

026/S/PM.KCBR/PK.03.08/26/Juli/2022

**RANCANG BANGUN MEDIA EDUKASI *FLASH CARD* BERBASIS
AUGMENTED REALITY PADA MATERI SALAT UNTUK SISWA KELAS
II SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi sebagian syarat penyusunan Skripsi pada Program
Studi Pendidikan Multimedia



Disusun oleh:
Muhamad Hafidh Awaludin Zamil
NIM. 1805731

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MULTIMEDIA
KAMPUS CIBIRU
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
BANDUNG
2022**

**RANCANG BANGUN MEDIA EDUKASI *FLASH CARD* BERBASIS
AUGMENTED REALITY PADA MATERI SALAT UNTUK SISWA KELAS
II SEKOLAH DASAR**

Oleh
MUHAMAD HAFIDH AWALUDIN ZAMIL

Diajukan untuk Memenuhi sebagian Syarat Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Multimedia

© Muhamad Hafidh Awaludin Zamil
Universitas Pendidikan Indonesia
Juli 2022

Hak Cipta dilindungi Undang-Undang
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian atau dicetak ulang,
di *fotocopy*, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis.

MUHAMAD HAFIDH AWALUDIN ZAMIL

RANCANG BANGUN MEDIA EDUKASI *FLASH CARD* BERBASIS
AUGMENTED REALITY PADA MATERI SALAT UNTUK SISWA KELAS II
SEKOLAH DASAR

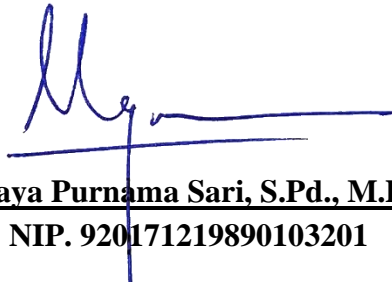
disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing 1



Feri Hidayatullah F, S.Pd., M.MT.
NIP. 920190219910706101

Pembimbing II



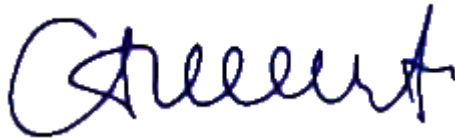
Maya Purnama Sari, S.Pd., M.Ds.
NIP. 920171219890103201

Mengetahui

Ketua Program Studi

Pendidikan Multimedia

Universitas Pendidikan Indonesia



Ayung Candra Padmasari, S.Pd., M.T.
NIP. 920171219870811201

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses perancangan hingga hasil uji kelayakan sehingga media layak digunakan dalam pembelajaran. Penelitian ini dilatar belakangi observasi peneliti kepada guru terkait bahwa masih terbatasnya media siswa dalam memahami materi pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti pada siswa kelas II di SDN Padalarang III. Hal ini dibuktikan, guru masih menggunakan metode ceramah dan dikte tanpa adanya media interaktif lain yang dapat dijadikan sumber belajar bagi siswa. Upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan menciptakan media edukasi yang kreatif dan inovatif dengan memanfaatkan teknologi multimedia. Media edukasi tersebut berupa *Augmented Reality* berbasis *flashcard* sebagai markernya. *Augmented Reality* merupakan aplikasi yang terdapat benda-benda yang berada didunia maya ke dunia nyata dengan menggunakan *flashcard* sebagai *marker* dan mengandung unsur interaktifitas didalamnya. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode DND (*Design and Perancangan*) atau bisa disebut sebagai penelitian desain dan perancangan. Penelitian ini menggunakan desain dari model N.J Manson dengan tahapan-tahapan seperti menyadari adanya masalah (*awareness of problem*), memberi saran (*suggestion*), mengembangkan produk (*perancangan*), melakukan evaluasi (*evaluation*), dan menyimpulkan (*conclusion*). Instrumen yang digunakan adalah lembar validasi dan angket respon siswa. Berdasarkan hasil penelitian terdapat tanggapan dari ahli media diperoleh persentase 91,1%, tanggapan dari ahli materi diperoleh persentase 95%, dan hasil angket respon siswa diperoleh 97%. Berdasarkan hasil perolehan data menunjukkan bahwa perancangan media edukasi *Augmented Reality* berbasis *flashcard* ini telah mencapai keberhasilan dan dapat dijadikan media pendukung dalam proses pembelajaran khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti pada pokok bahasan Bacaan Salat.

