

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi yang berjudul
“Rancang Bangun Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality* Versi
Android pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kelas VIII SMP Negeri 1
Telaga”

Oleh

SASKIA ABDUL

NIM. 411 419 021

Telah diperiksa dan disetujui

Pembimbing I

Pembimbing II



Drs. Perry Zakaria, M.Pd
NIP. 196408171989031003



Dra. Lailany Yahya, M.Si
NIP. 196812191994032001

Mengetahui,
Ketua Jurusan Matematika
Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam
Universitas Negeri Gorontalo



Nurwan, S.Pd., M.Si
NIP. 198103102006041002

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi yang berjudul “**Rancang Bangun Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Versi Android pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kelas VIII SMP Negeri 1 Telaga**”

Oleh

SASKIA ABDUL

NIM. 411 419 021

Program Studi Pendidikan Matematika
Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam
Telah dipertahankan di depan pembimbing dan dewan penguji

Hari/Tanggal : Rabu, 22 Mei 2024

Waktu : 14.30 – 16.00 WITA

Tempat : Ruang Kuliah 3.5 Lantai 3

A. Dewan Pembimbing

1. **Drs. Perry Zakaria, M.Pd**
NIP. 196408171989031003
2. **Dra. Lailany Yahya, M.Si**
NIP. 196812191994032001

1. 

2. 

B. Dewan Penguji

1. **Prof. Dr. Syamsu Qamar Badu, M.Pd**
NIP. 196006031986031003
2. **Dra. Kartin Usman, M.Pd**
NIP. 196310211990032001
3. **Bertu Rianto Takaendengan, M.Pd**
NIP. 199302092020121013

1. 

2. 

3. 

Mengetahui,
Dekan Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam
Universitas Negeri Gorontalo



Dr. Etriane Lihawa, M.Si
NIP. 196912091993032001

ABSTRAK

Saskia Abdul, NIM. 411419021. “Rancang Bangun Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality* Versi Android pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kelas VIII SMP Negeri 1 Telaga”. SKRIPSI. Jurusan Matematika. Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam. Universitas Negeri Gorontalo, 2024.

Dibimbing Oleh : (I) Drs. Perry Zakaria, M.Pd (II) Dra. Lailany Yahya, M.Si

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *augmented reality* versi android pada materi bangun ruang sisi datar yang valid dan praktis untuk peserta didik kelas VIII SMP Negeri 1 Telaga. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, peserta didik mempunyai respons rendah terhadap pembelajaran yang tidak menggunakan media pembelajaran dan peserta didik menyatakan bahwa pembelajaran matematika merupakan pembelajaran yang membosankan dan menakutkan, serta rumit untuk dipelajari. Uji kevalidan media ini berdasarkan penilaian dari ahli media dan ahli materi. Hasil penelitian menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis *augmented reality* versi android pada materi bangun ruang sisi datar memperoleh penilaian skor rata-rata 3,47 dengan kategori sangat valid oleh ahli media dan memperoleh penilaian skor rata-rata 3,33 dengan kategori valid oleh ahli materi. Berdasarkan uji coba terbatas, hasil respons peserta didik dan guru terhadap kepraktisan media pembelajaran berbasis *augmented reality* versi android memperoleh skor rata-rata 82,47% dan termasuk dalam kategori sangat praktis.

Kata kunci: Media Pembelajaran, *Augmented Reality*, Bangun Ruang Sisi Datar.

ABSTRACT

Saskia Abdul, Student ID Number 411419021. Design of Learning Media Based on Augmented Reality Android Version on Flat Side Geometry Topic in Class VIII of SMP Negeri 1 Telaga. Undergraduate Thesis. Gorontalo. Study Program of Mathematics Education, Department of Mathematics, Faculty of Mathematics and Natural Sciences, Universitas Negeri Gorontalo, 2024.

The Supervisors: (1) Drs. Perry Zakaria, M.Pd. (2) Dra. Lailany Yahya, M.Si.

This research aims to develop an augmented reality-based learning media on valid and practical flat-sided geometry topic for class VIII students of SMP Negeri 1 Telaga. This research employs the Research and Development (R&D) method with the ADDIE model. The observations and interviews indicate that students exhibit low engagement with learning and do not utilize learning media. Furthermore, students have expressed learning mathematics as boring, frightening, and challenging to comprehend. Media experts and material experts assessed the validity of this media. The results indicated that the Android version of augmented reality-based learning media on flat-sided geometry material received an average score of 3,47, classified as a very valid category by media experts and an average score of 3,33, classified as a valid category by material experts. Based on limited trials, the results of the students' and teachers' responses to the practicality of augmented reality-based learning media in the Android version indicated an average score of 82,47% and were categorized as highly practical.

Keywords: Learning Media, Augmented Reality, Flat-Sided Geometry.

