

BAB III

METODE PENELITIAN

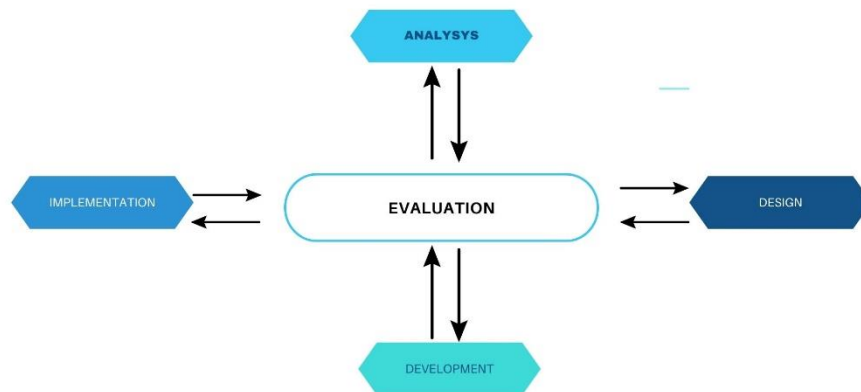
3.1 Desain Penelitian

Pelaksanaan penelitian ini menggunakan metode D&D (*Design and Development*). Desain dan Pengembangan digunakan pada penelitian dalam membuat suatu produk. Dalam mengimplementasikan metode ini terdapat tahapan-tahapan diantaranya seperti perancangan, implementasi, serta pengujian. Dalam melakukan pengujian atau implementasi tentunya harus melewati validasi produk yang dikembangkan kepada beberapa ahli terkait. Hal ini sejalan dengan pendapat (Richey & Klein, 2007) bahwa metode penelitian *Design and Development* memiliki tiga komponen utama yaitu berupa desain, pengembangan, serta evaluasi, pada penelitian ini adalah untuk mengembangkan produk baru atau memperbaiki produk. Pada proses pengembangan yaitu merencanakan produk, membuat produk, dan evaluasi.

Penelitian ini akan berfokus dalam merancang produk serta mengembangkannya. Adapun penelitian ini akan mengadaptasi dari model lima tahapan pengembangan yaitu Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Model penelitian ini biasa dengan model ADDIE.

3.2 Prosedur Penelitian

Pada penelitian pengembangan khususnya mengembangkan media prosedur yang digunakan adalah pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Penelitian pengembangan ini bermaksud untuk mengembangkan dan menciptakan produk multimedia pembelajaran berupa website yang berisikan materi sifat-sifat bangun datar pada kelas III sekolah dasar. Seperti tahapan penelitian ADDIE yang telah dilakukan oleh (Tegeh & Kirna, 2013). Berikut merupakan tahapan-tahapannya:



Gambar 3.1 Tahapan Model ADDIE

1. Tahap 1 Analisis (*Analysis*)

Tahap analisis merupakan tahapan untuk menganalisis terlebih dahulu terhadap semua aspek sebelum masuk dalam tahap pembuatan multimedia pembelajaran, diantaranya sebagai berikut:

- a) Tahapan awal yang perlu dilaksanakan adalah menganalisis kebutuhan media. Dalam menganalisis kebutuhan ini dilihat dari aspek urgensi media dalam melakukan proses pembelajaran dan untuk mengetahui bagaimana proses kegiatannya.
- b) Menganalisis karakteristik peserta didik yang berkaitan dengan wawasan, keterampilan, sikap dan yang lainnya dengan menggunakan teknis wawancara serta disesuaikan dengan tingkat perkembangan peserta didik kelas III Sekolah Dasar.
- c) Menganalisis kurikulum mata pelajaran Matematika pada kelas III Sekolah Dasar.
- d) Menganalisis materi yang disesuaikan dengan tuntutan kompetensi yang terdapat pada kurikulum. Pada tahap ini peneliti melakukan analisis terhadap buku siswa mata pelajaran matematika materi sifat-sifat bangun datar kelas III Sekolah Dasar.