Kata kunci : *Augmented Reality, Flash Card, Media Pembelajaran, Materi Salat*

ABSTRACT

This research aims to determine the design process to the results of teacher and student responses so that the media is suitable for use in learning. This research was motivated by the lack of students' level of understanding of the subject matter for class II students at SDN Padalarang III. This happens because the use of media in the learning process is still limited. This is proven, teachers still use the lecture and dictation method without any other interactive media that can be used as learning resources for students. Efforts that can be made to overcome these problems are to create creative and innovative educational media by utilizing multimedia technology. The educational media is in the form of Augmented Reality based on flashcards as a marker. Augmented Reality is an application that contains objects that are in the virtual world to the real world by using a flashcard as a marker and contains elements of interactivity in it. The method used in this research is the DND (Design and Perancangan) method which can be referred to as design and perancangan research. This study uses the design of the N.J Manson model with stages such as being aware of a problem (awareness of problem), giving advice (suggestion), developing a product (perancangan), evaluating (evaluation) and concluding (conclusion). Based on the results of the study found. The instruments used are validation sheets and student response questionnaires. The results of the study were the responses from media experts obtained a percentage of 91.1%, responses from material experts obtained a percentage of 95%, and the results of the student response questionnaires obtained 97%. Based on the results of data acquisition, it shows that the design of this flashcard-based Augmented Reality educational media has achieved success and can be used as a supporting media in the learning process, especially in the subjects of Islamic Religious Education and Character Education on the subject of Prayer Reading.

Keywords: Augmented Reality, Flash Card, Learning Media, Prayer Material

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN PROPOSAL RANCANG BANGUN MEDIA EDUKASI <i>AUGMENTED REALITY</i> BERBASIS <i>FLASH CARD</i> PADA MATERI SALAT UNTUK SISWA KELAS II SEKOLAH DASAR	i
LEMBAR PERNYATAAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
UCAPAN TERIMAKASIH.....	iv
ABSTRAK	vii
ABSTRACT.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan Penelitian.....	3
1.4 Manfaat Penelitian.....	3
1.5 Struktur Penelitian.....	4
BAB 2 KAJIAN PUSTAKA.....	6
2.1 <i>Augmented Reality</i>	6
2.1.1 Pengertian <i>Augmented Reality</i>	6
2.1.2 Manfaat <i>Augmented Reality</i>	6
2.1.3 Kelebihan dan Kekurangan	7
2.2 Media Edukasi.....	7
2.2.1 Pengertian media edukasi	7
2.2.2 Fungsi media edukasi	8
2.3 Prinsip Desain Media	8
2.4 Materi Salat di Kelas 2 Sekolah Dasar	10
2.4.1 Pengertian Salat.....	10
2.4.2 Fungsi Salat dalam kehidupan anak	10

2.4.3 Metode dalam pembinaan keterampilan salat	10
2.4.4 Materi Salat kelas 2 Sekolah Dasar	11
BAB 3 METODE PENELITIAN.....	14
3.1 Desain Penelitian	14
3.2 Populasi dan Sampel Penelitian	20
3.3 Instrumen Penelitian	21
3.4 Prosedur Penelitian	25
3.5 Teknik Analisis Data	26
BAB 4 TEMUAN DAN BAHASAN	29
4.1 Menyadari adanya masalah perancangan (Awareness of problem)	29
4.2 Pemberian Saran (Suigestion)	31
4.3 Perancangan (Perancangan)	32
4.4 Melakukan Evaluasi (Evaluation)	62
4.5 Menyimpulkan (Conclusion).....	67
BAB 5 SIMPULAN, IMPLIKASI dan REKOMENDASI.....	71
5.1 Simpulan.....	71
5.2 Implikasi.....	72
5.3 Rekomendasi	72
DAFTAR PUSTAKA	74
LAMPIRAN.....	75

