi Waluyo *University*
Study program of informatics engineering Faculty of computer and education
Final Project, Desember 2020
Mamluatul Husnia
140117A019

*AUGMENTED REALITY AS A LEARNING MEDIA GEOMETRY WITH SINGLE
MARKER METHOD IN ELEMENTERY SCHOOL WASILATUL HUDA
BOJONEGORO*

ABSTRACT

Currently, learning geometry only through a book, whiteboard, and illustrations that exist in ordinary books and learning methods used so far is still a conventional method. This application's development is backgrounded by the lack of understanding and interest of MI Students Wasilatul Huda Ngasem Bojonegoro towards mathematics subjects one of his geometry. Based on these problems, this research was conducted to help elementary school students understand space building objects and implement augmented reality as a learning medium on building space materials in math lessons for elementary school children to make math learning more interesting and enjoyable.

Research using Research and Development (R&D) research method. The product was developed by the waterfall method and applied single Marker method in its 3D object. Based on functional suitability test results this application is very feasible in use as a learning media, with usability test results of 94.67%.

The research results can be concluded that android-based learning media in the form of augmented reality using the single marker method is very feasible in use and can be implemented by teachers and students in learning geometry.

Keywords– *Augmented reality, Geometry, instructional media, waterfall, single marker.*