2. Tahap 2 Desain (*Design*)

Pada tahapan ini akan melakukan penyusunan Garis Besar Program Media (GBPM), menentukan batasan materi, menyiapkan asset media, serta desain

gambar. Dalam melakukan tahapan desain media akan disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar dalam hal tulisan, gambar, gradasi warna, ukuran tulisan, dan lain-lain. Tujuannya adalah untuk menarik perhatian anak terhadap media yang diciptakan. Peneliti akan mengembangkan media pembelajaran dengan memanfaatkan *aplikasi Unity*. Pada tahapan ini peneliti akan membuat rancangan aplikasi, ruang diskusi, dan media evaluasi. Semua aset tersebut akan dimasukkan ke dalam media yang dibuat menggunakan *aplikasi Unity*.

3. Tahap 3 Pengembangan (*Development*)

Pada tahap ini adalah untuk menciptakan wujud produk nyata dari rancangan desain yang telah dibuat. Setelah itu akan melakukan validasi dari para ahli, yaitu media dan materi. Sehingga peneliti akan menghasilkan uji validitas atau penilaian dari para ahli dengan menggunakan instrumen yang dirancang terlebih dahulu. Namun jika para ahli menyatakan bahwa produk yang telah dirancang terdapat ketidaksesuaian, maka peneliti akan merevisi terlebih dahulu sampai produk layak diimplementasikan.

4. Tahap 4 Implementasi (*Implementation*)

Pada tahapan ini adalah media yang telah dibuat diimplementasikan kepada pendidik dan peserta didik. Media ini diterapkan untuk pembelajaran Matematika pada materi sifat-sifat bangun datar yang bertujuan untuk mengetahui respon pendidik dan peserta didik dalam penerapan berupa media berbasis aplikasi *Unity* berbasis *Augmented Reality* pada materi sifat-sifat bangun datar kelas III SD.

5. Tahap 5 Evaluasi (*Evaluation*)

Tahapan evaluasi adalah tahapan akhir dalam pengembangan berupa media berbasis aplikasi *Unity* berbasis *Augmented Reality*. Pada tahap ini peneliti melakukan pengolahan dan penguraian data-data yang diperoleh diantaranya seperti proses dalam mengembangkan multimedia, hasil uji validitas dari para ahli, hasil implementasi dalam menggunakan multimedia tersebut, respon guru dan respon siswa dalam menggunakan multimedia berbasis aplikasi *Unity*.

3.3 Partisipan dan Lokasi Penelitian

Partisipan dalam pengujian multimedia pembelajaran berbasis Google Sites ini adalah ahli media, ahli materi, ahli bahasa, pendidik, dan peserta didik. Partisipan penelitian dijabarkan sebagai berikut:

1. Ahli materi merupakan dosen Pendidikan Matematika Kampus Universitas Pendidikan Indonesia di Cibiru yakni Dra. Hj. Deti Rostika, M.Pd. yang akan menilai kelayakan materi yang terdapat dalam media aplikasi *Unity*.
2. Ahli media merupakan dosen Seni Kampus Universitas Pendidikan Indonesia di Cibiru yakni Nurul Hidayah, M.Pd. yang merupakan pakar media dan sebagai validator untuk menilai media pembelajaran *Unity*.
3. Guru kelas III SDIT Daarul Huda sebagai subjek dalam analisis dan uji lapangan.
4. Peserta didik kelas III SDIT Daarul Huda sebagai analisis dan uji lapangan.

Adapun lokasi penelitian dalam mengimplementasikan media pembelajaran berbasis aplikasi ini adalah SDIT Daarul Huda yang beralamat di Jl. Daya Taruna No. 24, Jatisari Kecamatan Tanjungsari Kabupaten Sumedang 45362. Subjek yang menjadi uji coba produk hasil penelitian adalah guru dan siswa kelas IV SDIT Daarul Huda.