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Desain Model N.J Manson	8
Gambar 3.1 Tahap Tahap Desain Model N.J Manson	12
Gambar 3.2 Persamaan Perhitungan Persentase	19
Gambar 4.1 Menu Loading	30
Gambar 4.2 Menu Utama	30
Gambar 4.3 Menu Informasi	30
Gambar 4.4 Menu AR	31
Gambar 4.5 Menu Kuis	31
Gambar 4.6 Palet Warna 1	31
Gambar 4.7 Palet Warna 2	32
Gambar 4.8 Palet Warna 3	32
Gambar 4.9 Tampak Depan dan Tampak Samping Karakter	32
Gambar 4.10 Ilustrasi Karakter Animasi Niat	32
Gambar 4.11 Ilustrasi Karakter Animasi Takbiratul Ihram	33
Gambar 4.12 Ilustrasi Karakter Animasi Berdiri	33
Gambar 4.13 Ilustrasi Karakter Animasi Ruku	33
Gambar 4.14 Ilustrasi Karakter Animasi I'tidal	34
Gambar 4.15 Ilustrasi Karakter Animasi Sujud	34
Gambar 4.16 Ilustrasi Karakter Animasi Ifitirasy	34
Gambar 4.17 Ilustrasi Karakter Animasi Tasyahud	35
Gambar 4.18 Ilustrasi Karakter Animasi Salam	35
Gambar 4.19 Ilustrasi Background Desain	35
Gambar 4.20 Menu Loading	36
Gambar 4.21 Menu Awal	36
Gambar 4.22 Menu Informasi	37
Gambar 4.23 Menu Profil	37
Gambar 4.24 Menu Kompetensi	37
Gambar 4.25 Menu Fitur	38
Gambar 4.26 Menu Praktik	38
Gambar 4.27 Desain Depan Flashcard 1	39
Gambar 4.28 Desain Belakang Flashcard 1	39
Gambar 4.29 Desain Depan Flashcard 2	40
Gambar 4.30 Desain Belakang Flashcard 2	40
Gambar 4.31 Desain Depan Flashcard 3	41
Gambar 4.32 Desain Belakang Flashcard 3	41
Gambar 4.33 Desain Depan Flashcard 4	42
Gambar 4.34 Desain Belakang Flashcard 4	42
Gambar 4.35 Desain Depan Flashcard 5	43
Gambar 4.36 Desain Belakang Flashcard 5	43
Gambar 4.37 Desain Depan Flashcard 6	44

Gambar 4.38 Desain Belakang Flashcard 6	44
Gambar 4.39 Desain Depan Flashcard 7	45
Gambar 4.40 Desain Belakang Flashcard 7	45
Gambar 4.41 Desain Depan Flashcard 8.....	46
Gambar 4.42 Desain Belakang Flashcard 8	46
Gambar 4.43 Desain Depan Flashcard 9.....	47
Gambar 4.44 Desain Belakang Flashcard 9	47
Gambar 4.45 Desain Depan Flashcard 10.....	48
Gambar 4.46 Desain Belakang Flashcard 10	48
Gambar 4.47 Desain Depan Flashcard 11	49
Gambar 4.48 Desain Belakang Flashcard 11	49
Gambar 4.49 Desain Kemasan Flashcard	50
Gambar 4.50 Proses Pengimportan Aset Augmented Reality	51
Gambar 4.51 Proses Pengimportan Elemen Desain Menjadi Marker.....	51
Gambar 4.52 Proses Oenggunaan Ar Camera Dan Inage Targer	52
Gambar 4.53 Proses Coding Yntuk Pindah Scene Atau Keluar	53
Gambar 4.54 Proses Perpindahan Scene Ke Scene Lainnya	53
Gambar 4.55 Proses Pembuatan Kuis Interaktif	54
Gambar 4.56 Proses Build Pada Unity.....	54
Gambar 4.57 Tampilan Sebelum Adanya Button Exit Dan Konsep HCI.....	56
Gambar 4.58 Tampilan Sesudah Adanya Button Exit Dan Konsep HCI	57
Gambar 4.59 Tampilan Sebelum Mengganti Resolusi	57
Gambar 4.60 Tampilan Sesudah Mengganti Resolusi	58

