

Devi Nuraini. 2021. *Pengembangan Media Pembelajaran pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Berbasis Augmented Reality*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Informatika, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Trunojoyo Madura. Pembimbing : Muchamad Arif.

ABSTRAK

Bangun Ruang Sisi Datar adalah materi pada mata pelajaran matematika yang diajarkan di SMP kelas VIII. Materi ini membahas tentang bangun ruang kubus, balok, prisma, dan limas. Materi yang diajarkan adalah benda 3 dimensi terlebih lagi alat peraga yang digunakan untuk memperagakan masih menggunakan alat seadanya. Untuk itu tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan sebuah media pembelajaran berbasis *augmented reality* tanpa *marker*. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Produk ini sudah di uji cobakan kepada ahli media, ahli materi, dan uji coba pengguna (peserta didik SMP Negeri 5 Jombang). Penguji tersebut guna untuk mengetahui tingkat efektivitas, efisiensi, dan daya tarik dari media pembelajaran yang telah dikembangkan. Hasil uji coba produk ke ahli media mendapatkan penilaian 78.9%, uji coba produk ke ahli materi mendapatkan penilaian 83.6%, uji coba perorangan mendapatkan penilaian 81.4%, uji coba kelompok kecil mendapatkan penilaian 93.5%. Dengan hasil penilaian tersebut maka media pembelajaran layak digunakan dalam pembelajaran.

Kata kunci: media pembelajaran, *augmented reality*, *marker*, ADDIE, Bangun Ruang Datar

Devi Nuraini. 2021. *Development of Learning Media on Augmented Reality-Based Flat Side Space Building Materials*. Thesis, Informatics Education Study Program, Faculty of Education, Trunojoyo University Madura. Advisor : Muchamad Arif.

ABSTRACT

Build a Flat Side Room is a material in mathematics that is taught in SMP class VIII. This material discusses the shape of cubes, blocks, prisms, and pyramids. The material taught is 3-dimensional objects, especially the props used to demonstrate are still using makeshift tools. Therefore, the purpose of this research is to develop an-based learning media *augmented reality* without *markers*. This research is a development research using the ADDIE development model (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). This product has been tested on media experts, material experts, and user trials (students of State Junior High School 5 Jombang). The examiner is in order to determine the level of effectiveness, efficiency, and attractiveness of the learning media that have been developed. The results of product trials to media experts received an assessment of 78.9%, product trials to material experts received an assessment of 83.6%, individual trials received an assessment of 81.4%, small group trials received an assessment of 93.5%. With the results of the assessment, the learning media is suitable for use in learning.

Keywords: learning media, *augmented reality*, *marker*, ADDIE, Build a Flat Room