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Pada pelaksanaan penelitian, data dikumpulkan melalui metode yang dikenal dengan pengumpulan data. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif-kualitatif. Angket merupakan daftar pertanyaan untuk mencari data atau informasi yang ditujukan kepada sejumlah responden seputar pertanyaan yang diajukan. (Syarifuddin et al., 2021). Angket ditujukan kepada validator, media, dan materi untuk memvalidasi media yang telah dibuat. Sedangkan untuk respon guru dan respon siswa untuk mengetahui respon setelah diterapkannya multimedia berbasis *aplikasi* dalam pembelajaran, adapun untuk lembar evaluasi (tes) bertujuan untuk mengetahui siswa dalam memahami konsep materi mengenai kegiatan ekonomi setelah menggunakan berupa media berbasis aplikasi *Unity* berbasis *Augmented Reality* pada pembelajaran.

3.5 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian berfungsi untuk mengukur data yang diperlukan dalam penelitian (Yusup, 2018). Instrumen tersebut berfungsi untuk mendapatkan data yang dibutuhkan penelitian yang sedang dilaksanakan. Peneliti mengembangkan berupa media berbasis aplikasi *Unity* berbasis *Augmented Reality*. Adapun instrumen yang digunakan pada penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Wawancara

Wawancara yaitu kegiatan menanyakan suatu hal kepada narasumber untuk mendapatkan berupa informasi dari narasumber atau responden (Linarwati et al., 2016). Wawancara ini untuk mewawancarai guru kelas III di SDIT Daarul Huda. Tujuan pelaksanaan wawancara ini yakni untuk menganalisis kondisi pembelajaran dan kebutuhan perangkat pembelajaran sebelum diimplementasikannya berupa media berbasis aplikasi *Unity* berbasis *Augmented Reality* yang akan dirancang.

Tabel 3.1 Daftar Pertanyaan Wawancara Guru

No	Item Pertanyaan
1.	Berdasarkan pengalaman mengajar Ibu/Bapak, bagaimana karakteristik siswa sekolah dasar kelas III?
2.	Kurikulum apa yang saat ini sedang digunakan oleh Bapak/Ibu dalam pelaksanaan pembelajaran?
3.	Bagaimana proses pembelajaran Matematika?
4.	Bagaimana keaktifan siswa pada saat pembelajaran Matematika?
5.	Apa saja yang menjadi hambatan atau masalah saat proses pelaksanaan pembelajaran Matematika?
6.	Metode apa yang diterapkan dalam pelaksanaan pembelajaran Matematika?
7.	Sumber belajar apa saja yang digunakan saat pelaksanaan pembelajaran Matematika?
8.	Apakah sumber belajar yang digunakan sudah efektif dalam menunjang pembelajaran Matematika?
9.	Adakah penggunaan media pembelajaran dalam pelaksanaan pembelajaran Matematika?
10.	Media pembelajaran seperti apa yang biasa digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran Matematika?
11.	Apakah media pembelajaran yang digunakan sudah efektif pada proses pembelajaran Matematika?
12.	Adakah penggunaan media pembelajaran berbasis digital yang

Rifqi Taufiqul Hakim, 2024

RANCANG BANGUN APLIKASI UNITY DALAM BENTUK
 AUGMENTED REALITY PADA MATERI BANGUN DATAR UNTUK
 MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP SISWA KELAS III SD

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

No	Item Pertanyaan
	sudah diterapkan?
13.	Jika terdapat media pembelajaran dalam bentuk media berbasis aplikasi untuk menunjang pembelajaran matematika apakah menurut Bapak/Ibu hal tersebut dibutuhkan dan dapat bermanfaat jika diterapkan?

