

RANCANG BANGUN MULTIMEDIA INTERAKTIF *AUGMENTED REALITY* PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA UNTUK SISWA SMP

Oleh
Sandi Septian, sandiseptian63@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan merancang dan membangun multimedia interaktif *Augmented reality* pada mata pelajaran matematika. Subjek uji coba adalah siswa kelas VIII SMPN 1 Lembang. Produk ini terlebih dahulu divalidasi oleh ahli yang berasal dari dosen dan oleh praktisi yang berasal dari guru matematika SMP. Pembuatan multimedia interaktif *augmented rality* ini dilatarbelakangi oleh kurangnya sarana pendukung pembelajaran mata pelajaran matematika pada pembelajaran bangun ruang untuk dapat memvisualisasikan objek yang dipelajari. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development (R&D)*. Tahapan pengembangan multimedia ini meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan penilaian. Multimedia yang telah dikembangkan dan divalidasi oleh ahli media dan ahli materi kemudian diimplementasikan kepada siswa kelas VIII di SMPN 1 Lembang. Dari penelitian ini didapatkan hasil bahwa (1) penilaian multimedia yang dilakukan oleh ahli media terhadap multimedia interaktif *augmented reality* sebesar 73%, termasuk kedalam kategori baik, dan penilaian oleh ahli materi sebesar 93%, termasuk kedalam ketegori sangat baik, (2) multimedia yang telah dibangun mendapat tanggapan positif dari siswa dengan presentase 81% yang termasuk kedalam kategori sangat baik.

Kata Kunci : *Augmented reality* , Matematika, Bangun ruang.

Sandi Septian, 2017

RANCANG BANGUN MULTIMEDIA INTERAKTIF *AUGMENTED REALITY*PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA
UNTUK SISWA SMP

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

DESIGNED INTERACTIVE MULTIMEDIA AUGMENTED ON MATH FOR JUNIOR HIGH SCHOOL STUDENTS

by
Sandi Septian, sandiseptian63@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to design and construct interactive multimedia augmented reality on math. The subject of the trial is a student of class VIII smpn 1 lembang. This product beforehand validated by expert who derived from lecturer and by practitioner who derived from junior high school math teacher. manufacture interactive multimedia augmented reality drop was triggered by a lack of the supporting infrastructure for learning on math visualize to be able to object that are learned. metode research used in this research was research and development (R&D). Multimedia stages of the development of these involve the analysis stage, desain, the development of, the implementation of, and judgment. Multimedia that has been developed and validated by media experts and expert then implemented material to students in class VIII smpn 1 lembang. From the study obtained the result that (1) assessing the multimedia done by media experts to multimedia interactive augmented reality 73 %, Including into the good category, And judgment by the matter rate 93 %, Including into the very good category, (2) multimedia have been built received positive response from students with the percentage 81 % Including into the very good category.

Key Words : Augmented reality, Math, Geometry.

Sandi Septian, 2017

RANCANG BANGUN MULTIMEDIA INTERAKTIF AUGMENTED REALITY PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA
UNTUK SISWA SMP

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