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Angket Validasi Ahli Materi.....	19
Tabel 3.2 Angket Validasi Ahli Media	19
Tabel 3.3 Keterangan Skor Angket Validasi.....	20
Tabel 3.4 Angket Respon Siswa Terhadap Media Pembelajaran	20
Tabel 3.5 Rentang Jawaban Angket Respon Siswa	21
Tabel 3.6 Keterangan Skor Angket Validasi.....	24
Tabel 3.7 Kualifikasi Tingkat Kelayakan Produk.....	24
Tabel 3.8 Rentang Jawaban Angket Respon Siswa	25
Tabel 3.9 Kualifikasi Tingkat Respon Siswa terhadap Media Pembelajaran	25
Tabel 3.10 Hasil Validasi Media.....	55
Tabel 4.1 Hasil Validasi Media.....	58
Tabel 4.2 Hasil Validasi Media.....	58
Tabel 4.3 Hasil Validasi Materi	58
Tabel 4.4 Hasil Angket Respon Siswa.....	59
Tabel 4.5 Hasil Rekapitulasi Validasi Media.....	61
Tabel 4.6 Hasil Rekapitulasi Validasi Materi	62
Tabel 4.7 Hasil Rekapitulasi Angket Respon Siswa.....	63

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Pengangkatan Dosen Pembimbing Skripsi	68
Lampiran 2. Surat Izin Penelitian.....	69
Lampiran 3. Validasi Media.....	70
Lampiran 4. Validasi Materi	79
Lampiran 5. Angket Respon Siswa.....	88
Lampiran 6. Silabus	95
Lampiran 7. Surat Keterangan Penelitian Sekolah	97

DAFTAR PUSTAKA

- Agustiani, R. (2020). *Rancang Bangun Media Pembelajaran Berbentuk Kartu Informasi Penyesuaian Makhluk Hidup dengan Lingkungannya*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Andini, F. F. (2020). *Rancang Bangun E-book Interaktif untuk Pembelajaran Mandiri pada Materi Momentum dan Impuls*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Daradjat, Z., & others. (2017). *Ilmu pendidikan islam*. Bumi Aksara.
- Miftah, M. (2013). Fungsi dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 1(2), 95–105.
- Mustaqim, I., & Kurniawan, N. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality. *Lentera Pendidikan : Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 21(1), 59–72. <https://doi.org/10.24252/lp.2018v21n1i6>
- Richey, R. C., & Klein, J. D. (2014). Design and development research. In *Handbook of Research on Educational Communications and Technology: Fourth Edition* (Issue Juni). https://doi.org/10.1007/978-1-4614-3185-5_12
- Rosnida. (2007). *Kemandirian dalam Perilaku*. Bumi Aksara.
- Rusman, Riyana, C., & Kurniawan, D. (2012). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi : Mengembangkan Profesionalitas Guru* (Rusman, D. Kurniawan, & C. Riyana (eds.)). Rajawali Pers.
- Sugiyono. (2013). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Sukendra, I. K. (2020). Pengaruh Konseling Behavioral dengan Teknik Modeling dan Teknik Manajemen Diri Terhadap Self Autonomy ditinjau dari Jenis Kelamin Siswa. *Jurnal Bimbingan Konseling Indonesia*, 5(1), 24–30.
- Utami, F., Rukiyah, R., & Andika, W. D. (2021). Pengembangan media flashcard berbasis augmented reality pada materi mengenal binatang laut. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 1718–1728.
- Waskito, D. (2017). Media Pembelajaran Interaktif Matematika Bagi Sekolah Dasar Kelas 6 Berbasis Multimedia. *Journal Speed - Sentra Penelitian Engineering Dan Edukasi*, 9(1), 20–26.
- Wibawanto, W. (2015). Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif. *Syria Studies*, 7(1), 37–72.
- Wowor, K., Katuuk, D., & Monigir, N. (2021). Pengaruh Pembelajaran Keliling Kelompok untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca pada Siswa Kelas III SDN Toure Kecamatan Tompaso Barat. *Edu Primary Journal : Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(2).