Sumber: dimodifikasi dari Ernawati (2017)

2. Angket

Angket merupakan sejumlah daftar pertanyaan untuk mencari data atau informasi yang ditujukan kepada sejumlah responden seputar pertanyaan yang diajukan. (Syarifuddin et al., 2021). Pada penelitian ini, digunakannya angket adalah untuk mengetahui penilaian dari tim ahli, guru, dan siswa terhadap media yang telah dikembangkan. Adapun angket yang digunakan pada penelitian ini yaitu sebagai berikut.

- a. Lembar Angket Validasi Ahli Materi, diisi oleh ahli materi untuk menilai kelayakan dan kesesuaian bahasa dalam media berbasis aplikasi *Unity* berbasis *Augmented Reality* yang dikembangkan.

Tabel 3.2 Angket Validasi Materi

No	Aspek Penilaian	Sub Aspek Penilaian	Item Pertanyaan	Jumlah Pertanyaan
1.	Desain pembelajaran	Relevansi materi dengan tujuan	Materi relevan dengan indikator dan tujuan pembelajaran.	1
		Relevansi soal dengan tujuan	Soal yang digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran	1
		Pengorganisasian materi	Materi disajikan secara runtut dan sistematis	1
		Kesesuaian materi dengan karakteristik siswa	Materi yang disajikan sesuai dengan karakteristik siswa kelas 3 SD	1
		Keseuaian animasi dengan materi	Gambar yang ditampilkan dalam	1

Rifqi Taufiqul Hakim, 2024

RANCANG BANGUN APLIKASI UNITY DALAM BENTUK
AUGMENTED REALITY PADA MATERI BANGUN DATAR UNTUK
MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP SISWA KELAS III SD

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

No	Aspek Penilaian	Sub Aspek Penilaian	Item Pertanyaan	Jumlah Pertanyaan
			aplikasi sesuai dengan materi pembelajaran	
2.	Isi materi	Cakupan dan kedalaman materi	Cakupan dan kedalaman materi sesuai dengan kebutuhan siswa	1
			Cakupan materi tidak terlalu luas dan sesuai dengan tujuan dan indikator pembelajaran	1
		Kemenarikan media pembelajaran	Media pembelajaran menarik perhatian dan minat siswa	1
		Memberikan kesempatan belajar kepada siswa	Media pembelajaran memberikan kesempatan belajar kepada siswa	1
		Evaluasi	Menyediakan soal evaluasi untuk mengukur sejauh mana pemahaman siswa terkait materi yang disampaikan	1

Sumber: dimodifikasi dari Ernawati (2017)

- b. Lembar Angket Validasi Ahli media, ditujukan kepada ahli media untuk mendapatkan penilaian mengenai kelayakan pada media berbasis aplikasi *Unity* berbasis *Augmented Reality* yang telah dirancang.

Tabel 3. 3 Angket Validasi Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Sub Aspek Penilaian	Item Pertanyaan	Jumlah Pertanyaan
1.	Media	Kualitas tampilan	Tampilan media menarik	1
		Komposisi dan kombinasi warna yang tepat dan serasi	Penggunaan warna yang menarik	1

Rifqi Taufiqul Hakim, 2024

RANCANG BANGUN APLIKASI UNITY DALAM BENTUK
AUGMENTED REALITY PADA MATERI BANGUN DATAR UNTUK
MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP SISWA KELAS III SD

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

		Gambar 3D	Bentuk gambar 3D sesuai dan jelas	1
			Ukuran gambar 3D yang sesuai	1
2.	Teknis	Permasalahan teknis	Media dapat digunakan baik dan tidak terdapat permasalahan teknis.	1
3.	Materi	Penyajian materi	Penyajian materi jelas	1
		Membantu guru dalam proses belajar	Media dapat membantu guru dalam proses belajar	1
		Membantu siswa dalam memahami materi	Media dapat membantu siswa dalam memahami materi	1

Sumber: dimodifikasi dari Ernawati (2017)

- c. Lembar Angket Respon Guru, diisi oleh guru yang bertujuan untuk mendapatkan respon serta penilaian mengenai media berbasis aplikasi *Unity* berbasis *Augmented Reality* yang telah dirancang.

Tabel 3.4 Kisi-Kisi Respon Guru

No	Aspek Penilaian	Sub Aspek Penilaian	Item Pertanyaan	Jumlah Pertanyaan
1.	Pembelajaran	Kebenaran Materi	Materi yang disampaikan benar sesuai dengan kompetensi dasar	1
		Ketepatan Materi	Materi yang disampaikan tepat sesuai dengan indikator dan tujuan pembelajaran	1
		Kedalaman materi	Materi yang disampaikan dalam media lengkap	1
		Cakupan Materi	Materi yang disampaikan	1

No	Aspek Penilaian	Sub Aspek Penilaian	Item Pertanyaan	Jumlah Pertanyaan
			dalam media tidak terlalu luas	
2.	Kualitas Media	<i>Design</i>	Apakah media dapat menarik minat dan perhatian siswa?	1
			Apakah pemilihan warna dalam media sudah sesuai?	1
			Apakah pemilihan animasi dalam media sudah sesuai?	1
3.	Penggunaan Media	Efektifitas Media	Apakah media fleksibel dalam penggunaannya	1

Sumber: dimodifikasi dari Ernawati (2017)

- d. Lembar Angket Respon Siswa, bertujuan untuk menghasilkan informasi mengenai respon siswa dalam pembelajaran Matematika setelah menggunakan berupa media berbasis aplikasi *Unity* berbasis *Augmented Reality* yang telah dikembangkan.

Tabel 3.5 Respon Siswa

No	Aspek Penilaian	Sub Aspek Penilaian	Item Penilaian	Jumlah Pertanyaan
1.	Materi	Tampilan	Materi sifat-sifat yang disajikan pada media aplikasi sudah jelas.	1
			Materi sifat-sifat bangun datar yang di sajikan pada aplikasi mudah dipahami.	1
2.	Desain	Penyajian	Desain yang digunakan pada media aplikasi menarik	1
			Terdapat variasi sajian media seperti gambar, teks, dan audio-visual	1

No	Aspek Penilaian	Sub Aspek Penilaian	Item Penilaian	Jumlah Pertanyaan
3.	Kualitas Media	Tampilan	Gambar ilustrasi menarik, jelas, dan mudah dipahami	1
		Evaluasi	Terdapat <i>games</i> (kuis) yang bervariasi	1

Sumber: dimodifikasi dari Ernawati (2017)

3. Tes


Tes merupakan alat untuk mengukur beberapa kemampuan (Gumantan Aditya et al., 2020). Setelah diterapkan media berbasis aplikasi *Unity* berbasis *Augmented Reality* yang telah dirancang, tes diberikan kepada siswa yang digunakan untuk mengukur pemahaman siswa tentang materi sifat-sifat bangun datar. Tes ini berupa soal pilihan ganda yang berjumlah sepuluh butir soal yang disesuaikan dengan indikator pemahaman konsep serta tujuan pembelajaran yang telah disusun pada rencana pelaksanaan pembelajaran materi sifat-sifat bangun datar materi matematika kelas III sekolah dasar.

Tabel 3.6 Kisi-Kisi Tes Evaluasi

Kompetensi Dasar	Indikator Soal	Level Kognitif	No Soal
3.12 Menganalisis berbagai bangun datar berdasarkan sifat-sifat yang dimiliki	Menjelaskan sifat sifat bangun datar segitiga, persegi, dan persegi panjang	C2	1, 2, 5
	Mengelompokan segitiga, persegi, dan persegi panjang.	C2	3, 6, 10
	Membedakan bentuk bangun datar yang sesuai dengan sifat-sifatnya.	C2	4, 7, 8, 9

Sumber: dimodifikasi Bakara (2023)

Tabel 3.7 Butir Soal Evaluasi

No	Soal	Kunci Jawaban	Skor
1.	Bangun datar yang memiliki tiga sudut dan tiga sisi adalah... a. Persegi b. Segitiga c. persegi panjang	b. segitiga	1
2.	Bangun datar yang memiliki sifat semua sisi sama panjang dan memiliki empat sudut sama besar adalah... a. Persegi b. Segitiga c. persegi panjang	a. persegi	1
3.	 Nama bangun datar di atas adalah... a. Persegi b. Segitiga c. Persegi panjang	c. persegi panjang	1
4.	Yang bukan termasuk sifat dari bangun datar segitiga adalah... a. Memiliki empat sudut sama besar b. Memiliki tiga sisi sama panjang c. Memiliki dua pasang sisi sama panjang	a. memiliki empat sudut sama besar	1
5.	Salah satu sifat bangun datar persegi panjang adalah... a. semua sisinya sama panjang b. semua sudutnya sama panjang c. memiliki dua sudut saling berhadapan yang sama besar	c. memiliki dua sudut saling berhadapan yang sama besar	1
6.	Pilih bangun datar yang mempunyai ciri-ciri sebagai berikut :	c. persegi panjang	1

No	Soal	Kunci Jawaban	Skor
	<ul style="list-style-type: none"> • mempunyai 2 pasang sisi yang berhadapan dan sama panjang • Memiliki empat sudut sama besar Yang termasuk bangun datar di atas adalah... <ol style="list-style-type: none"> a. Persegi b. Trapesium c. Persegi panjang 		
7.	Di bawah ini yang bukan merupakan sifat dari bangun datar persegi adalah... <ol style="list-style-type: none"> a. semua sisinya sama panjang b. semua sudutnya sama besar c. memiliki dua sudut yang berbeda 	c. memiliki dua sudut yang tidak sama besarnya	1
8.	Yang termasuk bangun datar segiempat adalah... <ol style="list-style-type: none"> a. Persegi & lingkaran b. Persegi & persegi panjang c. Segitiga & persegi panjang 	b. persegi & persegi panjang	1
9.	Bentuk alas papan catur adalah... <ol style="list-style-type: none"> a. Persegi b. persegi panjang c. Segitiga 	a. papan catur	1
10	Perhatikan sifat-sifat bangun datar dibawah ini! <ul style="list-style-type: none"> • Mempunyai dua pasang sisi sejajar dan sama panjang • Mempunyai sudut sama besar Dari keterangan di atas, menunjukkan bangun datar... <ol style="list-style-type: none"> a. Persegi b. Persegi panjang c. Segitiga 	a. persegi	1

Sumber: dimodifikasi dari buku siswa tematik terpadu kurikulum 2013

3.6 Analisis Data

Penelitian yang akan dilakukan akan dengan teknik analisis hasil dari data deskriptif dan kuantitatif yang menggunakan angket kuesioner dan tes untuk mengetahui pemahaman siswa, pemerolehan data akan disajikan berupa persentase. Data tersebut merupakan hasil dari validasi ahli materi, validasi ahli media, serta respon guru. Adapun proses uji kelayakan media tersebut menggunakan skala Guttman, pernyataan disajikan secara sederhana dengan memberikan tanggapan terhadap pernyataan dengan memilih salah satu dari sangat Ya atau Tidak dan diberikan keterangan. Sugiono pada tahun 2010 dalam (Mandasari et al., 2020) mengungkapkan bahwa tujuan menggunakan angket dengan skala Guttman adalah untuk mendapat jawaban yang tegas pada pertanyaan yang telah diberikan. Berikut merupakan tabel skoring skala Guttman:

Tabel 3.8 Skoring Skala Guttman

Skor	Kriteria
1	Layak
0	Tidak Layak

Sumber: dimodifikasi dari Nur'Ilma, 2022

Nilai yang didapatkan dari validator dihitung dan dianalisa dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Presentase} = \frac{\text{jumlah skor total } (x)}{\text{!skor maksimal } (xi)} \times 100\%$$

Adapun data hasil respon peserta didik dalam menilai kelayakan produk menggunakan skala likert. Penilaian tersebut berupa tanggapan peserta didik terhadap penggunaan media berbasis aplikasi *Unity* berbasis *Augmented Reality*. Berikut merupakan tabel skala likert.

Tabel 3. 9 Skoring Skala Likert Pernyataan Positif

Penilaian	SS Sangat Setuju	S Setuju	KS Kurang Setuju	TS Tidak Setuju	STS Sangat Tidak Setuju
Skor	5	4	3	2	1

Sumber: dimodifikasi dari (Umi Hunafa et al., 2022)

Tabel 3.10 Skoring Skala Likert Pernyataan Negatif

Penilaian	SS Sangat Setuju	S Setuju	KS Kurang Setuju	TS Tidak Setuju	STS Sangat Tidak Setuju
Skor	1	2	3	4	5

Sumber: dimodifikasi dari (Umi Hunafa et al., 2022)

Skor yang didapat diubah ke dalam bentuk persentase dengan membagi skor ideal pada angket. Adapun rumus untuk menghitung hasil data tersebut yaitu sebagai berikut.

$$Ps = \frac{P}{S} \times 100\% \text{ atau skor interpretasi} = \frac{\text{skor yang didapatkan}}{\text{Skor ideal}} \times 100\%$$

Keterangan :

Ps = Presentase

S = Jumlah Skor yang didapat

N = Jumlah Skor Ideal

Setelah mendapatkan hasil dari rumus perhitungan tersebut, maka data akan diubah menjadi data kualitatif yang mengacu pada kriteria Interpretasi skor berikut ini:

Tabel 3. 11 Interpretasi Skor

Penilaian	Interpretasi
81% - 100%	Sangat Layak
61% - 80%	Layak
41 - 60%	Cukup Layak
21% - 40%	Kurang Layak
0% - 20%	Tidak Layak

Sumber: (Umi Hunafa et al., 2022)

Hasil dari penelitian pengembangan media berbasis aplikasi *Unity* berbasis AR telah diinterpretasikan dalam bentuk deskriptif naratif. Penelitian ini menjelaskan hasil secara perkataan dengan melihat hasil dari deskripsi persentase serta menjelaskan situasi dalam pembelajaran menggunakan media berbasis aplikasi *Unity* berbasis AR. Dari data yang diperoleh, skor persentase menunjukkan bahwa hasil penelitian dianggap layak atau sangat layak jika skor dihasilkan berkisar antara 41%-100%. Oleh karena itu, kesimpulannya adalah bahwa pengembangan media aplikasi *Unity* berbasis AR cocok untuk diterapkan dalam

Rifqi Taufiqul Hakim, 2024

RANCANG BANGUN APLIKASI UNITY DALAM BENTUK
AUGMENTED REALITY PADA MATERI BANGUN DATAR UNTUK
MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP SISWA KELAS III SD

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

pelajaran Matematika kelas III di Sekolah Dasar pada materi sifat-sifat bangun datar.

Untuk mengukur pemahaman konsep siswa materi kegiatan ekonomi setelah menggunakan media aplikasi *Unity* berbasis *AR* menggunakan lembar evaluasi yang berupa tes. Tes yang digunakan pada penelitian ini adalah berbentuk pilihan ganda (PG).

Tabel 3.12 Skala Penilaian Evaluasi

Skor	Keterangan
1	Benar
0	Salah

Keterangan :

Skor Total : 10

Nilai akhir : $\frac{\text{skor yang didapatkan}}{\text{skor total}} \times 100\%$ (Skala 100)

Tabel 3.13 Interpretasi Penilaian

Nilai	Keterangan
80 - 100	Sangat Baik
70 - 79	Baik
60 - 69	Cukup Baik
>60	Kurang

Sumber: (Abidin, 2016)

